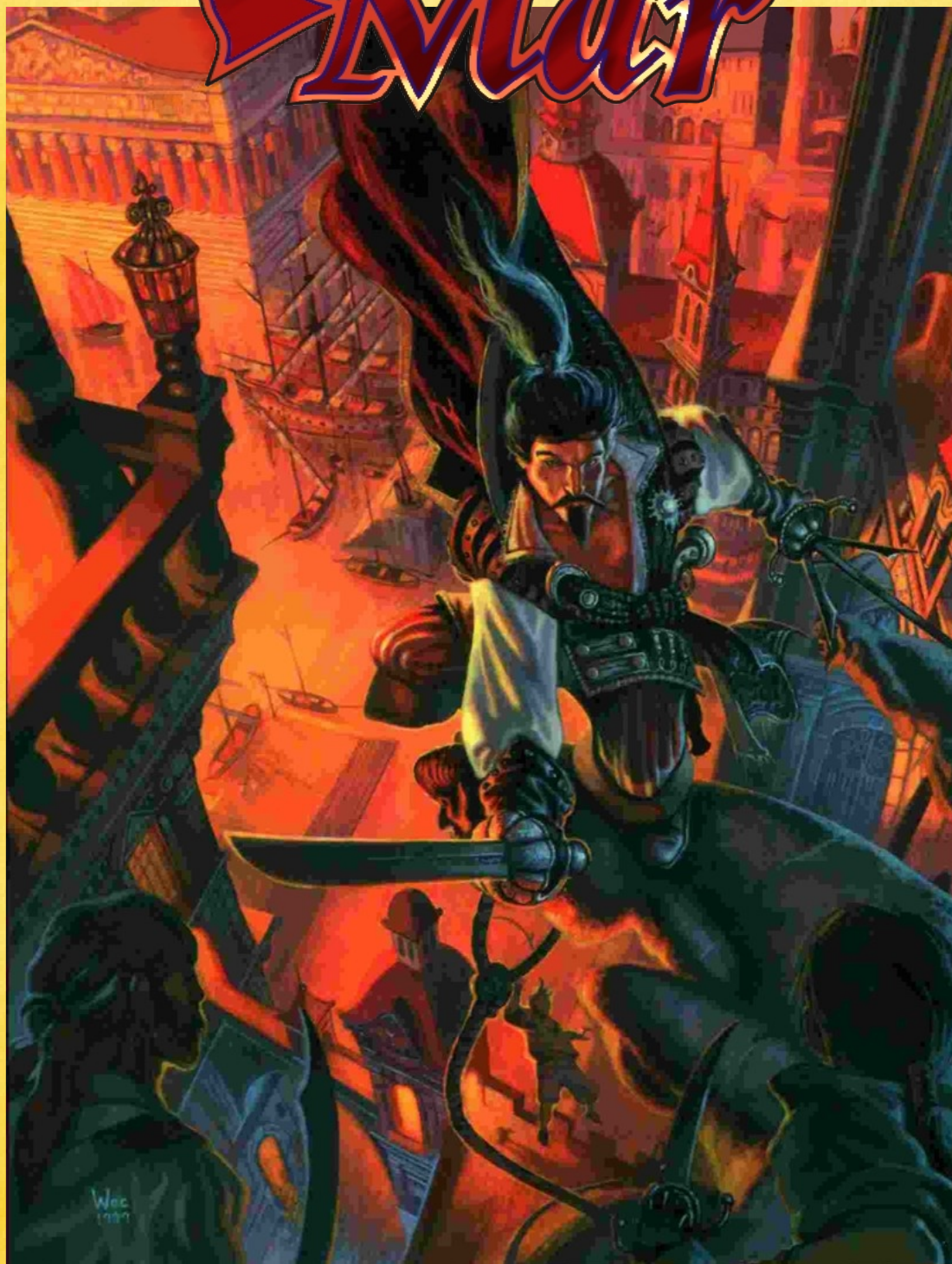


7º Mar



Guia do Jogador
~ 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**

WWW.7thSEA.COM



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 Vaticano, 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.





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

William O'Connor

Cores

Terese Nielsen

Projeto Gráfico

Cris Dornaus e Steve Hough

Arte Interna

Jim Callahan, Cris Dornaus, ("Prof.") Paul Herbert, Thomas Gianni, Scott James, Patrick Kochakji, Raven Mimura, Michael Phillippi, Ramon Perez, Tim Peterson, R.E. Snyder

Mapa de Théah

Craig Zipse

Mapas de Ação

Eriv Vaubel

Diagrama & Projeto de "O Grifon"

Kevin Sanborn

Editores

D.J. Trindle, Janice Sellers, Scott Gearin, Jim Pinto e Rob Vaux

Desenvolvimento da Linha

Rob Vaux

Jogadores de Teste

Don Barret, Duncan Barrow, Mitch Berthelson, Alexander Black, Brian Bogel, Rob Bowes, Brent Burdine, Bill Byrne, Jim Callahan, Nick Cuaresma, Erik Devlin, CJ Dunnigan, Ron Edens, Dewayne Forest, James Forest, Lenny Freibott, Barney James, Mike James, Dominic Johnson, Mark Johnson, Leisa Le, Mike Leader, Chum Lin, David Margowsky, David May, John McLaughlin, David Molinar, Sam Ortiz, Stephen Rill, Evan Schackmann, Jeff Smorey, Paul Thomsen, Omar Topete, David Trusk, Robert Verdoliva, Derron Whitaker

Créditos da Edição Traduzida

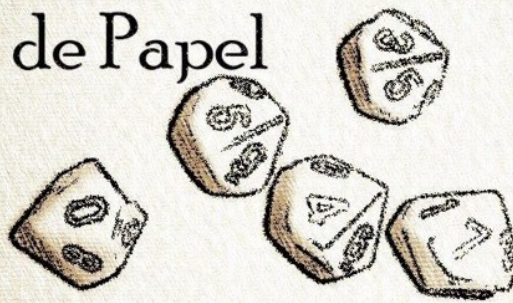
Tradução: Bravo Tradutor

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!"

Jogadores de Papel





Sumário

Introdução	8	<i>Taxas de Dano</i>	20
Parte Um	10	<i>Ferimentos</i>	21
O que é 7º Mar?	13	<i>Ferimentos Dramáticos</i>	21
<i>Ferrabrases e Feitiçaria</i>	13	<i>Ferimentos de NPC</i>	22
<i>Pirataria e Aventura</i>	13	<i>Dados de Drama</i>	22
<i>Diplomacia e Intriga</i>	13	O Fim?	23
<i>Arcaeologia e Exploração</i>	13	Théah	24
O que é um RPG?	14	Parte Dois	26
<i>Os Jogadores</i>	14	História	28
<i>O Mestre</i>	14	<i>Eventos Atuais</i>	32
<i>As Regras</i>	14	As Nações	34
<i>Quem Vence</i>	14	<i>Avalon</i>	34
<i>Como Usar Esta Introdução</i>	14	<i>Castillia</i>	37
Théah	15	<i>Eisen</i>	39
<i>Nações</i>	15	<i>Montaigne</i>	40
<i>Sociedades Secretas</i>	16	<i>Ussura</i>	42
Herói	16	<i>Vendel/Vestenmanavnjär</i>	45
<i>Introdução</i>	16	<i>Vodacce</i>	46
<i>A Planilha de Herói</i>	16	Os Encartes Coloridos das Nações	49
<i>Ferimentos</i>	17	Cultura Théana	64
Drama	17	<i>Calendário</i>	64
<i>Dados</i>	17	<i>Os Sete Mares</i>	64
<i>Ações</i>	18	As Cortes de Théah	65
<i>Os Dois Testes</i>	18	Honra	66
<i>Característica + Aptidão</i>	19	<i>A Palavra de um Cavaleiro</i>	67
<i>Aumentos</i>	19	<i>O Duelo</i>	67
<i>Rodadas e Fases</i>	20	<i>Reputação</i>	68
<i>Dados de Ação & Iniciativa</i>	20	<i>A Honra de uma Mulher</i>	68
<i>Aptidões de Ataque e Defesa</i>	20	Conhecimento	68

Piratas e Corsários	70
O que é um Marinheiro?	71
Tipos de Marinheiros	72
A Tripulação do Navio	72
A Tripulação de um Navio Pirata	74
Superstições	74
Piratas de Théah	77
Sociedades Secretas	79
A Sociedade dos Exploradores	80
O Colégio Invisível	80
Ordem dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz	81
Die Kreuzritter	82
Los Vagos	82
Os Rilasciare	83
As Filhas de Sofia	83
A Igreja dos Profetas do Vaticínio	84
A Mensagem e o Mensageiro	85
Credo ("No que Acredito")	85
Organização	86
Rituais	87
Filosofia da Igreja	87
A Inquisição	88
A Reforma Oposicionista	90
As Nações e Suas Fés	91
Ruínas Syrne em Théah	92
Os Sítios	92
Monstros de Théah	95
O Bestiário	96
Monstros como os Sete Pecados	97

<i>Herói</i>	98
Parte Três	100
Introdução	102
Conceito do Herói	102
O Jogo das 20 Perguntas	102
Seis Passos	105
Como Você Lê sua Planilha de Personagem ..	106
Passo a Passo da Criação de Personagem	108
Passo Um: Feitiçaria	109
Passo Dois: Espadachins	109
Passo Três: Características	109
Passo Quatro: Vantagens	110
Passo Cinco: Perícias	110
Uma Breve Lista de Perícias	113
Passo Seis: Toques Finais	115
Detalhes Finais	119
Escolas de Espadachins	123
Aldana (Castillia)	124
Ambrogia (Vodacce)	124
Donovan (Avalon)	125
Eisenfaust (Eisen)	126
Leegstra (Vendel)	127
Valroux (Montaigne)	128
Aptidões de Espadachins	129
Lista de Vantagens	130
Lista de Perícias	138
Perícias Civis	138
Perícias Marciais	150
Lista de Antecedentes	157



Sumário

Lista de Arcana 159

Lista de Equipamento 166

Modelos de Heróis 168

Drama..... 174

Parte Quatro 176

Introdução 178

A Regra de Ouro de 7º Mar 178

Tempo..... 178

Jogando Dados 179

Características 180

Características de Nível 0 180

Perícias 181

Os Dois Testes..... 181

Adicionando Perícias e Aptidões ao Teste 182

Aumentos 182

Dados de Drama..... 183

Combate 184

Experiência..... 191

O Sistema de Réplica..... 192

Projeto de Navio..... 194

Feitiçaria 200

Glamour (Avalon) 200

Lærdom (Vendel) 203

Porté (Montaigne)..... 212

Pyeryem (Ussura)..... 215

Sorte (Vodacce)..... 219

Jogador..... 224

Parte Cinco..... 226

Introdução para Jogadores Novatos..... 229

Conceito de Herói 229

Criação do Herói 232

Introdução para Jogadores Experientes . 236

Interpretando um Herói..... 236

Prepare-se para a Diversão 242

Palavras Finais 242

Apêndices..... 244

Apêndice A: Glossário 244

Apêndice B: Guia de Pronúncia..... 245

O Grifon, um Escaler de 50 pés..... 248

Índice..... 250

Planilhas de Personagens 254



The background of the page is a faded, sepia-toned map. It features a prominent coastline on the left side, with several islands and peninsulas. Overlaid on the map are two large, detailed compass roses. One is in the upper right quadrant, and the other is in the lower left quadrant. The map also includes various lines of latitude and longitude, as well as smaller, less distinct compass roses and navigational markings. The overall style is that of an old, historical map.

Introdução

Era uma vez...

... num mar devastado pela tempestade, dois navios estavam presos num combate mortal. Um tinha tremulando ao vento as cores de um Príncipe Mercante vodacce, enquanto sobre o outro tremulava uma bandeira negra com uma sorridente caveira vermelha. Os piratas arremessaram ganchos e aproximaram os dois navios. Os grupos aborrecidos se balançavam em cordas e apressos enquanto os vodacce desembainhavam suas espadas e se preparavam para repelir os invasores. Enquanto isso, no fundo do casco do navio vodacce, dois homens se preparavam para fugir do inevitável...

Parte Um

Villanova

Ele caiu no fundo do casco, batendo sua cabeça contra uma caixa de madeira. Enquanto puxava o manto vermelho, praguejava algumas palavras. Seus olhos focaram o homem diante dele, vestido em couro negro da cabeça aos pés, abrindo caixas a chutes, murmurando para si em sua língua nativa. Bernardo não precisava falar vodacce para saber que ele não estava sendo cuidadoso com suas próprias pragas.

O vodacce se voltou apenas por um momento, cuspidando no castilliano de Bernardo desta vez. “Você está esperando que Theus venha buscá-lo, sacerdote? Eles estarão aqui em baixo em instantes!”

Bernardo se pôs em movimento, levando apenas um instante para reajustar seu manto. “Você é um tolo, Villanova. Nós tivemos uma chance de escapar, mas você e sua ambição...”

O vodacce girou sobre os calcanhares, a espada saltou repentinamente para sua mão, sua ponta no pescoço do sacerdote. “Não abuse de minha paciência, sacerdote. Seu deus não está aqui em baixo no porão desse navio.”

Bernardo olhou para o aço, então olhou no aço dos olhos de Villanova. “Ameaçar-me não ajudará a encontrar seu prêmio.”

O vodacce hesitou, então guardou a espada. “Você está certo”, rosnou. “Como sempre.” Então se voltou para uma caixa meio aberta e continuou sua busca.

Bernardo se afastou do vodacce e olhou em uma das caixas que Villanova já havia pilhado. Ele ouviu os gritos de homens morrendo lá em cima e fechou seus olhos. Olhou sobre seu ombro para Villanova mais uma vez... pegou um pacote pequeno e embrulhado das dobras de seu manto. Colocou-o sob um tipo de embalagem de algodão. Sabia que era um jogo perigoso, mas as regras haviam mudado quando os piratas levantaram sua bandeira vermelha e negra.

“Villanova!” ele gritou. “Encontrei!”

O vodacce empurrou-o num piscar de olhos. “Onde? Aqui?” Ele retirou o pacote embrulhado do algodão e o ergueu. “Como eu deixei passar? Como...” Ele voltou e olhou para o sacerdote, sua mão caindo até seu sabre. “Eu não o deixei passar. Não foi, Bernardo?”

O sacerdote deu um passo para trás. “Ele estava ali! Achei-o! Você ainda estaria procurando se não tivesse...”

O navio de repente deu um solavanco para estibordo e Villanova caiu para o lado, fazendo com que o pacote caísse de suas mãos com o impacto. Bernardo pulou sobre o vodacce, segurando-o. Mas Villanova foi rápido, e o sacerdote foi pego enquanto pulava e foi lançado no chão, suas costas quebrando no impacto.

Villanova ajoelhou-se sobre o sacerdote ferido, seu prêmio em suas mãos. “Não tenho tempo para matá-lo, Bernardo”, ele disse. Fez pausa. “Mas terei tempo”. O rosto do vodacce floresceu num sorriso maligno e Bernardo suspirou fundo, percebendo que poderia muito bem ser a última vez.

O’Connel

Ele voou para o navio vodacce, o grito de guerra de seus antepassados em sua garganta. Seus pés mal tocaram o convés; as facas que ele segurava entre os dentes estavam em suas mãos e um fogo selvagem brilhou em seus olhos.

“Venham, seus cães vodacce!” gritou. “Vocês dormirão com a Bruxa do Mar esta noite!”

Três deles carregavam espadas, mas ele se esquivou do primeiro facilmente, cortando o tornozelo do marinheiro enquanto girava sob a lâmina. O segundo levou sua faca esquerda nas tripas enquanto O’Connel pulou sobre o terceiro e bateu sua cabeça contra o crânio do vodacce. Houve um segundo de tonteira, mas então tudo estava bem de novo. “Beber vinho te deixa com a cabeça macia”, ele disse para o vodacce no chão. “Melhor beber uísque da próxima vez”.

Então, ele sentiu algo encostar em suas costas e se virou, faca em punho. Mas era apenas o contramestre, seu rosto molhado com sangue vodacce. “Saia do meu caminho, inish”, gritou sobre o barulho.

O’Connel curvou-se e sorriu. “Peço seu perdão”. O contramestre foi em sua direção e O’Connel deu um salto para trás. Um instante depois, ele estava numa escada que o tirava da sangria em direção ao porão. No fim da escada estava um longo corredor, com água até os tornozelos. Seu equilíbrio acompanhava o balanço do navio e ele se movia rápido descendo o corredor.

Enquanto caminhava pela água espessa e negra, ouvia duas vozes a frente: um vodacce e outro castilliano. Quando alcançou a porta pesada no fim do corredor, levantou a madeira que a barrava e colocou seus ombros contra a madeira. A porta abriu facilmente e ele caiu de cara na água rançosa.

Quando levantou a cabeça, viu dois homens – um sobre o outro – e sacou a espada. Ele reconheceu um, mas não o outro.

“Signore Villanova, presumo?” perguntou, erguendo-se da água. O vodacce olhou para ele – então para o padre no chão, segurou um pequeno pacote e saltou de pé.

Villanova disse algo em vodacce, mas O’Connel balançou a cabeça. “Desculpe”, disse. “Tentei aprender a língua, mas ficava com gosto de talharim toda hora que dizia algo. Odeio talharim.”

O’Connel não sabia se o vodacce o havia compreendido; o homem de cabelo escuro continuou caminhando. O inish manteve-se firme, a faca segurada firme em seu punho. A espada do vodacce brilhou na luz tênue antes que Villanova atacasse e as facas de O’Connel dançassem num ritmo selvagem...

Helena

Ela assistia à carnificina do *Render-se Jamais* ao lado do capitão do navio, envolta em seu casaco pesado para evitar o frio. O homem alto espiou em seu óculo de alcance a batalha no outro navio e riu. Helena ouviu os gritos de homens morrendo e estremeceu. O pirata percebeu. “Você não parece do tipo suscetível”, ele disse.

“Não sou”, respondeu no avalon nativo do capitão, seu sotaque vendel pesado nas vogais. “Mas esta matança...”

“É plenamente necessária”, o capitão interrompeu. “Os vodacce não se rendem.”

Ela virou as costas para a carnificina. “Contanto que recupere o que é meu.”

“Esse foi nosso acordo”, disse o capitão, colocando seu óculo de volta em seu cinto. “Minha tripulação pega o ouro e você pega... tudo que quiser.”

Ela afundou ainda mais em seu casaco. *Esse era nosso acordo, Mordigan*, pensou. *Mas nós ainda veremos se você manterá sua palavra.*

Quando concluiu o pensamento, algo a jogou para frente enquanto uma explosão enchia seus ouvidos e o calor queimava suas costas. Seu rosto bateu contra o convés e ela sentiu gosto de sangue. Levou um instante para se recuperar do convés, então se ergueu e correu a língua em seus dentes para ter certeza de que estavam todos ali.

Ela viu o capitão, ainda latente no frio ar marítimo, um fogo violento diante dele vindo do outro navio. Ele estava balançando seu óculo sobre sua cabeça, embora ela não ouvisse ordens. Ela não podia ouvir nada além de um zumbido alto em sua cabeça. Quando conseguiu se

recuperar, percebeu que havia deixado seu equilíbrio no convés e caiu no chão. Tentou uma vez mais, usando o corrimão para se levantar, e viu que o outro navio havia perdido sua popa em um incêndio infernal. Muito lentamente, a voz do capitão achou seu caminho pelo zumbido e ela ouviu seus comandos.

“Voltem, homens! Ele está afundando, e se não trabalharmos rápido, iremos junto!”

Helena sacudiu a cabeça e apontou para o navio afundando com sua mão direita enquanto pegava o capitão com a esquerda. “Não! Não podemos partir! Villanova está naquele navio com meu...”

“Não temos escolha! Ainda estamos presos ao navio de Villanova. Se não nos libertarmos, teremos vinho de água do mar para beber no jantar.”

Ela sacudiu o último sinal de vertigem de sua cabeça e empurrou o capitão. Ele começou a protestar, mas ela sacou uma arma de seu casaco pesado e ele ficou em silêncio. O sangue escorria sobre seus olhos e ela se voltou para o navio, mirando a arma no cordame. O capitão assistiu enquanto a arma disparava, lançando uma garra alto no ar presa em uma corda. Helena puxou para ter certeza de que estava rápida, então se voltou para o capitão.

“Deseje-me sorte”, ela disse enquanto subia no corrimão.

“Aquele navio estará sob o mar em menos tempo do que possa dizer 'Louco Jack', você sabe.”

Ela negou. “Então beba dois tragos antes que possa dizer isso”. Ela se segurou na corda e se balançou para o navio em chamas e afundando.



O que é 7º Mar?

É um mundo de ferrabrases e feitiçaria, pirataria e aventura, diplomacia e intriga, arcæologia e exploração. É um mundo de mosqueteiros, bucaneiros e corsários, feitiçaria antiga e civilizações perdidas, segredos que se escondem nas sombras e monstros que se escondem à vista de todos.

É um bocado de coisas, então vamos dar um passo de cada vez

Ferrabrases e Feitiçaria

É um mundo onde uma ordem de mosqueteiros guarda as vidas da nobreza, mas também as virtudes da honra, integridade, e fraternidade. É um mundo de lâminas afiadas e raciocínio rápido, onde uma réplica pode ser tão mortal quanto a ponta de uma espada.

Também é um mundo onde a nobreza controla a mais poderosa de todas as forças – a feitiçaria. A magia negra pulsa nos corações da classe nobre, poder que lhes foi dado há muito tempo atrás. Alguns controlam o tempo. Outros assumem formas animais. Alguns rasgam o tecido da realidade, enquanto outros brincam com as forças do próprio Destino.

A borda de aço rígido junto com a substância sombria da feitiçaria: esse é o seu primeiro passo no mundo de 7º Mar.

Pirataria e Aventura

As águas de 7º Mar são povoadas com os ladrões das ondas. Os piratas de 7º Mar são unidos por uma causa comum: liberdade. Liberdade da tirania dos feiticeiros e reis. Liberdade dos grilhões da Igreja dos Profetas. Liberdade dos gananciosos proprietários de terras e agiotas. Os piratas navegam por onde querem, tomam o que querem e vivem uma vida de liberdade desconhecida por qualquer outro homem no mundo de 7º Mar.

Com o declínio da Igreja, as coisas se tornaram muito melhores para piratas enquanto reis e rainhas contratam aventureiros temerários para explorar o desconhecido e trazer de volta o saque do que descobriram. Claro, se estes aventureiros baixam suas guardas por um

momento, se acharão enfrentando uma bandeira negra...

Diplomacia e Intriga

No mundo de 7º Mar, os reinos estão à margem de se tornar países. Uma onda túrgida de nacionalismo cresce nos corações de homens e mulheres, e um novo tipo de conflito – a guerra secreta – está achando seu caminho no mundo. Mas nas cortes dos reis e rainhas, diplomatas vestidos em perucas empoadas, renda e seda tentam resolver as disputas das nações. Claro, se a diplomacia falhar, existe o aço frio do duelo de espadas esperando sob todo esse refino.

Um novo tipo de espionagem está fazendo seu caminho no mundo também. Homens e mulheres treinados nas artes do engodo vivem vidas perigosas de ilusão e artifício enquanto saqueiam segredos do inimigo apenas com sua beleza, perspicácia e raciocínio... e uma disposição em fazer *qualquer coisa* pela coroa e pelo país.

Arcæologia e Exploração

Além dos reinos de Théah ficam as ruínas de uma antiga civilização, há séculos. Oculta sob milhares de anos de poeira e das ondas estão vastas cidades da Perdida Syrath. Quem sabe que antigos tesouros permanecem, não vistos por olhos humanos, intocados por mãos humanas?

Homens e mulheres que se chamam de “arcæólogos” são contratados pelos reis e rainhas de Théah para desenterrar estes tesouros e trazê-los às mãos nobres. Ousando as perigosas antigas ruínas, estes homens e mulheres são motivo de ira nas cortes nobres e sujeitos de novelas românticas por toda a terra. Honrados como heróis, eles esperam descobrir os segredos de Syrath na esperança de que possam descobrir a chave para as origens do homem, e possivelmente os segredos do próprio universo.

Conclusão

E isso, numa casca de noz, é o mundo de 7º Mar.

Tem muitas semelhanças com o nosso, mas ao mesmo tempo, não de todo igual ao nosso. Théah é um mundo completamente novo para explorar.

Você está pronto?

O que é um RPG?

Um jogo de interpretação de papéis é um tipo único de jogo. É muito parecido com jogar polícia e ladrão, exceto pelas regras mais sofisticadas. Quando os jogadores se reúnem para jogar *7º Mar*, eles contam histórias sobre as aventuras de um grupo de personagens em Théah, usando seus talentos coletivos para fazer as histórias ganharem vida para todos envolvidos.

Ainda que qualquer número de jogadores possa participar, o indicado normalmente varia de três a seis, incluindo um jogador – chamado de Mestre – que tomará o papel de árbitro e guia das histórias.

Os Jogadores

Cada jogador se senta com uma cópia deste livro e cria um Herói para retratar. Muitas pessoas que jogam jogos de interpretação gostam de criar um Herói com antecedentes, perícias, atitudes, e habilidades totalmente diferentes das suas próprias. Muitas vezes, estes personagens farão coisas que os jogadores nunca sonhariam em fazer.

O Mestre

O Mestre (ou “GM”, do inglês *Game Master*) é uma parte muito importante do jogo. Enquanto cada jogador cria um único Herói para retratar, o GM cria todas as pessoas, lugares, e coisas que os personagens irão encontrar. Ele cria enredos e situações para os personagens se envolverem e improvisa nós de enredo quando os jogadores se mostram muito espertos para suas ideias de história iniciais.

O GM é, em essência, os cinco sentidos dos jogadores. Ele descreve tudo que experimentam, desde o tremor dos lábios da princesa mimada queixando-se de suas feridas, ao riso do vilão conspirador, ao triturar repugnante da bolina rígida enquanto os personagens aprendem o que é ser encharcado em líquido antes de ser devorado.

Nós escrevemos um livro inteiro para o GM, cheio de dicas, sugestões, e truques sujos para tornar sua tarefa mais fácil. Se você é um jogador, ler esse livro é trapaça. Ele revela muitos segredos sobre Théah, e você não quer

estragar a diversão de encontrar tudo isso sozinho, quer?

As Regras

Um GM é parte autor, parte ator de improviso, e parte árbitro. Sempre que surgir uma disputa sobre as regras, o GM deve ter a decisão final.

7º Mar usa dados de 10 lados (que você pode encontrar nas lojas especializadas) para ajudar a arbitrar o sucesso de muitas ações que os personagens tomam. Sempre que houver um resultado incerto para uma ação, o GM diz aos jogadores jogarem um punhado de dados, somar os números e lhe dizer o resultado. Este total determina o grau de sucesso ou falha.

Quem Vence?

A melhor parte de jogos de interpretação é que todos podem vencer. Do outro lado da moeda, todos também podem perder. Interpretar é como narrar. Quando todos os jogadores trabalham juntos, eles podem criar uma história bela e elaborada cheia de aventura, drama, e excitação. Os jogadores têm de ser pacientes e trabalhar juntos, permitindo uns aos outros compartilhar os holofotes.

Da mesma forma, os GMs têm de ser justos para com os jogadores e permitir que todos tenham uma chance de participar na história. Só é preciso um jogador egoísta para arruinar uma noite de jogo para todos.

Como Usar Esta Introdução

As primeiras páginas deste livro são uma visão em perspectiva do jogo *7º Mar* e lhe ensinarão o básico. Em outras palavras, se você ler estas primeiras páginas, está pronto para jogar o jogo. O resto deste livro lhe dará uma visão muito mais completa do mundo.

O capítulo **Théah** lhe introduz ao mundo de *7º Mar* com um pouco mais de detalhes. **Herói** lhe ensina como fazer um herói. **Drama** lhe mostra como usar o sistema de jogo para fazer com que seu Herói faça todas aquelas coisas heroicas que você lê e vê nos filmes. Finalmente, **Jogador** lhe dá algumas dicas e conselhos sobre como retratar seu Herói tão completamente quanto possível.

Théah

Théah é o continente onde toda a ação de 7º Mar toma lugar – um continente com muitas similaridades à Europa do século XVII. Ela é governada por uma série de estados-nações, que sustentam similaridades culturais e históricas com nações europeias em particular na Terra. Ainda que não seja a irmã gêmea da Europa, ela certamente é uma prima distante, que poderia tornar Théah mais familiar e aprender sobre sua cultura e história mais facilmente. Contudo, existem algumas diferenças importantes.

Feitiçaria

A feitiçaria é um poder real em Théah. Quase toda família nobre tem um dom sombrio correndo em suas veias, embora duas nações – Castillia e Eisen – sejam exceções à regra. Sua feitiçaria é poderosa e perigosa, cada tipo exigindo seu próprio custo único. É uma disciplina que nem todos podem, ou devem, tentar dominar, mas quando seu poder é aproveitado, pode mudar o destino de nações.

A Igreja do Vaticano

A principal religião de Théah – a Igreja dos Profetas, ou Igreja do Vaticano – tem muitos elementos similares ao catolicismo europeu, mas também tem algumas diferenças filosóficas chave. Aparte uma pequena diferença iconográfica, a Igreja abraça a ciência como um meio de compreender o mundo do Criador, e encoraja a proliferação do conhecimento através de escolas e universidades. Devido aos seus esforços, os théanos têm feito vários avanços que só ocorreram na Terra séculos depois.

Infelizmente, a Igreja tem um lado mais sombrio também. Théah recém emergiu da “Guerra da Cruz”, que durou trinta anos, uma luta entre vaticínios tradicionais e um movimento reformista conhecido como Oposicionismo. A guerra envolveu todas as nações do continente, e deixou o país de Eisen fragmentado. Como se isso não fosse ruim o suficiente, uma Inquisição sinistra recentemente ganhou poder dentro da Igreja, ameaçando transformá-la em um instrumento de terror. Apenas o tempo dirá se tiveram sucesso.

O Sétimo Mar

Existem seis mares cercando Théah. O mítico “sétimo mar” é considerado pouco mais do que uma história de marinheiro, um conto para amedrontar aspirantes em suas primeiras viagens. Se diz que quando um navio entra no sétimo mar, as estrelas se movem para trás, o sol e a lua compartilham o mesmo horizonte e estranhos gritos podem ser ouvidos de baixo das ondas. Ainda que os eruditos disputem sobre a veracidade das histórias dos marinheiros, muitos vieram à tona para serem ignorados.

Os Syrneth

As ruínas de uma sociedade muito mais velha do que o homem jazem dispersas por Théah. Algumas ficam em cidades em ruínas sob a terra, enquanto outras ficam numa extensa cadeia de ilhas nos mares ocidentais. A raça que as construiu – conhecida como Syrne – permanece desconhecida, mas é claro que eles não são humanos. Ainda que suas origens permaneçam um mistério, as ruínas são um paraíso de tesouros para homens e mulheres ousados. Artefatos estranhos e invenções maravilhosas foram extraídas de suas profundezas, resultando numa grande quantidade de enigmas... e uma quantidade ainda maior de riqueza.

Nações

As atuais nações de Théah – sete ao todo – representam atualmente todo o mundo civilizado. Uma descrição mais detalhada de cada uma pode ser encontrada no capítulo **Théah** dos dois livros principais.

Avalon: Verde e encantada, esta união de três reinos há pouco veio ao primeiro plano da política dos théanos.

Castillia: Quartel general da igreja do Vaticano, esta nação fértil há pouco caiu sob ataque de Montaigne ao norte.

Eisen: Um país uma vez orgulhoso agora lutando para se recuperar da Guerra da Cruz.

Montaigne: Uma das nações mais poderosas de Théah, liderando o mundo na arte e na cultura mesmo enquanto seu Imperador esmaga a população sob seus dedos.

Ussura: Um país vasto e selvagem, cujas pessoas ainda vivem como seus ancestrais há séculos atrás.

Vendel/Vestenmannavnjar: Este conjunto de ilhas é dividido entre as ricas Guildas buscando dominar a economia de Théah e os fortes corsários que se recusam a render sua herança.

Vodacce: O antigo berço da civilização, agora dividido entre sete Príncipes mercantes cujos complexos planos alcançam cada canto do mundo.

Existem dois outros estados-nação – O Império da Lua Crescente e a terra de Catai – mas eles são isolados do resto de Théah por uma combinação de diferenças culturais e barreiras físicas. Outros continentes podem existir, muito além dos oceanos ocidentais, mas os théanos ainda não os descobriram.

Sociedades Secretas

As Nações não são as únicas forças influenciando Théah. Existem organizações muito mais clandestinas – não obrigadas a nacionalidade ou religião – que movem a política dos théanos, algumas despercebidas até mesmo pelos eruditos e estadistas mais observadores. Mais detalhes sobre estes grupos podem ser encontrados no capítulo **Théah**.

A Sociedade dos Exploradores: Um dos “clubes de cavaleiros” mais proeminentes de Théah, uma organização multinacional dedicada a estudar o passado e descobrir sua geografia.

O Colégio Invisível: Um grupo secreto de acadêmicos que trabalham para proteger o progresso científico das fogueiras da Inquisição.

Os Cavaleiros da Rosa e da Cruz: Uma antiga ordem de aventureiros, buscando trazer justiça para os injustiçados e proteger aqueles desprotegidos.

Die Kreuzritter: Um grupo de sacros Cavaleiros do Vaticanio, dizimados séculos atrás por um governante político traidor.

Los Vagos: Liderados por um misterioso homem mascarado, estes cruzados ocultos protegem as pessoas de Castillia dos inimigos tanto internos quanto externos.

Os Rilasciare: Melhor conhecidos como Livres Pensadores, os Rilasciare promovem o livre arbítrio e a auto-determinação por uma variedade de táticas extremamente heterodoxas.

Filhas de Sophia: Uma união de mulheres vodacce buscando igualdade e poder político por meios ocultos.

Herói

Introdução

Existem muitos tipos diferentes de Heróis em 7º Mar. Aquele que você escolhe para jogar pode ter qualquer número de perícias, habilidades, e peculiaridades únicas. Você pode encontrar uma lista de personagens prontos para jogar no final do capítulo **Herói**, mas eventualmente irá querer criar o seu próprio. As regras abaixo fornecem um olhar rápido sobre as estatísticas usadas para defini-los.

A Planilha de Herói

As palavras e números numa planilha de Herói existem para lembrá-lo das forças e fraquezas de seu personagem. Assim como alguns heróis são mais fortes, mais rápidos ou mais inteligentes do que outros, seu Herói terá uma lista única de virtudes e defeitos. A planilha de Herói ajuda a manter o registro de tudo isso.

Características

Cada Herói tem 5 Características: *Constituição*, *Finesse*, *Determinação*, *Raciocínio* e *Verve*. Para mostrar as habilidades de seu Herói nestas Características, nós designamos um número, ou Nível, a cada uma. Todas as Características de seu Herói serão classificadas de 1 a 5, embora seja possível ter uma Característica Nível 0, ou mesmo Nível 6 ou maior. Quanto maior o Nível, mais habilidade seu Herói tem naquela Característica.

Constituição é a medida da força e resistência de seu personagem.

Finesse mede sua coordenação e agilidade.

Determinação é uma medida da força de vontade de seu Herói.

Raciocínio mede quão rápido seu Herói pode pensar.

Verve é aquele “algo especial” que separa seu Herói de sujeitos normais.

Perícias e Aptidões

Perícias representam o treinamento que seu Herói adquiriu. Se as Características definem quem seu Herói é, então as Perícias definem o que ele sabe. Diferente das Características, nem todos têm o mesmo conjunto de Perícias. Nós todos aprendemos diferentes lições, mesmo de experiências similares.

Quando seu Herói compra uma Perícia, ele escolhe uma ampla gama de habilidades. Afinal, quando ele tem aulas de esgrima, ele aprende mais do que estocar: ele aprende a estocar, aparar e contra-atacar, e obtém algum conhecimento geral de esgrimistas e da história da atividade.

Estas “Perícias menores” são chamadas de Aptidões. Diferente das Características, as Perícias em si não têm Níveis, mas as Aptidões sim. Nesse sentido, os personagens que treinaram com o mesmo professor podem aprender lições diferentes e ficar com habilidades completamente diferentes. Por exemplo, dois personagens aprendizes sob o mesmo mestre podem ter Perícias que parecem inteiramente diferentes:

Jason, o Artista

Perícia Artista

Atuação: 3

Dança: 2

Oratória: 1

Canto: 3

Richard, o Artista

Perícia Artista

Atuação: 1

Dança: 3

Oratória: 2

Canto: 3

Ferimentos

Uma parte muito importante do gênero ferrabrás é a ação, e sempre que as espadas são sacadas, alguém sairá ferido. Seu Herói pode tomar apenas tantos Ferimentos antes que seja Nocauteado (a propósito, esse é o termo

do jogo) e esteja vulnerável a ataques de Vilões e outros canalhas. Falaremos mais sobre Ferimentos na seção **Drama**.

Drama

O propósito desta seção é mostrar-lhe como usar o sistema de jogo de *7º Mar*. Ainda que uma discussão mais detalhada de todas as regras apareça mais adiante no livro, estamos lhe dando um resumo das regras importantes aqui.

Dados

7º Mar usa exclusivamente dados de dez lados (dados que geram números de um a dez). Você pode encontrá-los em qualquer lugar onde jogos de interpretação sejam vendidos. Os dados ajudam o Mestre e os jogadores a resolverem conflitos, adicionando um grau de sorte e acaso ao jogo.

Sempre que o GM disser a um jogador que faça um teste, o jogador pega um número de dados, lança-os e conta o total. Por você quase sempre querer jogar muitos dados em *7º Mar*, jogar mais dados é melhor do que jogar apenas uns poucos.

Por exemplo, se você tem três dados e eles dão 3, 8 e 8, o total de seu teste é 19 ($3+8+8=19$).

A seguir você verá duas palavras que são muito importantes: Jogar e Manter. Quando lhe dizemos para *Jogar* cinco dados, você joga cinco dados. Contudo, quando dizemos para que *Mantenha* apenas três deles, você escolhe quaisquer três e mantém esse total. Por exemplo, se dissermos “Jogue cinco, Mantenha três”, queremos dizer que jogue um total de cinco dados, mas conte apenas três deles para seu total.

Finalmente, sempre que um dado der um 10 (“0” em muitos dados de dez lados), esse dado *explode*. Um dado explodido é jogado novamente e o próximo resultado é adicionado ao primeiro. Por exemplo, um dado dá um 10, e você joga-o de novo. O resultado seguinte é um 5. Adicione os dois resultados e aquele único dado deu um 15. Se você conseguir 10 consecutivos, continue jogando até obter um número que não seja um 10. Então

some *todos* os resultados para a jogada total. Não importa quantas vezes um único dado exploda, ele só conta como um dado para o número de dados mantidos.

Ações

Se seu Herói quer fazer algo, ele executa uma *Ação*. Um Herói pode fazer apenas uma *Ação* por vez. Devido a algumas *Ações* serem mais difíceis do que outras, o GM designará um *Número de Dificuldade* (ND) para cada *Ação* para representar sua dificuldade. *Ações* que são fáceis ou simples terão *Número de Dificuldade* baixo (5 ou 10) enquanto que *ações* mais difíceis terão *Números de Dificuldade* mais altos (25 ou 30). Um ND médio é 15.

Os Dois Testes

Existem dois tipos de testes usados em 7º Mar: *Simples* e *Resistido*.

Um *Teste Simples* é usado quando um Herói está agindo sozinho, quando apenas suas habilidades estão sendo testadas.

Um *Teste Resistido* é usado quando um Herói está ativamente se opondo a (ou sendo oposto por) outro personagem.

O Teste Simples

- **Passo Um:** O jogador declara uma ação e o GM determina qual *Característica* é apropriada para aquela ação. Então ele determina um *Número de Dificuldade* (ND) para aquela ação.
- **Passo Dois:** O jogador lança um número de dados igual à *Característica* do personagem apropriada e soma-os.
- **Passo Três:** Compare o total obtido pelos dados com o ND. Se o teste do personagem for igual ou maior do que o ND, então a ação teve sucesso. Se o teste é menor do que o ND, a ação falha.

Um *Teste Simples* é uma *Ação* cujo resultado é baseado apenas na habilidade do Herói. Esse Herói tem a força para erguer e arremessar a mesa? Ele possui destreza para arrombar a fechadura? Os dois são bons exemplos de *Testes Simples*.

O GM decide qual *Característica* do personagem apropriada e a dificuldade para o teste (*Constituição*

seria apropriada para erguer e arremessar a mesa, enquanto que *Finesse* seria apropriada para arrombamento). O jogador lança um número de dados igual a sua *Característica*. Ele então compara o total dos dados com o *Número de Dificuldade* designado. Se seu teste for igual ou superior ao ND, sua *Ação* é bem sucedida. Se for menor, então ele falha.

O GM tem uma lista que mostra as dificuldades relativas para ações e seu *Número de Dificuldade* apropriado. A tabela lhe dá uma boa estimativa para quais devam ser estes *Números de Dificuldade*.

O Teste Resistido

Os *Testes Resistidos* são um pouco diferentes dos *Testes Simples*. O Herói faz um *Teste Resistido* quando está tentando usar sua *Ação* contra outro personagem. O GM diz para ele jogar um número de dados igual à *Característica* apropriada, assim como um *Teste Simples*, mas:

- O ND para um *Teste Resistido* é igual à *Característica* do oponente vezes 5.
- Tanto o personagem da *Ação* quanto o da *Oposição* fazem testes, e o sucesso da ação é determinada por seus testes.

Num *Teste Resistido*, um de três resultados pode ocorrer:

- 1) Se apenas um teste resistido é bem sucedido (*Característica Oposta* x 5), então ele é bem sucedido, e seu oponente falha.
- 2) Se ambos os testes resistidos são bem sucedidos, aquele que tiver maior resultado vence.
- 3) Se nenhum teste resistido for bem sucedido, a *Ação*

Tabela de Número de Dificuldade

5	Mundano
10	Fácil
15	Médio (Este é o Número de Dificuldade padrão)
20	Difícil
25	Muito Difícil
30	Heroico
35	Nunca Feito Antes
40	Nunca Feito Novamente

continua até um ou os dois puderem fazer um teste bem sucedido.

Exemplo: Don e Jeff fazem um Teste de Constituição Resistido. A Constituição de Don é 3 e a Constituição de Jeff é 4. O ND de Don é 20 (Constituição de Jeff 4 x 5) e o de Jeff é 15 (Constituição de Don 3 x 5). Se apenas um de seus testes for igual a ou maior do que seu ND, ele é bem sucedido. Se ambos testes forem iguais a ou maiores do que seus ND, aquele que conseguiu maior resultado é bem sucedido. Se nenhum de seus testes for igual ou maior que seus ND, ambos falham e o teste continua para a próxima Ação.

Característica + Aptidão

Geralmente, quando você jogar para ver se uma Ação é bem sucedida, listaremos o número de dados que você está jogando como “A+B”. Por exemplo, se você está tentando acertar um pássaro voando com um tiro de sua pederneira, seu GM lhe dirá para fazer um teste de Finesse + Ataque (Armas de Fogo) para obter um total. Toda vez que testar uma Característica + Aptidão, você sempre mantém um número de dados igual à Característica.

Aumentos

Quando o GM designa a um jogador um ND, o jogador pode achar que o ND é um pouco fácil demais para alcançar. Um jogador pode voluntariamente *Aumentar* qualquer ND que lhe é designado em incrementos de 5. Aumentar o ND aumentará quanto impressionante o sucesso será. Os Aumentos permitem que o Herói complete tarefas mais rapidamente, mais efetivamente, ou com mais estilo. Um “tiro certo” (atingir um oponente na mão, disparar um tiro na perna de um oponente, etc) é um exemplo do que um jogador pode fazer com Aumentos. O GM o notificará quantos Aumentos são necessários para um tiro certo.

Enquanto avança nesse livro, você verá mais referências a Aumentos. Lembre-se apenas que um Aumento é sempre um incremento de 5 pontos a qualquer Número de Dificuldade, o que também aumenta o sucesso de seu teste.

Ocasionalmente, um Herói receberá um *Aumento Grátis*. Um Aumento Grátis aumenta o resultado de seu teste em 5.

O Que Mudou de Lenda dos Cinco Anéis

Se você é familiar com outro jogo da AEG – *Lenda dos Cinco Anéis* – então você já está familiarizado com o sistema de jogo de 7º Mar. Contudo, nós fizemos algumas modificações nele, então aqui está uma “atualização” das mudanças.

- **Aumentos:** O número de Aumentos que você pode fazer não é limitado por qualquer Característica.

- **Aumentos Grátis:** Aumentos Grátis agora adicionam 5 ao seu teste ao invés de fazer um teste bem sucedido mais bem sucedido.

- **Dados de Drama:** Embora os Dados de Drama possam parecer Pontos Nulos, não há limite para o número de Dados de Drama que você pode gastar num teste, e você pode gastá-los após o teste. Também, Dados de Drama que sobrem se transformam em Pontos de Experiência no fim de cada História.

- 7º Mar não tem Desvantagens.

- **Características e Aptidões:** Ao invés de ter Anéis com duas Características cada, agora existem cinco Características indivisíveis. Perícias, contudo, têm “sub-perícias” conhecidas como Aptidões. Ao invés de jogar Anel + Perícia, você normalmente jogará Característica + Aptidão.

- **Ferimentos:** Ser ferido em 7º Mar é muito diferente de ser ferido em L5A. De fato, o único sistema de combate um contra um mudou um pouco: é muito mais detalhado, para encorajar um estilo de combate muito mais pendurado em lustres. Veja a seção “Combate” no capítulo Drama para mais detalhes.

- **Batalhas:** O Sistema de Batalha em Massa mudou um pouco. Ele agora se foca mais nas habilidades de Herói e como os Heróis podem influenciar uma batalha. Pergunte ao GM para mais detalhes.

Rodadas e Fases

Sempre que o Herói se engaja em combate, o tempo fica lento para que todos possam ter a chance de executar uma Ação. Uma *Rodada* é a unidade básica de tempo em 7º Mar, que é quebrada em dez *Fases*. Lembre-se, Fases são 1/10 das Rodadas.

Uma Rodada começa com a Fase 1 e conta-se até a Fase 2, Fase 3 e assim por diante até a Rodada alcançar a Fase 10. No fim da Fase 10, a Rodada termina e uma nova Rodada começa.

Dados de Ação e Iniciativa

No início de uma Rodada de Combate, você terá um número de *Dados de Ação* para jogar igual à Verve de seu Herói. Dados de Ação *não* explodem como dados comuns. Dados de Ação têm dois propósitos: 1) Os números mostrados nos dados lhe dizem em quais Fases seu Herói terá uma Ação nessa Rodada, e 2) quando somados dão a *Iniciativa Total* de seu Herói para essa Rodada.

Por exemplo, digamos que seu Herói tem uma Verve de 4, então ele joga 4 Dados de Ação no início da Rodada de Combate. Os dados que ele joga dão 1, 3, 4 e 10, indicando que ele agirá na Fase 1, Fase 3, Fase 4 e Fase 10. Note que ele não joga de novo o 10 e adiciona o resultado.

Quando você soma os Dados de Ação de um Herói, você tem sua *Iniciativa Total* para a Rodada. Com Fases individuais, o Herói com a maior *Iniciativa Total* age primeiro, seguido pelo Herói com a segunda *Iniciativa Total* mais alta e assim por diante até o último. Usando o exemplo acima, a *Iniciativa Total* de seu Herói no início desta Rodada é $1 + 3 + 4 + 10 = 18$.

Sempre que você toma uma Ação numa Fase, você deve “gastar” seus Dados de Ação. Gastar seus Dados de Ação reduz sua *Iniciativa Total*, então assegure-se de conferi-la no início de cada Fase.

Aptidões de Ataque e Defesa

Qualquer personagem (Herói ou Vilão) que ataque outro personagem é chamado de “Atacante”. Qualquer personagem que está sendo atacado é chamado de “Defensor”.

Para um Atacante atingir um Defensor, ele deve jogar contra o Número de Dificuldade para Ser Atingido do Defensor. O ND para Ser Atingido do Defensor é $5 + (\text{Aptidão de Defesa} \times 5)$. Aptidões de Defesa são listadas no texto da caixa abaixo.

Seu Herói não pode usar Salto enquanto finta ou Finta enquanto Aparar. Quando saltar, ele *deve* usar a Aptidão Salto.

Taxas de Dano

Todas as armas têm uma *Taxa de Dano* que lhe diz quantos Ferimentos você infligirá com um golpe bem sucedido.

Cada arma é listada da mesma forma. Uma arma lhe dá o número de dados que você joga (adicionando seus dados de Constituição ao teste) e o número de dados que você Mantém do teste. Assim, se uma espada de esgrima inflige “2, mantenha 2” (ou 2m2) Ferimentos, você joga dois dados (mais seus dados em Constituição) e Mantém dois dados do teste.

Se a arma é uma arma de mão (tal como uma espada ou uma faca), você adiciona a Constituição de seu Herói ao TD quando a testa. Se a arma é uma arma de fogo, um arco ou besta, não adiciona.

Aptidão Defesa

Quando Usado

Jogo de Pés	A qualquer momento, a menos que sobrepujada por outra Aptidão
Aparar (Arma)	Pode ser usada apenas quando segurando a arma apropriada
Equilíbrio	Deve ser usada quando lutando sobre uma superfície instável tal como cascalho, um navio, ou uma carruagem em movimento
Balanço	Deve ser usada quando se balançando; anula Jogo de Pés
Salto	Deve ser usado quando se salta; anula Jogo de Pés

Introdução

Para armas de longo alcance (tais como armas de fogo e arcos), você vê um bônus ou penalidade para atingir seu alvo. Por exemplo, uma pistola tem um -10 para acertar a Curto Alcance. Isso significa que você subtrai 10 de seu teste quando está jogando contra o ND de Ser Atingido de um oponente.

Ferimentos

Quando seu Herói é atingido por uma espada ou bala de um mosquete, ele é ferido. Uma vez que tenha sido ferido, você tem de determinar se foi atingido séria (um *Ferimento Dramático*) ou superficialmente (um *Ferimento Leve*). Isto é referido como um *Teste de Ferimento*. Jogue sua Constituição com um ND igual aos Ferimentos que você levou no combate. Se falhar no teste, você sofre um *Ferimento Dramático*. Caso contrário, nada acontece, mas o dano fica com você. Ferimentos Leves são cumulativos, o que significa que se você tiver 10 Ferimentos Leves no início da Rodada e então levar mais 15 no final, você tem um total de 25 Ferimentos Leves. Para cada 20 pontos que você perde em seu Teste de Ferimento, toma um Ferimento Dramático. Armas de fogo, por outro lado, são muito mais mortais. Quando fizer um Teste de Ferimento contra uma Arma de Fogo, para cada 10 pontos que perde, você toma um Ferimento Dramático adicional.

No fim de cada batalha, apague todos seus Ferimentos Leves, mas não os Ferimentos Dramáticos. Você os mantém por um tempo.

Por exemplo, um Herói é acertado duas vezes numa Rodada. A primeira vez causa 10 Ferimentos Leves. Ele tem Constituição 3, então ele joga e Mantém 3 dados em seu Teste de Ferimento. Ele consegue um 15, fazendo o teste. Marca os Ferimentos em sua planilha de Herói, para que lembre quantos Ferimentos Leves ele levou neste combate. No fim da Rodada ele é acertado novamente, tomando outros 10 Ferimentos Leves, para um total de 20 Ferimentos Leves (10 da primeira vez e 10 desta vez). Ele faz outro Teste de Ferimentos e obtém outro 15, perdendo seu ND de 20. Agora, ele apaga todos os Ferimentos Leves que levou até agora e anota um Ferimento Dramático em sua planilha de Herói.

Ferimentos Dramáticos

Quando você sofre um Ferimento Dramático, a primeira coisa a fazer é apagar todos os seus Ferimentos Leves que sofreu até então. Não se afobe; você ainda tem de lidar com seus efeitos.

Primeiro, se este Ferimento Dramático lhe deixa com um número total de Ferimentos Dramáticos igual a sua Determinação (ou seja, você tem Ferimentos Dramáticos e uma Determinação de 3), nenhum de seus dados (exceto dados de Drama) explodem. Se você acumular um número de Ferimentos Dramáticos igual a sua Determinação x 2, você foi nocauteado, e está fora de combate. Provavelmente acordará num calabouço ou amarrado numa cadeira, assumindo que ninguém lhe mate.

Tabela de Armas

Arma	Dano	Alcance	Curto Alcance	Longo Alcance	Recarregar
Arco	2m2	150 metros	-5 para acertar	-10 para acertar	1 Ação
Besta	2m3	100 metros	-5 para acertar	-10 para acertar	6 Ações
Espada de Esgrima*	2m2	N/A	N/A	N/A	N/A
Arma Pesada†	3m2	N/A	N/A	N/A	N/A
Faca	1m2	5 + 2*Força	-0 para acertar	-5 para acertar	N/A
Mosquete	5m3	80 metros	-10 para acertar	-15 para acertar	30 Ações
Panzerhand	0m2	N/A	N/A	N/A	N/A
Pistola	4m3	30 metros	-10 para acertar	-15 para acertar	20 Ações

* Espadas de Esgrima são floretes, épées, alfanjes, cimitarras e quaisquer outras armas similares.

† Armas Pesadas são armas de cabo, espadas de duas mãos, machados e quaisquer outras armas similares.

Ferimentos de NPC

Personagens dos Jogadores são um pouco diferentes de NPC (Personagens Não Jogáveis, aqueles controlados pelo Mestre). Afinal, os jogadores são Heróis. Ainda que existam Heróis NPC, existem apenas uns poucos (então eles não se aglomeram com os personagens dos jogadores!). Os personagens dos jogadores são tão distintos que lidam até mesmo com os Ferimentos de uma forma diferente do resto do mundo.

Em 7º Mar, existem 3 tipos de NPCs: Vilões, Capangas e Brutamontes. Cada um deles é ferido de forma diferente.

Vilões

Vilões são as contrapartes dos Heróis. Eles têm as mesmas habilidades dos Heróis, e o mesmo potencial para fazer o mal como o Herói tem para fazer o bem.

Vilões são Feridos exatamente da mesma forma que os Heróis. Sempre que receberem Ferimentos, eles fazem um Teste de Ferimento usando sua Constituição. Se tiverem sucesso, não há efeito. Se falharem, eles tomam um Ferimento Dramático. Se um Vilão tomar um número de Ferimentos Dramáticos igual a duas vezes sua Determinação, ele é Nocauteado.

Capangas

Capangas são os tenentes e puxa-sacos dos Vilões e Heróis. Eles são mais resistentes do que os Brutamontes, mas apenas um pouquinho. Capangas estão realmente à beira de se tornar Heróis e Vilões eles próprios; tudo que precisam é um empurrãozinho e farão seu próprio caminho.

Capangas recebem Ferimentos como Heróis, mas se sofrerem um número de Ferimentos Dramáticos igual à sua Determinação, eles são Nocauteados. Fica a cargo do GM se os Capangas ficam inconscientes ou são mortos, mas se ele tomar um Ferimento enquanto está Nocauteado, ele morre.

Brutamontes

Brutamontes são a ralé. Eles são os rufiões sem nome empregados às dúzias, e que são Nocauteados às dúzias quando os Heróis aparecem. Um grupo de Brutamontes (normalmente seis) é chamado de “Tropa de Brutamontes”.

Geralmente, o ND normal para acertar um Brutamontes é 10. Quando um Herói tem sucesso em golpear um Brutamontes, ele é Nocauteado. É isso. Não há jogada para contar Ferimentos, nem Teste de Ferimento, apenas o Brutamontes é nocauteado. O GM determina se o Brutamontes foi morto ou está apenas inconsciente, mas se um Brutamontes toma um único Ferimento após ter sido Nocauteado, ele morre.

Às vezes, um Herói pode despachar uma Tropa de Brutamontes com pouco esforço. Se um Herói está enfrentando uma Tropa de Brutamontes diretamente, ele pode atacar um Brutamontes adicional por Aumento. Em outras palavras, se você estiver enfrentando quatro Brutamontes, precisará de três Aumentos (um para cada Brutamontes além do primeiro) para atacá-los todos.

Exemplo: Rodriguez está enfrentando quatro Brutamontes. Ele só quer gastar uma Ação para despachá-los, então quando ele ataca, diz ao GM que quer atacar todos os Brutamontes. Existem três deles, então o GM diz a Rodriguez que ele precisa de três Aumentos para atacar a todos. O ND para atacar estes Brutamontes é 10, então com três Aumentos, o ND se torna 25. Rodriguez faz seu teste e todos os Brutamontes são Nocauteados numa enxurrada de esgrima.

Dados de Drama

Cada Herói começa o jogo com uma parada de Dados de Drama igual à sua Característica mais baixa. Isto representa a habilidade inata de um personagem adivinhar suas cercanias e as intenções de seus oponentes, e executar ações além da capacidade das pessoas comuns (ou seja, “ações heroicas”).

Quando um Herói gasta um de seus Dados de Drama, um de dois efeitos podem ser invocados.

O primeiro é adicionar um dado mantido para *qualquer* Ação. Isto pode ser usado *após* o teste ter sido feito, mas *deve* ser usado antes que o GM descreva o resultado do teste da Perícia em questão. Dados de Drama não podem ser usados após a Ação ter sido bem sucedida. Em outras palavras, você não pode adicionar Dados de Drama ao teste de efeito. Você só pode usá-los para aumentar a probabilidade de seu sucesso.

O segundo é levantar imediatamente depois de ser Nocauteado (ver *Combate, acima*). Contudo, a despeito da Fase atual, o Herói deve então passar o restante da Rodada se recuperando, incapaz de executar quaisquer Ações. Seu ND para ser atingido durante esta Rodada é 5. E não pense que só porque você está erguido e caminhando quer dizer que mais um golpe não o mataria.

Existe mais usos para Dados de Drama, mas eles podem esperar até que você aprenda mais sobre regras.

Obtendo Mais Dados de Drama

Você recebe Dados de Drama através de interpretação. Se seu Herói se desprende em alguma conversa espirituosa com um Vilão enquanto engajado numa esgrima mortal, você recebe um Dado de Drama. Se ele pausa por um momento antes de saltar por uma janela para dar um beijo de adeus na bela princesa, você ganha um Dado de Drama. Em resumo, sempre que realizar uma Ação com um sabor incomum, você recebe seu Dado de Drama.

O Fim?

Oh não. Isso é só o começo.

Isso é apenas uma amostra do que está esperando por você no *Guia dos Jogadores*. Nestas páginas existe muito mais informação sobre as nações, Sociedades Secretas e aquilo que molda a Théah moderna, bem como um olhar sobre as glórias passadas e tragédias de Théah. Regras adicionais expandem o sistema de jogo adiante, incluindo Aptidões Avançadas, Heranças de Feitiçaria, Escolas de Espadachins e mecânicas de combate que realmente deixam seu Herói voar pela parede.

O *Jogo de Interpretação 7º Mar* é apenas seu primeiro passo em Théah. A AEG lançará uma variedade de material de *7º Mar*, incluindo romances, jogos de miniaturas e jogos de cartas.

7º Mar não é apenas um jogo, é o Novo Mundo.

Venha explorá-lo conosco!







Théah

Parte Dois

Archibald

A carta em seu cinto foi escrita por uma mão refinada, delicada e perfumada o suficiente para chamar sua atenção. Não eram muitas mulheres que sabiam como perfumar uma carta, mas esta senhora sabia – e sim, ele escolheu estas duas palavras cuidadosamente.

A casa ficava no mais rico distrito da cidade, e ele tinha de mostrar ao guarda o passe que ela lhe havia escrito. O camarada alto e corpulento com ombros como montanhas rosnou para ele enquanto passava. Archibald deslocou o ombro para deixar a espada em seu quadril e o pingente em sua lapela brilhar na luz da manhã. Após o que o guarda não resmungou.

Foi uma longa caminhada – acima – até a casa dela, e ele parou no caminho para tomar fôlego. Não faria isso tudo para deixar sua cliente vê-lo exausto. Após seu descanso, retomou sua caminhada e encontrou o endereço.

Paredes largas e grama verde o recebiam, tudo em círculos. *Castillianos e seus círculos*, pensou consigo. *Só espero que fale avalon*. Caminhou pelo jardim, lembrando-se de como havia ficado espantado da primeira vez em que entrou numa casa castilliana. Após três anos até mesmo o Paraíso pareceria um lugar comum.

Ele não esperava ter de procurar quem atendesse a porta, mas teve. Pelo caminho. Archibald retirou o chapéu retomou a compostura. “A senhora da casa está?” disse em seu melhor castilliano. O gigante acenou sombriamente e deixou-o entrar. Ele sentiu o mesmo perfume quando havia passado pela porta. “Devia ter ouvido meus instintos”, murmurou.

Assim que a porta bateu, algo gritou em sua cabeça. Sua espada estava em sua mão imediatamente e defletiu um golpe pela esquerda com uma aparada em semicírculo que havia aprendido de um mosqueteiro de Montaigne. Então, em seguida à aparada, ele empunhou outra lâmina e pulou para frente, caindo e girando em seus pés para enfrentar os dois atrás de si.

O da esquerda tinha a espada mais leve, enquanto o da direita com a cicatriz sobre o olho sabia exatamente o que estava fazendo. Espada Leve atacou novamente enquanto Cicatriz recuou e assistiu. Archibald teria de despachar Espada Leve rapidamente; ele não poderia deixar que Cicatriz visse muito. Aparou Espada Leve e deu um contra-ataque rápido sobre seus olhos. Espada Leve vacilou – mesmo o mais experiente esgrimista vacila quando é cortado nos olhos – e em dois movimentos fluídos, Archibald tinha duas espadas em suas mãos e Espada Leve estava inconsciente no chão.

“No mal”, Cicatriz sorriu. “No mal para um pero de Avalon.”

Archibald sentiu um aperto na mandíbula. “Sou um Espadachim, castilliano.”

Cicatriz sorriu, revelando um dente de ouro. “Veremos”, disse.

Archibald jogou a arma de Espada Leve e se colocou em posição.

“Será a última coisa que vai ver.”

Clarisse

Ela o assistiu nocautear Arturo e roubar sua espada enquanto caía. Rodrigo obviamente estava derrotado. Ela chegou para a esquerda, ergueu o sino da mesa de vidro e o tocou. O sonzinho era como um trovão na sala silenciosa. Ambos esgrimistas pararam e se voltaram para ela. Ela assistia o rosto do Espadachim atentamente. Amava assistir seus olhos quando eles a viam pela primeira vez. Clarisse não se desapontou.

“Creio que isso seja suficiente”, disse. Quando usou o avalon nativo do Espadachim, a tensão em seus ombros aliviou e sua postura mudou. *Sempre observe os detalhes*, seu pai lhe dizia. *Os homens revelam mais com seus corpos do que com suas línguas*. Após dez anos como embaixadora de Montaigne em Castillia, ela estava bem certa que o corpo de uma mulher poderia fazer a língua de um homem revelar o que ela queria.

“Jogue isso fora”, disse, gesticulando para suas armas. “Não quero derramamento de sangue em minha casa”. Ela se reposicionou em seu assento de pelúcia. “As manchas nunca saem.”

O Espadachim olhou para Rodrigo, então olhou de volta para ela, seus olhos transpareciam confusão. “Sim”, ela disse. “Sou montaigne, não castilliana. Mas não deixe isso arruinar sua primeira impressão. Venha e sente comigo. Beberemos chá e falaremos sobre como você gastará todas aqueles florins que colocarei em sua bolsa.”

Ele assistiu Rodrigo e não embainhou sua espada até o castilliano embainhar a sua. Rodrigo avançou, se curvou diante dela e deixou a sala, fechando a porta atrás de si. Ela serviu um copo a Archibald e escondeu sua preocupação quando ele sentou seu corpo sujo e imundo em sua cadeira de cetim. Clarisse havia ouvido que os avalons odiavam banhos, mas *realmente*...

Após um momento de silêncio, ela se recostou em sua cadeira e começou a falar.

“Meu amigo, a questão é realmente simples. Você é um Espadachim e eu sou uma cliente. Sua guilda é construída sobre a tradição do anonimato. Estou precisando desse anonimato nesta questão. Existe um homem – você saberá quem ele é em breve – que traiu meu coração e eu quero que ele sinta a dor que ele me trouxe. Vejo em seus olhos que você compreende tais assuntos, então não há necessidade de explicações. Basta dizer que quero que ele sinta essa dor, não apenas no momento em que a espada perfurar sua pele, mas a cada instante de sua vida desde aquele momento em diante. Eu quero que sua vida seja longa, durando para exibir sua miséria. Você compreende? Estou certa que sim. E assim, é com esse pequeno propósito – sim, aquele ao seu lado – que o estou empregando, meu Espadachim, para executar esta pequena questão de retribuição com a completa confiança de que permanecerá completamente anônimo. Mesmo que deixá-lo saber quem o fez sofrer seja um delicioso deleite, deve ser mais satisfatório fazê-lo passar o resto de seus dias imaginando quem causou tal agonia.”

Ela parou. “Temos um acordo, então?”

O Espadachim consentiu.

“Bom.”

Lucia

“Você está dispensado”, disse Clarisse. O Espadachim se levantou de sua cadeira, pegou o envelope da mesa e pôs seu chapéu. Não disse nada, apenas se voltou para a porta e saiu da sala.

No momento em que se foi, Clarisse voltou sua cabeça e sussurrou para a parede, “Bem, o que você acha?”

Uma porta oculta na parede se abriu e uma jovem garota saiu das sombras. “Ele é forte. Um assassino habilitado.”

“Não era *disso* que eu estava falando, minha querida”. Clarisse suspirou. “Eles não ensinam *nada* às garotas vodacce sobre homens? Ele era absolutamente belo! Uma beleza rude... aqueles olhos... aquelas mãos!”

Lucia caminhou até a janela, assistindo-o descer a rua. “Se minha senhora diz.”

“De fato, digo”. Então se ergueu de sua cadeira, seu vestido farfalhando sobre sua forma delgada. “Quero que o siga. Saiba aonde ele vai”. Ela colocou uma pequena quantia de dinheiro na mão de Lucia. “Quero que saiba com quem vai se encontrar, o que ele come e onde ele gasta seu dinheiro”. O olhar de Clarisse caiu sobre ela. “Não falhe, Lucia.”

“Nunca, Madame”. Ajoelhou-se rapidamente, então se apressou da sala, deixando a diplomata montaigne sozinha.

Ela correu atrás do Espadachim. Não precisava manter-se a distância; o homem nunca a havia visto antes. Além disso, um Espadachim nunca perceberia uma serviçal de vestido preto numa saída de compras para sua senhora.

Lucia o seguiu na cidade e manteve passo com ele pelas ruas movimentadas por quase uma hora. Ele vagou pelo mercado, comprando uma maçã numa quitanda, um pastel no padeiro, então uma espiga de milho cozido da carroça de um fazendeiro. Ele acenou para amigos, beliscou algumas damas... então deslizou para uma parte da cidade em que nenhuma mulher distinta entraria: o distrito da luz vermelha.

Lucia não perderia o rastro.

Ela caminhou por entre as rameiras em seus escandalosos vestidos sem mangas e entrou pelos becos

escuros que fediam a morte. Ela caminhou vivamente pelas tavernas e manteve seu olhar baixo quando os homens com olhos negros e mãos úmidas a olhavam passar.

Quando passou por um canto particularmente sórdido, um homem se prostrou diante dela. “Ei, Señorita”, ele disse com um sotaque tão grosso que ela mal podia compreender as palavras. “O que você está fazendo num lugar desses?”

“Se me permitir, senhor, por favor afaste-se.”

Ele encolheu os ombros e Lucia ouviu outro homem caminhar atrás dela.

Ela gesticulou para frente. “Tenho negócios com aquele homem lá.”

O brutamontes sorriu, e ela percebeu que ele havia perdido mais do que alguns dentes. “Acho que você tem negócios comigo.”

O olhar de Lucia se fixou em seus olhos e quando falou novamente sua voz estava diferente. “Vou dizer uma coisa para você, e quero que ouça atentamente.”

O brutamontes, agora se divertindo um pouco, se inclinou para ouvir. Ela falou uma palavra uma vez e seus olhos piscaram. Sua cabeça se levantou e ele olhou para trás dela. Antes que algo pudesse acontecer, um faca estava em sua mão e ele chamou o homem atrás dela de algo que nenhuma mulher de criação adequada deveria ouvir.

Lucia se afastou e os dois homens mergulharam no corredor escuro sem mais palavras. Ela não parou para considerar o medo pungente que sabia que eventualmente deixaria um vergão sombrio longo e fino em sua volta. Torcer o destino de um homem tem um preço, afinal, mas o medo era melhor do que o que aqueles dois tinham em mente.

Ela os deixou para trás, ainda seguindo o Espadachim, ainda imaginando porque sua senhora o considerou tão fascinante. Ela o achou terrivelmente banal.



Este pequeno tratado não pretende ser completo, mas lhe dá um breve olhar sobre a história de Théah, desde a fundação de seu primeiro grande Império até o ano atual. “AUC” e “AV” são abreviações para frases théanas significando “O Ano de Fundação da Primeira Cidade” e “O Ano da Verdade”, respectivamente. AUC data desde antes do aparecimento do Primeiro Profeta (o fundador da Igreja do Vaticínio) e AV data após isso.

Ascensão da Velha República (AUC 1 – AUC 340)

Os théanos registraram a história originalmente datada desde a fundação da Primeira Cidade, chamada Numa, nas terras agora conhecidas como Vodacce. Na Idade Antiga, uma república surgiu de Numa que cresceu para englobar grande parte de Théah. Por séculos, a república prosperou, criando uma idade de ouro de heróis, filosofia e ciência que inspirou eruditos théanos pelo resto da história. Governada por um Senado eleito das famílias nobres, a Velha República também deu a Théah sua primeira religião formal, uma fé panteísta inspirada pelos planetas visíveis.

Queda da República, Ascensão do Império (700 AUC – 724 AUC)

Mas a República ficou velha e corrupta e eventualmente renasceu como um Império. O Imperador Gaius Philippus Macer, sobrinho de um popular Senador, tomou controle através de um golpe militar. Numa tentativa de arrancar o poder de volta dele, os Senadores usaram o conhecimento obtido de artefatos Syrneth para se tornarem os primeiros feiticeiros do mundo. A base do poder mudou mais uma vez e o Imperador se tornou nada mais do que um governante fantoche. O Império expandiu sua influência e os Senadores reivindicaram as férteis terras fronteiriças.

O Primeiro Profeta (1 AV – 200 AV)

O início da “era moderna” (*Anno Veritas*) começou com o aparecimento do Primeiro Profeta. Cinquenta anos depois os Senadores tomaram conta do Império, um estrangeiro apareceu no Senado. Ele disse ser o profeta de um deus chamado “Theus” e falou contra aqueles que haviam retomado a feitiçaria, dizendo que era uma abominação aos olhos do Criador. Ele disse que as altas virtudes da humanidade eram sua inteligência e seu livre arbítrio, dois dons que nenhuma outra criatura na Criação tinha. Era *dever* da humanidade usar estas ferramentas e encorajar e educar outros em seu uso.

O Profeta ganhou um culto de seguidores no Império antes de sua aparição no Senado e os Senadores o reconheceram como uma ameaça à sua autoridade. Assim que ele deixou as câmaras, eles o declararam um criminoso e um traidor. Como registra o Livro dos Profetas, a noite anterior à sua ordem de prisão, o Profeta entregou-se às autoridades para a pena. Antes que fosse condenado à morte, contudo, ele predisse que três Profetas o seguiriam, cada um com sua própria mensagem e tarefa.

Infelizmente para os Senadores, o culto não morreu com o Profeta, mas ao invés disso cresceu em força e número enquanto os anos passavam. Dois séculos depois, numa manobra política que mudaria o mundo para sempre, o Imperador declarou que a fé que o Profeta espalhava era a única fé verdadeira, fazendo de seus ensinamentos a Igreja oficial do Império. Ele declarou que qualquer um que se juntasse à Igreja seria um cidadão pleno do Império. A ação do Imperador retirou poder dos Senadores e eles fugiram do centro do Império para os estados limítrofes, longe da Igreja do Profeta.

Impérios do Oriente e do Ocidente (100 AV – 300 AV)

Ao longo dos duzentos anos seguintes, o Império cresceu demais para ser governado e se dividiu em duas entidades políticas distintas: o Império do Oriente e o Império do Ocidente. Os dois Impérios sofreram de ataques bárbaros, lutas políticas e escaramuças às suas margens. Em pouco tempo, toda a estrutura faliu, arremessando Théah em sua “idade das trevas”. Os descendentes dos Senadores exilados se tornaram os governantes locais nos territórios periféricos, e lutaram uns contra os outros no esforço de obter mais poder.

Fronteiras políticas foram desfocadas e conflitos triviais se espalharam por todos os cantos do continente.

O Segundo Profeta (305 AV – 306 AV)

O Segundo Profeta, pressagiado pelo Primeiro, chegou do Oriente, que agora era chamado de Império da Lua Crescente. Assim como seu predecessor, ele falou contra a feitiçaria, mas ao invés de usar palavras de paz, ele usou palavras de renúncia. Ele disse que a sociedade havia se tornado muito corrupta e os fiéis precisavam deixá-la para trás. Ele reuniu um grupo massivo e partiu para o Império Oriental numa grande peregrinação, deixando um pequeno bando de seguidores para trás para espalhar sua mensagem.



Infelizmente, ele e muitos de seus seguidores foram mortos dentro das fronteiras do Império Crescente, causando uma série de cruzadas contra os assassinos do Profeta de Theus. As cruzadas duraram anos e continuaram pelas fronteiras do Crescente. Por um tempo, os théanos mantiveram uma grande porção do território do Crescente, mas foram eventualmente expulsos pelo poder combinado dos exércitos do Império.

Imperador Corantino (312 AV – 376 AV)

Após as Cruzadas, muitos reis buscaram reunir Théah sob um novo Império. O maior destes homens, Corantino, conquistou a maior parte de Théah oriental, unindo centenas de pequenos reinos sob sua coroa. O reino de Corantino foi o maior desde a queda do Velho Império. Em 312 AV, ele declarou que a fé dos Profetas seria a igreja oficial de seu Império, mas haviam muitos cultos do Profeta para que uma fé fosse declarada. Corantino ordenou que um único Credo fosse determinado, criando assim a Igreja do Vaticínio. O lar da Igreja seria o lugar onde o Primeiro Profeta falou – Numa – e um Hierofante foi escolhido para servir como



seu guia. Um conselho de Cardeais, representando cada parte do reino de Corantino, elegeria o Hierofante que então serviria por toda sua vida. O movimento sem precedentes deu à Igreja grande poder, pois mesmo o Imperador não poderia interferir em questões espirituais sem sua permissão.

O império de Corantino foi grande, mas não durou muito após sua morte. O Imperador dividiu a terra entre seus três filhos, nenhum dos quais possuía a argúcia política de seu pai. Mais uma vez, tudo ruiu, o mundo foi lançado no caos, e a única voz de autoridade por quase três séculos foi a Igreja do Vaticínio.

Imperador Carlemano (600 AV)

No século sétimo, outro imperador surgiu e uniu quase toda Théah sob uma única coroa. Seu nome era Carlemano, e seu reino cresceu até se estender pelas terras que depois se tornariam Montaigne, Eisen e Vodacce. Ele foi declarado o Alto Imperador de Théah pela Igreja do Vaticínio, que havia obtido incrível poder político àquela época. Também havia se tornado a fortaleza da ciência e da erudição; quase todo progresso foi feito devido à pesquisa e experimentação dos estudiosos da Igreja.

Novamente, o reino de Carlemano não durou muito após sua morte. Contudo, as grosseiras fronteiras políticas que ele estabeleceu dentro de seu reino cresceram em importância, plantando as sementes das nações de Théah. Pela primeira vez, Montaigne, Eisen, e Vodacce pensaram em si como estados únicos, não como uma reunião de pequenos baronatos unidos por uma língua comum.

Pelos próximos trezentos anos, a Idade das Trevas continuou. Bandos de saqueadores ferozes das Ilhas de Vesten predavam as comunidades costeiras, espalhando medo por todo o continente. Uma doença terrível chamada de a “Peste Branca” surgiu no século décimo, espalhada por ratos e destruindo definitivamente quase um terço de sua população. Mas por estes pesadelos, os théanos perseveraram, buscando na Igreja orientação e vivendo suas vidas como melhor podiam.

O Terceiro Profeta (1000 AV)

A chegada do Terceiro Profeta em Castillia pode ser o mais violento movimento na história da Igreja do Vaticano. Ele mudou o tom e a voz da Igreja: não falava de paz ou separação, mas de fogo e sangue. Ele organizou um golpe político que removeu a nobreza feiticeira do poder, substituindo-os por famílias cujo sangue era puro e não corrompido. Por séculos, Castillia e o Império Crescente haviam compartilhado relações comerciais amigáveis, influenciando amplamente a cultura de Castillia. Os castillianos e os crescentes haviam negociado e misturado sangue e cultura, mas o Terceiro Profeta chamou os crescentes de infiéis e declarou outra cruzada contra os assassinos do Segundo Profeta.

Primeiro, as cruzadas foram bem. Os crescentes se retiraram de suas fronteiras para o deserto e os Cruzados reivindicaram grandes vastidões da zona fronteira para a Igreja. Mas como antes, os crescentes contra-atacaram, fazendo os cruzados recuarem. Uma luta longa e sangrenta se seguiu, vazando e fluindo por cerca de trezentos anos.

Seguindo sua declaração da cruzada, o Profeta anunciou que Castillia era o novo centro da fé, uma declaração que derramou mais sangue sobre os altares da Igreja. Uma guerra sangrenta estourou entre o Profeta em Castillia e o Hierofante em Vodacce. “A Guerra do Hierofante” terminou com Castillia vitoriosa e a cidade capital da Igreja se mudando para o oeste. Contudo, quase todo poder político real do Vaticano permaneceu nas mãos de Vodacce; os vodacce controlavam a maioria dos Cardeais e ainda podiam eleger o Hierofante.

Com seu poder agora baseado em Castillia, o Terceiro Profeta reestruturou a Igreja, enfatizando a pesquisa acima de tudo. “Nossa necessidade de conhecer o Inimigo”, disse uma vez, “só fica atrás de nossa necessidade de compreender a Criação”. Ele também criou uma ordem da Igreja chamada de a Inquisição, que se reportava apenas ao Hierofante. O dever da Inquisição era buscar e destruir todos aqueles que praticavam a arte sombria da feitiçaria. A criação de tal ordem era um desafio direto à nobreza de Théah, colocando a Igreja em desacordo com quase todas as nações. Consequentemente, a feitiçaria não foi praticada abertamente por mais de quinhentos anos.

A Invasão de Avalon (1028 AV)

A pequena ilha de Avalon há muito permanecia fora da política théana, vivendo sob a influência de uma estranha raça chamada Sidhe. Em 1028, contudo, o Rei de Montaigne mandou uma frota de invasão para conquistar a ilha, junto com sua vizinha Inismore e a Marca dos Altiplanos. Os Sidhe fugiram de Avalon, levando sua forma peculiar de magia consigo e deixando os montaigne como governantes. Eventualmente, os invasores assimilados com a cultura local, permitiram a Avalon um status quase independente, mas uma forte inimizade restava entre os dois países. A ocupação atizou o fogo do nacionalismo entre ambos os povos, catalizando seu senso de identidade e lentamente retirando Théah do feudalismo.

A Ascensão e Queda dos Cruzados (1100 AV – 1312 AV)

Por séculos, a Igreja promoveu uma guerra santa contra o Império Crescente, pressionando sua influência para o Oriente. Isso teve um fim quando uma ordem de cavaleiros – os Pobres Cavaleiros do Profeta – que haviam participado na cruzada foram condenados como hereges. Sua tentativa revelou evidências de crimes inefáveis, crimes jogados sobre as costas dos infiéis crescentes. Os Pobres Cavaleiros foram executados, e a Igreja declarou as fronteiras do Crescente fechadas para todos os fiéis. Um único príncipe vodacce foi permitido manter negócios com eles, mas os próprios Cruzados morreram com os Pobres Cavaleiros. Trezentos anos de conflitos finalmente chegaram a um fim.

Renascença (cerca de 1300 AV – presente)

Desde a queda do Velho Império, a terra de Vodacce gradualmente se desenvolveu num consórcio de príncipes mercantes. Sua proximidade com o Império Crescente, junto com sua devoção ao Vaticano (e seu desenvolvimento científico), permitiu que a arte e a cultura lentamente florescessem lá. Pintores e outros artistas descobriram novas formas de expressão, enquanto maravilhosas invenções científicas vieram das Universidades do Vaticano. Através das frotas dos Príncipes, a renascença se espalhou por Théah, instigando uma revitalização do conhecimento e uma ascensão gradual dos longos anos da escuridão. Isso também deu a Vodacce um poder econômico

inquestionável, que os príncipes usaram principalmente para competir uns contra os outros. Vodacce também se tornou conhecida não apenas como um farol de cultura, mas também como uma terra traiçoeira de jogos políticos sutis e mortais.

O Movimento Oposicionista (1517 AV – presente)

Por séculos, a Igreja manteve controle direto sobre o destino de Théah. Como suas contrapartes seculares, isso começou a arruinar de dentro. Os funcionários da Igreja tiravam vantagem do poder que mantinham, condenando aqueles que se opunham a seu credo. Isso continuou até 1517 quando as ações de Mattias Lieber, um monge de Eisen, criaram o que ficou conhecido como “o Movimento Oposicionista”. Ele denunciou a autoridade da Igreja e declarou que apenas Theus poderia interceder em nome de uma alma humana. Aqueles que haviam se desencantado com os excessos da Igreja rapidamente se juntaram ao movimento, e dentro de uma década a Igreja do Vaticano perdeu quase um terço de seu rebanho. Ela respondeu com fogo. Por décadas, os Oposicionistas foram queimados por toda Théah até o início do século XVII, quando Eisen declarou que suas fronteiras eram seguras para os “lieberanos”. A tolerância cresceu, mas as tensões entre Vaticanos e Oposicionistas permanecem altas até hoje.

A Guerra da Cruz (1636 AV – 1666 AV)

A aceitação do Oposicionismo por parte de Eisen lhe custaria caro no final das contas. O Imperador de Eisen era um homem de mente aberta e tolerante, mas quando morreu em 1636, foi substituído por Reifensahl, um vaticínio fanático. A tensão entre as duas fés explodiria em guerra.

O novo Imperador exigiu que todos Oposicionistas renunciassem a sua fé e afirmassem sua crença no Credo da Igreja do Vaticano. Isso não aconteceu. Em pouco tempo, os vaticínios de Eisen lutaram contra os oposicionistas de Eisen nas ruas, sacerdotes chamaram uma guerra santa contra os “infiéis”, e crentes devotos de ambos os lados formaram unidades militares para destruir seus inimigos. Seguiu-se a guerra civil. Quase toda nação em Théah contribuiu com forças para um lado ou outro, mas Eisen suportou o peso da luta. As nações vizinhas ficaram ricas vendendo armas e suprimentos, enquanto não sofriam nada do prejuízo

devastador que as batalhas infligiam. A Guerra da Cruz durou trinta anos e terminou mais por simples exaustão do que por qualquer outra coisa. Eisen foi deixada sangrando e quebrada, com quase um terço de sua população morta e nada para mostrar para ela. As nações vizinhas se atacaram para dividir os espólios.

A guerra também roubou o poder da Igreja do Vaticano, corrompendo severamente sua influência. Trinta anos de derramamento de sangue foram o bastante para afastar os théanos do proselitismo. Mais nações declararam independência da Igreja dos Profetas, e mesmo fiéis vaticínios tomaram uma visão tolerante do Oposicionismo. Por todo dano que causou, as lições da Guerra não foram perdidas por Théah – um frio conforto à Eisen sobrevivente.

Eventos Atuais

Enquanto os eventos acima foram o plano de fundo da Théah moderna, o último século teve um profundo efeito sobre os assuntos correntes. Abaixo está uma breve descrição dos eventos mais recentes – e às vezes trágicos – de Théah.

A Ascensão de Avalon e a Armada Castilliana

Os três Reinos de Avalon – incluindo Inismore e a Marca dos Altiplanos – há pouco se reuniram sob a coroa da Rainha Elaine em 1658. Se desfazendo de todos os traços da ocupação montaigne, a Alta Rainha de Avalon fez muito para obter o poder para seu pequeno reino. Ela declarou independência religiosa da Igreja do Vaticano e criou um novo traço na estrutura social de Avalon: o marinheiro. Todos que navegam na marinha de Avalon são considerados do mesmo posto social que nobres cavaleiros. Estes “nobres marinheiros” saqueiam galeões castilianos, mercantes vodacce e navios montaigne. Elaine publicamente condena suas ações, mas não é segredo que os cofres de Avalon incham com o saque de suas ações.

Em 1659, o Rei de Castillia decidiu fazer a arrogante nação ilha pagar por sua insolência. Ele ordenou a construção de uma grande frota para navegar contra Avalon. Isso se provaria ser um exercício de erros. Os espões de Avalon descobriram a construção e piratas sabotaram a produção desde o início. O homem colocado a cargo da armada era completamente incapaz

de comandar uma marinha. Quando a Armada finalmente foi navegar, ela entrou numa tempestade que afundou um terço dos navios. Ao longo da costa de Avalon, os castillianos descobriram que seus navios eram muito grandes para navegar naquelas águas rasas. Os pequenos navios de Avalon não. Após outro terço de seu número ser afundado pelo fogo avalon, a frota voltou das praias de Avalon e a Rainha Elaine clamou uma vitória naval sobre a maior e mais poderosa frota em Théah, um ato que impulsionaria sua pequena união no cenário mundial.

O Retorno da Peste Branca (1665 AV – 1666 AV)

Alguns anos atrás, a Peste Branca – não vista desde a Idade Média – mostrou sua cara feia mais uma vez em Avalon, Castillia e partes de Montaigne. Richard Kailean (o intelectual responsável pelo pouco conhecimento que a Igreja tem a esse respeito) observou meticulosamente e catalogou seus sintomas e especulou sobre possíveis causas. Quando ele estava começando a formular um plano para combater a doença, contudo, ela desapareceu tão rápido quanto surgiu. Houve pouca chance para observação desde então, mas os estudiosos agora estão esperando com uma mistura de antecipação e medo por outra oportunidade.

A Guerra Comercial Vendel-Vodacce (cerca de 1620 AV – presente)

Os vestenmannavnjar há muito eram pensados como bárbaros sanguinários, mas enquanto Théah emergia da Idade das Trevas, uma nova tendência se desenvolveu entre seu povo. A casta fazendeira se tornou uma casta mercante, desenvolvendo habilidades políticas e deslocando os guerreiros que estavam longe de casa há muito tempo. Eles começaram usando navios de Vesten, que conseguiam transportar cargas rapidamente, para negociar com outras nações, o que aumentou sua riqueza e prestígio. Em poucas décadas eles haviam tomado o controle político de seu país, deixando os guerreiros em bandos desfavorecidos às margens de seu país. Agora se chamando “Vendel”, eles começaram a construir um poderoso império econômico. Por volta de 1600, eles estabeleceram uma liga de Guildas para controlar seus ativos, que se estendia pelo norte de Théah; a liga serviu como os governantes *de facto* da nação. A Guerra da Cruz só aumentou sua influência, e quando Eisen se estilhaçou, Vendel rapidamente se

apressou para preencher o vácuo. No passar de poucas décadas, eles haviam se tornado uma das nações mais poderosas no mundo.

Os Vodacce, claro, não levaram a ameaça a sério. Enquanto o dinheiro vendel – o Florim – se tornava a moeda comum e os mercantes vendel começavam a aparecer em cada porto, os Vodacce começaram uma silenciosa guerra comercial contra seus rivais. Eles aumentaram os preços, fecharam portos, e usaram seu monopólio comercial com o Império Crescente para fazer Vendel recuar. O resultado deste conflito ainda é incerto: enquanto as coisas atualmente estão, Vendel controla o norte e Vodacce controla o sul. Muito em breve, algo irá acontecer.

A Posição de Montegue e a Guerra Montaigne-Castillia (1666 AV – presente)

Em 1664, o Rei de Montaigne quebrou quinhentos anos de silêncio ao admitir abertamente sua prática de feitiçaria. Outros nobres de Montaigne seguiram seu exemplo, levando a Igreja a uma fúria eclesiástica. Em 1666, o Alto Inquisidor Verdugo ergueu um exército composto principalmente de castillianos para atacar a capital do reino. A Inquisição exigia que o Rei se rendesse para ser julgado por heresia. O Rei recusou. Boa parte de seu exército foi desviado no interior de Montaigne, mas ele jogou as escassas forças que tinha contra a Igreja. Eles não eram páreo para os castillianos; os montaignes foram dizimados e apenas um punhado de soldados e a guarda pessoal do Rei sobraram para enfrentar o poder do Vaticanio.

Enquanto o exército avançada sobre a capital, o comando montaigne se desintegrou, deixando um jovem cabo chamado Montegue no cargo. Ele moveu os soldados e mosqueteiros para os muros do palácio e ordenou que se alinhassem diante do portão. Então ordenou que seus melhores atiradores tomassem posições de flanco e derrubassem os oficiais inimigos que pudessem ver. Enquanto o exército se aproximava, a primeira linha de Montaigne começou a atirar, então recuou e recarregou enquanto a segunda linha avançou para atirar. Enquanto isso, os atiradores disparavam nos oficiais que viam. O avanço castiliano quebrou com rapidez alarmante e a linha de mosquetes implacável de Montegue pegou o exército da Igreja completamente

desprevenido. Eles bateram em retirada; Montegue os seguiu e não deixou nenhum homem escapar com vida.

Desde aquele dia, Montegue foi feito o Alto General do exército montaigne e o Rei se auto-proclamou Imperador. Em retaliação ao ataque, *l'Empereur* ordenou que seu novo General invadisse Castillia. Atualmente, os exércitos do Alto General estão na metade oeste daquela devota nação, aumentando o controle do Imperador e libertando o povo da tirania da Igreja do Vaticanio.

A Morte do Hierofante

Logo após a Posição de Montegue, o Hierofante do Vaticanio foi a Montaigne num esforço para reparar as relações com *l'Empereur*. Durante sua estadia, ele repentinamente ficou doente e morreu num lapso de alguns dias. Os montaigne disseram que ele morreu da Peste e queimaram seu corpo para evitar que a doença se espalhasse. Ainda que suspeito ao extremo, a Igreja foi incapaz de agir – sua morte lançou o Vaticanio no caos.

De acordo com a tradição da Igreja, outro Hierofante deve ser escolhido unanimemente pelo alto conselho de cardeais. Por dois anos o conselho foi incapaz de apresentar uma decisão unânime, e assim por dois anos não houve Hierofante à frente da Igreja.

A falta de liderança causou grande angústia ao rebanho; mais importante, ele ficou livre das mãos da Inquisição. A organização respondia apenas ao Hierofante, e agora não há nada para segurá-la. A mudança mais importante foi a rápida reversão na atitude da Igreja frente aos estudiosos.

Ela começou quando um erudito de Avalon chamado Jeremy Cook publicou um artigo denunciando a alquimia, a espinha dorsal da teoria metafísica da Igreja desde o tempo do Terceiro Profeta. Ao invés disso, ele propôs um método de observação que chamava de “Empirismo”. O artigo de Cook causou tanta controvérsia entre seus contemporâneos que atraiu a atenção da Inquisição. Numa corte clerical, ele foi julgado culpado de heresia e condenado à morte. Desde esse dia, a pesquisa erudita na Igreja se tornou quase nula. Eruditos seculares continuam a trabalhar, mas pela primeira vez em sua história a Igreja do Vaticanio não é mais a ponta de lança da ciência em Théah.



Segue uma descrição de cada uma das oito nações conhecidas de Théah. Mais detalhes podem ser encontrados no *Guia do Mestre* e nos vindouros livros de referência de Nação. Os jogadores com Heróis de uma nação em particular podem pedir a seu GM uma fotocópia do material apropriado do *Guia do Mestre*. (O GM tem a palavra final sobre quanto material os jogadores podem ver.)

Avalon

Ao noroeste do continente de Théah ficam as Ilhas do Glamour, o Reino Unido de Avalon. Três coroas ligadas por um único destino e dever, Avalon é um lugar de mistério e realidade fantástica. Os visitantes das ilhas sempre lembram de como o orvalho faz a grama brilhar como esmeraldas, como as nuvens de algodão se espalham pelo céu azul-cobalto e como as florestas são altas, sombrias e ameaçadoras.

Como seus visitantes sugerem, Avalon poderia muito bem ser um conto de fadas vivo. Se você perguntar aos próprios avalons, eles sorriem, piscam e lembram-no de não andar sozinho à noite – não sem uma cruz de ferro em volta do pescoço ou um trevo de quatro folhas no bolso.

Configuração da Terra

“Se não está chovendo em Avalon, espere um feitiço. Vai começar.”

O que os théanos coloquialmente referem-se como “Avalon” é realmente três reinos insulares: Avalon, Inismore e as Marcas do Altiplano. Cada ilha tem suas próprias peculiaridades, mas em geral, elas são quase idênticas. Avalon não é particularmente montanhosa, mas tem seu parte de colinas, ravinas, charnecas e

pântanos. As ilhas têm um alto nível de pluviosidade e a chuva intensa e clima quente é bom para os cereais. De manhã e à noite em Avalon se está sempre coberto por um denso nevoeiro que parece tardar todo pela noite, um nevoeiro que mesmo os frios ventos do oceano nunca dispersam.

Política

Falar em Avalon é falar de sua Rainha; os dois são sinônimos. Quando Elaine tomou o trono, uma oferta de casamento veio de Castillia, mas ela recusou. “Não posso casar com Castillia”, disse. “Já estou casada com Avalon.”

Devido a um acordo feito quatrocentos anos atrás, um Parlamento de Lordes “assiste” a Rainha em questões políticas. A Rainha não pode criar novas leis sem seu consentimento, e eles devem obter sua concordância se quiserem fazer o mesmo. É um equilíbrio difícil, mas até agora, a jovem Rainha de Avalon se provou bastante hábil em negociar com o Parlamento.

Inismore também é uma monarquia, mas o Rei é muito diferente. Centenas de canções registram as aventuras e desventuras de “Louco Jack O'Bannon”, o rei inish. O'Bannon é renomado por ser milenar, e qualquer um que olhe em seus antigos olhos não duvidará disso. Um “Louco Rei O'Bannon” apareceu inúmeras vezes na história de Inismore, sempre aparecendo exatamente como antes e sempre desaparecendo como antes. Mas O'Bannon sempre faz uma promessa antes de partir: “Volto em breve”. Então, ele se afasta com seu saco de viagens e sua bota de vinte léguas presa em seus pés.

Ainda que as Marcas dos Altiplanos possam ser o menos organizado dos Reinos de Avalon, ninguém pode contestar sua unidade. Os Clãs dos Altiplanos elegeram um dos seus – James MacDuff – para representarem-nos como seu Alto Rei. MacDuff trouxe muito às Marcas, a despeito de seus oponentes dizerem que ele se tornou um bobo da corte de Elaine. O apoio de James à jovem Rainha lhe deu a legitimidade que ela precisava para manter o trono, e por essa confirmação, Avalon tem dado muito de volta às Marcas.

O Povo

Ainda que separados pelo litoral e pelo preconceito, o povo de Avalon é muito mais próximo do que gostaria de

admitir. Seus ornamentos são diferentes, mas as verdades profundas que correm pelo sangue de Avalon não podem ser negadas.

O povo de Avalon é bastante caloroso, constituído de forma grosseira pela vida que escolheram. Enquanto seu interior é pontuado com fazendas, sua principal ocupação é a pesca. Muitos vilarejos de pescadores povoam suas praias que não é de admirar que seu povo chame as águas de “Mãe Mar”. A água desempenha um importante papel na cultura e na espiritualidade de Avalon, um papel que foi dominado pela Igreja do Vaticano por quase quinhentos anos. Muito antes da vinda da Igreja, a fé nativa de Avalon ensinava uma profunda reverência a suas águas. De acordo com as lendas, os riachos, pântanos e rios do país são guardados por uma figura conhecida como a Senhora do Lago. Se diz que os avalons e a Senhora fizeram um voto sagrado há muito tempo, um voto que foi simbolizado por um copo chamado de “o graal”. O graal representava essa promessa que os avalons fizeram à Senhora, e era dever do verdadeiro rei de Avalon manter suas águas puras. Um tipo de feitiço caiu sobre as praias de Avalon. Foi chamado de “o Grande Encanto”, e desde que a promessa fosse mantida, Avalon seria uma terra de magia e maravilhas.

Infelizmente (os contos populares dizem), essa promessa foi quebrada, e logo depois Montaigne invadiu e dominou Avalon. Quando Elaine saiu das brumas e clamou ser a descendente do primeiro rei que manteve o graal, trazendo o graal em suas mãos como prova de sua legitimidade, o Encanto de Avalon retornou.

Elaine fez muito para voltar Avalon a sua antiga glória. Ela reintegrou a antiga ordem dos cavaleiros que uma vez protegeu o Alto Rei. Enquanto senta no conselho, cercada por seus cavaleiros, ela ouve os reclames do povo e distribui justiça. Por causa dos cofres vazios deixados por seus decadentes predecessores montaigne, ela teve de confiar em frotas e milícias mercenárias para proteger seu litoral. Mas os corsários se provaram ser um grande recurso, enchendo aqueles cofres vazios com riquezas castillianas e montaigne.

Inismore e as Marcas têm se arranjado igualmente bem de sua aliança com Avalon. Ambos reivindicaram suas terras e não mais vivem com medo de ocupação.



Contudo, existem vozes nacionalistas nos conselhos de ambos Reis clamando por independência, mesmo que isso signifique derramar sangue. MacDuff normalmente ignora tais vozes, lembrando-as quão fácil seria para Montaigne voltar e trucidá-los. O'Bannon apenas corta suas cabeças ou os espanca até pedirem desculpas, dependendo do clima. Contudo, persistem rumores de que o louco rei inish está se preparando para algum tipo de rebelião contra Elaine, enquanto rumores de um tipo completamente diferente estouram sobre o relacionamento de MacDuff com a jovem e bela Rainha.

Nomes Comuns Masculinos: Aidan, Alan, Bran, Dwyer, Edward, Finn, Harold, Jerome, Keith, Liam, Luke, Malcolm, Michael, Morgan, Ossian, Quinn, Richard, Shawn, Thomas, Walter

Nomes Comuns Femininos: Aileen, Alison, Bridgit, Caroline, Denise, Elaine, Grace, Helen, Jane, Karen, Leila, Maeve, Mary, Pamela, Sabbina, Sybil, Teresa, Veronica

Os Sidhe ("shee")

"Tão terrível e inocente quanto uma tempestade."

— Lady Katherine, descrevendo a Rainha dos Sidhe

A Senhora do Lago é apenas uma dos "Sidhe", uma raça antiga e poderosa que apenas recentemente retornou às praias de Avalon. Os Sidhe parecem únicos a Avalon (embora um arqueólogo de Vendel tenha sugerido uma conexão entre eles e a

matriarca transcendental ussura "Matushka"), e

os próprios avalons dizem que eles são as criaturas mais velhas no mundo. Enquanto

os "contos de fada"

montaigne os tenham

pintado como duendes

malcriados dançando em

volta de círculos de

cogumelos, os avalons os

conhecem melhor.

Existem dois tipos de sidhe (definidos pelo famoso *Livro do Povo Gracioso* de Lady Katherine): os seelie e os unseelie.

Enquanto os seelie são geralmente considerados como os menos malevolentes dos dois, isso só se dá por os unseelie serem tão perversos. Todos os avalons sabem que os sidhe – seelie e unseelie – não estão para brincadeira. Quando falam deles, eles chamam os sidhe de “o povo gracioso” por medo de chamá-los de outra coisa. Quase toda a etiqueta e cultura de Avalon vêm de suas superstições com os sidhe. Os avalons nunca roubam cavalos (temendo que um deles possa ser um pooka metamorfoseado), nem caminham por trilhas que passam por bosques (que sempre são sombrios e assombrados) e sempre têm algumas moedas em seu sapato esquerdo (para se protegerem de travessuras de seelie ou da crueldade dos unseelie).

Castillia

De todas as nações de Théah, Castillia é a mais eclética. Fundada por uma das mais velhas das famílias do Velho Império, ela também partilhou uma aliança com o Império Crescente, sendo uma de apenas duas nações não governadas por sangue feiticeiro, e é o lar atual da Igreja do Vaticínio. Contudo, a despeito de centenas de anos de invasões – militares ou não – o coração de Castillia nunca mudou. Ela foi, e sempre será uma nação devotada a seu povo.

Configuração da Terra

Castillia está localizada na ponta sudoeste de Théah, ao sul de Montaigne. Geograficamente, a nação está situada no principal estado real. Ela tem ricas minas, solo fértil e oceanos bem abastecidos; o povo de Castillia nunca careceu de alimento ou suprimentos. Seus invernos são curtos e tépidos e seus verões longos e temperados. Os esforços agrícolas anteriores de Castillia dificultaram a produtividade de suas fazendas, mas o conhecimento da Igreja mudou tudo isso. De fato, os esforços organizacionais da Igreja tornaram Castillia numa potência econômica.

Política

A família Sandoval se senta no trono de Castillia, enquanto suas zonas rurais são divididas em condados chamados *rancheros*. Um *don* de família governa os *rancheros* para o Rei, recolhendo impostos e administrando a justiça. Devido à sanção da Igreja, os *rancheros* são distribuídos igualmente, e os *dons* são cada um responsável por abrigar e manter uma porção

igual do exército do Rei. O Rei de Castillia faleceu recentemente, deixando seu filho de catorze anos no trono. Proclamado “Bom Rei Sandoval” por um dos mais famosos poetas da corte, o garoto tem mantido o país unido por dois anos – mais tempo do que seus oponentes previam.

Ainda que o Rei de Castillia seja nominalmente o governante supremo de seu Reino, não é segredo que sua junta de conselheiros da Igreja influencia poderosamente suas decisões. Outros tramaram traição contra o Bom Rei, mas três tentativas de assassinato falharam, devido amplamente em parte aos esforços de uma figura misteriosa conhecida apenas como *El Vago*. O Vagabundo mascarado se provou ser mais do que um empecilho para aqueles que tramam contra a coroa de Castillia, embora seus esforços possam ainda ser em vão.

O maior problema de Castillia atualmente vem de seu vizinho ao norte. Após ter expulsado a Igreja das fronteiras de Montaigne, o General Montegue continuou a invadir Castillia. Quase um quarto do país foi clamado como espólio de guerra por um exército invasor de Montaigne. As forças de Montegue destruíram as defesas de Castillia, capturando importantes posições estratégicas e comerciais. Contudo, desde que dividiu seu exército para atacar Ussura (um movimento tático que os castillianos ainda não foram capazes de decifrar), Montaigne perdeu seu ímpeto e as duas forças estão presas num empate.

O Povo

Ainda que seja fácil descrever os castillianos como “frios” ou “distantes”, é fácil ver porque eles não confiam em qualquer tipo de estrangeiros. Castillia foi invadida muitas vezes em sua história e suas ocupações sempre foram longas e sangrentas. Consolidar o poder castiliano com a Igreja do Vaticínio assegurou que estrangeiros nunca a dominariam novamente, o que tornou muito mais fácil aos castillianos aceitar os ensinamentos do Profeta. Infelizmente, a recente invasão Montaigne fez com que o povo começasse a duvidar da veracidade e do poder da Igreja.

Os castillianos são práticos. Eles têm visto os benefícios de aceitar a Igreja na cultura de sua nação. Castillia é a única nação a ter aquedutos em todas as grandes cidades. Eles têm educação pública gratuita. Sua água é



limpa e seus grãos são mais produtivos do que nunca. Mesmo o mais simples vilarejo em Castillia tem uma igreja cheia de suprimentos médicos e uma pequena biblioteca junto com um estudioso treinado em ciência e medicina. Geralmente falando, os castillianos são o povo melhor educado em Théah.

Mas eles também são um povo apaixonado. Eles amam a música e a dança e têm uma devoção profunda por *la familia*. *La familia* é reunida em torno da mãe que trouxe os filhos ao mundo; a veneração castilliana pela figura materna é grande. As danças tradicionais castillianas são passionais – alguns diriam lascivas – e sua música é rápida e sincera. A influência da Igreja na música castilliana produziu o que alguns chamam de “uma paixão pela precisão”, um som que a guitarra castilliana apreende perfeitamente.

A recente invasão montaigne está rasgando Castillia. Sua economia está se despedaçando, sua nobreza está despossuída e outras nações começam a pairar como abutres em suas fronteiras. O Bom Rei Sandoval está tentando manter seu reino unido, mas é apenas uma questão de tempo antes que as linhas de frente vacilem e o resto de Théah se apresse para compartilhar a morte.

Nomes Comuns Masculinos: Alonso, Andrés, Baltasar, Benito, Carlos, Diego, Domingo, Esteban, Felipe, Gaspar, Hector, Jaime, Juan, Lucas, Miguel, Rodrigo, Sancho, Sebastian, Tomás

Nomes Comuns Femininos: Andrea, Angela, Beatriz, Catalina, Clara, Constanza, Cristina, Floriana, Francisca, Inés, Isabel, Juliana, Lucia, Luisa, María, Quiteria, Sancha, Susanna, Ursula, Violante

Eisen

O povo de Eisen sempre foi orgulhoso. Eles são orgulhosos do fato de que não têm mágica exceto aquela que eles fazem com seu próprio suor e sangue. Eles são orgulhosos de seus ancestrais que esculpiram o império da Igreja do Vaticínio para o Hierofante, e que seu Império durou por séculos. Eles são orgulhosos de seu passado ser uma série de feitos valorosos um após o outro. Com o estado que seu país está hoje, eles podem ser perdoados por seu passado.

Configuração da Terra

Localizada na Théah central, Eisen há muito foi de importância crítica nas guerras e política theána. As tropas muitas vezes precisavam de permissão para passar por suas fronteiras, e os acordos comerciais muitas vezes envolviam permitir que navios passassem por rio até o sul. Após a Guerra da Cruz, contudo, Eisen foi devastada. Os campos foram reduzidos a lamaçais, guarnições não mais podiam ser pagas, e os navios mercantes podiam desviar de qualquer cidade que tentasse cobrar pedágios.

O sol de Eisen nasceu e se pôs mais uma vez. Agora Eisen é uma terra solitária de lama e neve, e os viajantes estão bem avisados para contratar guarda armada.

Política

Eisen quebrou nos sete *königreiches*, ou “reinos”. Cada um é governado por um *Eisenfürst*, ou “Príncipe de Ferro”. Cada um deles controla um suprimento de *dracheneisen*, um metal que é mais forte do que o aço e duas vezes mais leve. Este metal é tradicionalmente usado para criar armaduras e armamentos superiores para a nobreza Eisen; por causa desta propensão à luta, eles mantêm seu controle sobre Eisen.

Cada Príncipe de Ferro governa seu reino de forma diferente. Alguns, como Fauner Pösen, mantêm controle estrito de todo o comércio e tropas. Outros, como Reihnard von Wische, permitem que seus subordinados governem



o reino. O exemplo mais extremo desta atitude indolente é Nicklaus Trägue, que não cobra impostos ou tarifas, e só ocasionalmente se envolve em política.

O Povo

Embora Eisen esteja na ruína, seu povo está longe de ser batido. Enquanto alguns sucumbiram aos horrores da guerra, aqueles que restaram estão mais fortes pelas crueldades que suportaram. Eisen tem mais experiência em combate coletivo do que qualquer outra nação. Os exércitos de muitas nações de Théah confiam num conselheiro eisen para táticas e estratégia.

Uma vez que eles não têm nada para vender, os eisen começaram a vender guerra. Suas academias militares são as melhores em Théah, e simplesmente nascer eisen muitas vezes é uma razão boa o suficiente para liderar um exército. Mercenários eisen encontram trabalho como soldados, guarda-costas, ou fuzileiros defendendo navios contra piratas. Muitos filhos leais deixaram sua terra natal para lutar no exterior, mandando seus salários para seus familiares.

Uma coisa que ecoa pelo caráter nacional de Eisen é a obstinação. Os eisen nunca desistem. Eles podem baixar a cabeça por um tempo enquanto lambem as feridas, mas eles sempre retornam no final, prontos para lutar novamente.

Nomes Comuns Masculinos: Adrian, Bernhard, Dirk, Erich, Gustav, Hans, Josef, Kurt, Lorenz, Max, Oliver, Philip, Reinhard, Rolf, Stefan, Volker, Wenzel, Silli, Xavier

Nomes Comuns Femininos: Barbara, Connie, Cornelia, Diana, Dora, Elsa, Eva, Gabrielle, Ingrid, Jessica, Kirstin, Lena, Mona, Nina, Ruth, Sigrid, Sylvia, Tina

Montaigne

A decadência de um homem é a rotina de outro. Montaigne brilha como uma safira sobre a costa oeste de Théah. Ela é o centro da cultura e da moda e lar dos mais renomados artistas e arquitetura fantástica conhecida pela humanidade.

Configuração da Terra

A Alta Montaigne jaz sobre O Rio enquanto a Baixa Montaigne, território recentemente ocupado de Castillia, fica ao sul. A terra é rica, plana, acres verdes

até onde os olhos alcançam. Pequenas fazendas são comuns; nenhuma terra em Montaigne é desperdiçada. Se não é um jardim dos prazeres ou um canteiro de obras, está sendo usado para a agricultura. O Rio que passa por suas margens fornece irrigação natural.

Montaigne consiste de vastas cidades, grandes vilarejos, e pequenas fazendas. Um homem pode caminhar por dias e não ver nada além casebres de fazendeiros. Mas quando ele vem à cidade, encontra uma extensa quantidade de grandes solares e vertiginosa riqueza. Estas cidades são oásis metropolitanos, quase completamente separados das terras que as cercam.

Onde o campesinato de Montaigne luta diariamente para agradar seus senhores e se alimentar, as classes superiores nas cidades não reconhecem a palavra “moderação”.

Política

Toda política de governo e social gira em torno de Léon Alexandre, *l'Empereur* de Montaigne. O Rei Sol, como alguns poetas de Montaigne o têm chamado, é o centro da atividade. Fileiras de nobres orbitam em torno dele, mais notavelmente os duques que controlam as várias províncias de Montaigne. Ele distribui o país em pequenas seções de terra, cada uma mantida por um único duque; este duque pode ter qualquer número de marqueses que atendem aos negócios reais cotidianos das terras. Cada duque presta informes regulares a Léon sobre o estado de suas terras. Invariavelmente, estes informes lhe asseguram que tudo está perfeitamente bem. Se ocorrem quaisquer rugas no grande plano, se espera que eles trabalhem bem antes que cheguem a *l'Empereur*.

O Povo

Os camponeses de Montaigne são pessoas simples. Eles têm uma educação mínima, produzem grandes famílias e vivem quietamente vidas respeitáveis. Os homens jovens de no mínimo 15 anos são alistados no exército de Montaigne e mandados para fortalecer o país na fronteira da atual guerra contra Castillia. Muitos voltam mutilados, outros não voltam. Isto deixa homens que são muito velhos para lutar (40 anos ou mais velhos), e suas esposas e filhas, para atender as fazendas.

Costumava ser um costume de Montaigne reservar

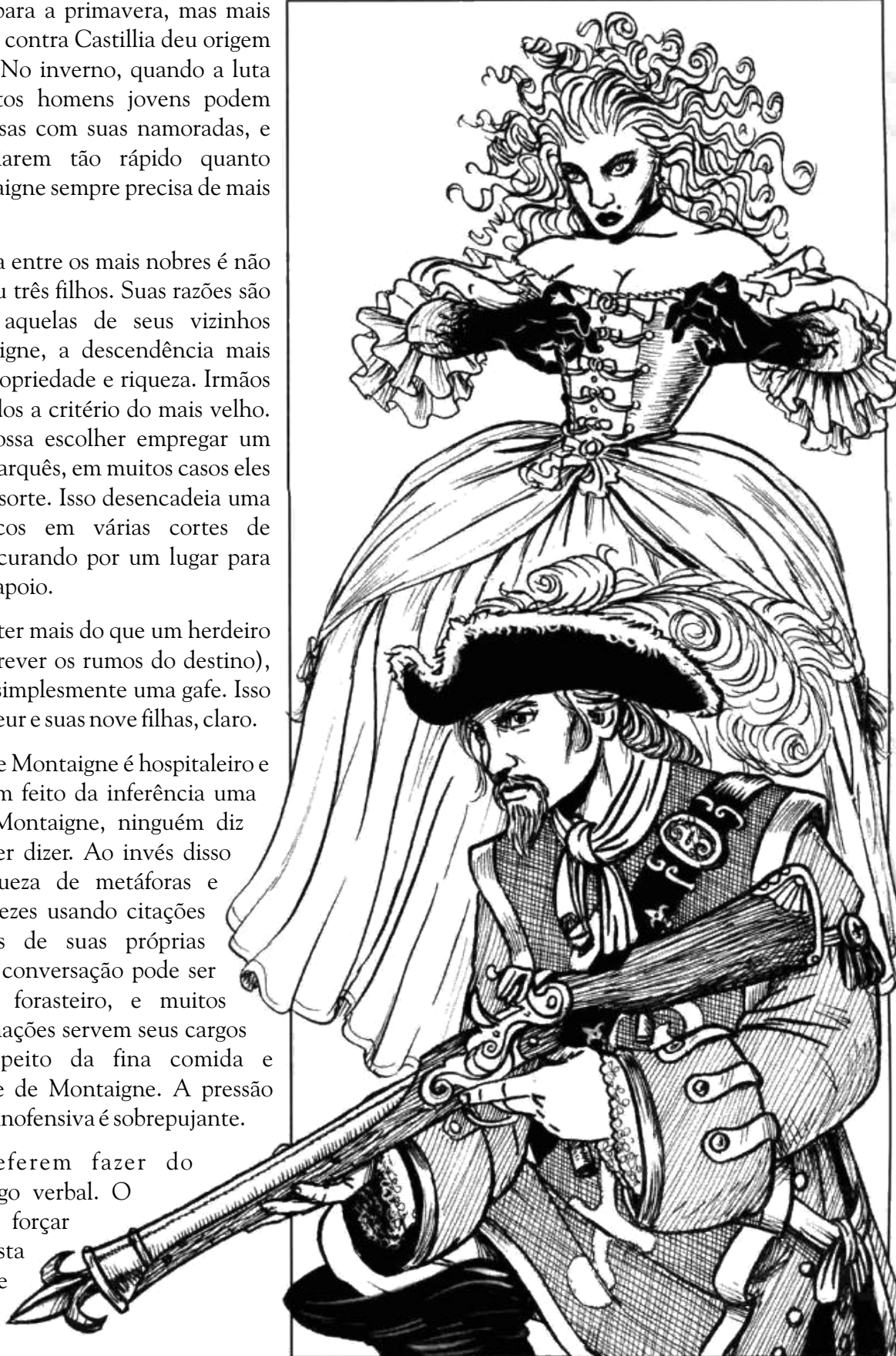
todos os casamentos para a primavera, mas mais recentemente a guerra contra Castillia deu origem a uma nova tradição. No inverno, quando a luta está mais lenta, muitos homens jovens podem partir, casados às pressas com suas namoradas, e encorajados a procriarem tão rápido quanto possível. Afinal, Montaigne sempre precisa de mais soldados e fazendeiros.

Por contraste, a prática entre os mais nobres é não ter mais do que dois ou três filhos. Suas razões são tão práticas quanto aquelas de seus vizinhos inferiores. Em Montaigne, a descendência mais velha herda a terra, propriedade e riqueza. Irmãos mais novos são tolerados a critério do mais velho. Embora o herdeiro possa escolher empregar um irmão ou irmã como marquês, em muitos casos eles são largados à própria sorte. Isso desencadeia uma manada de puxa-sacos em várias cortes de Montaigne, todos procurando por um lugar para ficar e alguns meios de apoio.

Embora seja prudente ter mais do que um herdeiro (afinal, é impossível prever os rumos do destino), ter mais do que três é simplesmente uma gafe. Isso não se aplica ao Empereur e suas nove filhas, claro.

Onde o campesinato de Montaigne é hospitaleiro e direto, seus nobres têm feito da inferência uma arte. Nas cortes de Montaigne, ninguém diz exatamente o que quer dizer. Ao invés disso eles caem numa riqueza de metáforas e precedentes, muitas vezes usando citações inteligentes ao invés de suas próprias palavras. Este tipo de conversação pode ser vertiginosa para um forasteiro, e muitos diplomatas de outras nações servem seus cargos sob protesto, a despeito da fina comida e acomodações da corte de Montaigne. A pressão para ser sinuosamente inofensiva é sobrepujante.

Os montaigne preferem fazer do desconfortável um jogo verbal. O auge da grosseria é forçar alguém a uma resposta direta, especialmente quando lidando com sujeitos controversos.



Seus gracejos frequentemente se tornam divertidamente dolorosos enquanto fazem luz de um assunto sério para que ninguém precise abordá-lo diretamente. Indivíduos espirituosos o bastante para se notabilizarem nestes delicados jogos são mantidos em alta estima.

Outro jogo favorito entre os montaigne é a intriga, junto com seu primo-irmão escândalo. Se nada interessante aconteceu toda estação, alguém certamente inventará algo. Convidados de outras nações observaram uma crueldade lúdica nos maneirismos dos montaigne.

Sua conversação rápida e sua hábil dissimulação os tornam espíões ideais. Mesmo que alguém suspeite que sejam agentes duplos, é amortizado como um costume montaigne. Além do mais, uma vez que o país do Rei Sol estabelece o padrão da indumentária, costumes e arte, os cortesãos montaigne são bem-vindos em quase qualquer lugar, lhes permitindo fácil acesso a outras cortes e informação sensível.

Uma vez que o exército de Montaigne expulsou a Igreja do Vaticano de seu país a nobreza Montaigne se revelou em sua recente liberdade. Por contraste, os camponeses vivem em apreensão a respeito de seu novo status vivendo num país ateu.

Nomes Comuns Masculinos: Ambrose, Blaise, Cédric, Daniel, Denis, Eugene, Félix, Gérard, Guy, Henri, Jacques, Jules, Luc, Marc, Martin, Pierre, Rémy, Sébastien, Victor, Zacherie

Nomes Comuns Femininos: Allete, Andrée, Arielle, Blanche, Camille, Cosette, Dominique, Estelle, Francine, Georgette, Henriette, Irene, Julie, Lydia, Nicole, Phebe, Roseline, Sylvia, Vivienne

Ussura

“Em Ussura você compartilha do calor ou da morte pelo frio.”

Tarde da noite quando o vento geme das montanhas e corre pelas árvores espessas, as famílias se reúnem em torno do fogo e contam histórias sobre “Matushka” (Avó Inverno). Ela caminha pela floresta com uma vassoura em sua mão, e se encontrar criancinhas vagando longe de suas casas, ela as varre de volta com um “Tisk, tisk” ligeiro. Se elas não a tratam com o devido respeito, as joga em seu pote negro e transforma-as em guisado.

Ussura não é uma terra agradável. Não é uma terra gentil. Mas seu povo é agradável, gentil e de coração humilde, feito pelas duras lições que aprenderam de Matushka.

Configuração da Terra

Ussura é fria. É coberta de neve e gelo quase todo o ano. Quando não está coberta de neve, está coberta de lama. Um estudioso visitante escreveu, “Os ussuros não vivem no presente, mas há cinco séculos no passado”. Não existem estradas, represas ou qualquer outra estrutura que se assemelhe à arquitetura moderna – ou até mesmo arquitetura antiquada. Mesmo suas cabanas e casebres são primitivos se comparados aos barracos dos camponeses mais afortunados de Théah.

Mas se você falar aos ussuros, eles não sentem como se estivessem vivendo numa terra devastada. De fato, eles parecem bem alimentados. Se você olhar bem o bastante, Ussura não é a terra devastada que parece ser. As pessoas produzem grãos na terra que não deveria suportá-los, têm sorte surpreendente com suas armadilhas e erguem presas grandes o bastante para qualquer pescador de Avalon ficar verde de inveja. É como se Ussura cuidasse de si própria, como se ela realmente fosse a Avó de quem falam.

Política

O Gaius de Ussura é tecnicamente o governante de Ussura, mas uma vez que vem da classe camponesa (os *muzhiks*), ele é guiado por seu conselho, o *Knias Douma*. O conselho é constituído pela classe mercante de Ussura, os *boyars*. Tradicionalmente, os boyars controlam os esforços políticos de Ussura enquanto o Gaius permanece um testa de ferro.

Dissemos “tradicionalmente”. Esse não é o caso na Ussura moderna. O atual Gaius, Ilya Sladivgorod Nikolovich, não é um homem agradável. De fato, os boyars passaram a chamá-lo de “Ilya Grozny”, ou “Ilya o Terrível”. A despeito de sua antipatia, Ilya é amado por seu povo. Ele não é, como seus predecessores, um Gaius cheio de pudores. O último boyar que cruzou seu caminho serviu de comida para seu cachorro enquanto sua família assistia. Ilya é mais ele, forjando seu destino e tomando decisões baseado no bem-estar do povo, não nas bolsas dos boyars.

O Povo

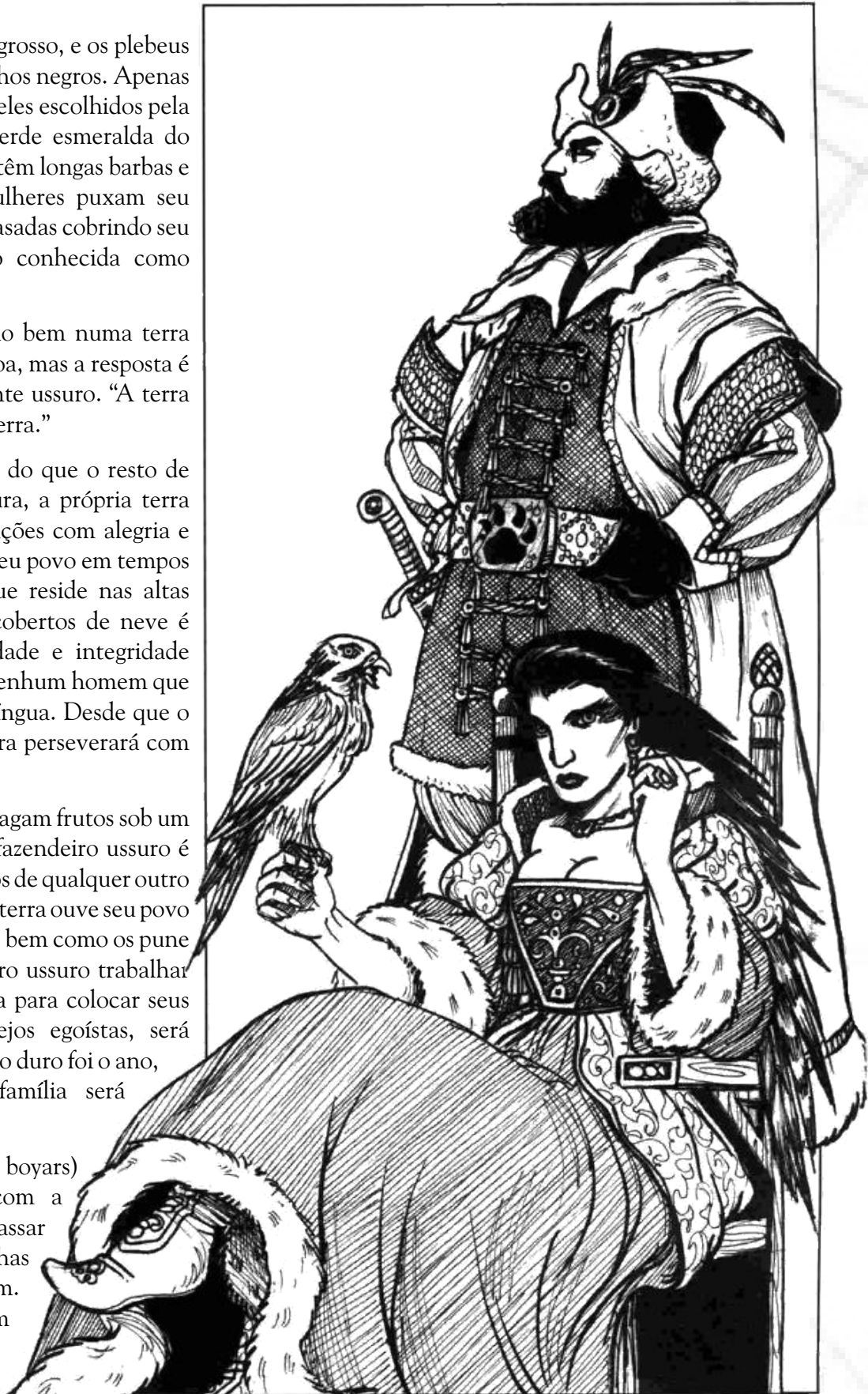
Os ussuros são um povo curto e grosso, e os plebeus tipicamente possuem cabelo e olhos negros. Apenas a nobreza – especificamente aqueles escolhidos pela Avó Inverno – têm os olhos verde esmeralda do Dom. Os homens normalmente têm longas barbas e usam seu cabelo longo. As mulheres puxam seu cabelo negro, com as mulheres casadas cobrindo seu cabelo com uma tira de pano conhecida como *babushka*.

Como os ussuros sobrevivem tão bem numa terra coberta de neve? “A questão é boa, mas a resposta é melhor”, disse um famoso viajante ussuro. “A terra cuida de nós, e nós cuidamos da terra.”

A declaração é mais verdadeira do que o resto de Théah pode imaginar. Em Ussura, a própria terra está viva, se agitando pelas estações com alegria e fertilidade e lutando ao lado de seu povo em tempos de guerra. O antigo espírito que reside nas altas montanhas de Ussura e lagos cobertos de neve é benéfico, e respeita a honestidade e integridade tanto quanto o trabalho duro. Nenhum homem que faça por merecer é deixado à míngua. Desde que o Conselho Knias persevere, a terra perseverará com ele.

Isso não implica que as árvores tragam frutos sob um comando ou que a vida de um fazendeiro ussuro é menos difícil que a dos fazendeiros de qualquer outro lugar. Ao invés, isso mostra que a terra ouve seu povo – e o recompensa por bons feitos, bem como os pune por maus feitos. Se um fazendeiro ussuro trabalhar duro durante o ano, e se esforça para colocar seus deveres à frente de seus desejos egoístas, será recompensado. Não importa quão duro foi o ano, seus grãos crescerão e sua família será alimentada.

O povo ussuro (até mesmo os boyars) vivem em conexão estreita com a natureza, mesmo escolhendo passar os invernos nas altas montanhas cercadas pela natureza selvagem. Seu amor da terra é mostrado em sua poderosa mágica: a Avó Inverno escolhe envolvê-los





nas formas de animais, permitindo que conheçam o mundo através dos olhos de uma fera.

Nenhuma invasão a Ussura foi feita além do primeiro rio. As hordas bárbaras de Catai morreram de peste e fome. Guerreiros empreendedores de Eisen muitas vezes falam severamente do General Johann von der Velde, que os liderou num ataque à província do extremo sul de Ussura no ano de 523. O exército foi encontrado após a neve derreter – enterrado por uma nevasca que começou no meio do verão.

Os ussuros chamam o poderoso espírito que habita a terra em torno deles de “Mathushka”. Se diz que ela aparece como uma velha matrona com dentes e unhas de ferro. Ela não tolera impertinência, mas recompensa generosamente aqueles que a tratam com respeito. As crianças são avisadas para serem educadas se a encontrarem, pois ela devora menininhos e menininhas rudes. Os ussuros sentem que Matushka serve como uma guia para o comportamento adequado, e visitantes que não compreendem este aspecto de sua religião muitas vezes se encontram completamente confusos por algum dos costumes ussuros.

Ao lado de Matushka na fé ussura está o Primeiro Profeta. A Igreja Ortodoxa ussura ensina lições que o Primeiro Profeta ensinou, mas ignora o segundo e terceiro profetas. “Se o Primeiro estava certo”, diria um ussuro, “por que você precisa de outro?”

Demonstrações práticas, honestas e francas tais como esta são o núcleo central da filosofia ussura. “Se funciona, por que discutir?” poderia ser um slogan nacional.

Nomes Comuns Masculinos:
Aleksei, Alexandr,
Boris, Busla,
Dmitri, Erema,
Fyodor, Georgi,

Ignati, Ilya, Kirbetei, Mikhail, Nikita, Pyotyr, Sergei, Staver, Timofey, Vasily, Vladimir, Vyslav

Nomes Comuns Femininos: Afaila, Anna, Bogna, Chenka, Coika, Darya, Elina, Era, Galina, Godava, Irina, Katerina, Marusia, Marya, Nana, Natalya, Natasha, Sofia, Tamara, Zabana

Vendel/Ventenmannavnjar

“Vender sua alma pode ser uma metáfora. Vendel fez disso um estilo de vida.”

Há algum tempo, a nação de Vendel era chamada de Vestenmannavnjar (VES-ten-mahn-NAH-ven-yar), sua ilha chefe, Oddis, chamada de “Oddiswulf” e sua capital Kirk era chamada “Kikjubæjarklauster”. Mas os tempos mudaram. Alguns dizem que Vendel jogou fora sua herança, mas o que eles ganharam pode ser igualmente poderoso. O poder dos príncipes mercantes vodacce está começando a se apagar, e isso se deve à Liga Vendel.

Configuração da Terra

A nação de Vendel é uma cadeia de nove ilhas. Sua capital, Kirk, está localizada na ilha de Oddis. Plana e arável próximo à costa, o interior da terra rapidamente fica rochoso e muito íngreme. As grandes montanhas centrais e obstrutivas que se estendem por Oddis são conhecida como as Montanhas Hjalmar, e ocupa mais da metade da área de terra. É intransponível, então uma única estrada foi construída para conectar as cidades que circunscrevem seu perímetro. As grandes Montanhas Hjalmar uma vez produziram metal para as maiores armas no norte de Théah – perdendo apenas para o aço-dragão de Eisen. Atualmente, ao invés de ser forjado em espadas, machados e armas de cabo, é cunhado em moedas.

O clima é quase sempre frio em Vendel, embora seja temperado por muitas fontes naturais quentes. As cidades apareceram próximas a essas fontes, e muitos vendels dizem que elas guardam qualidades místicas. Alguns dizem curar, outros prolongar a juventude, e ainda outros prolongar outras atividades menos mencionáveis.

Política

Ainda que tecnicamente uma monarquia, Vendel não tem um Rei há muitos anos; ele desapareceu após uma

discussão com a Liga sobre assuntos militares um século atrás. Desde seu desaparecimento, a estrutura política se desintegrou, deixando a Liga com controle pleno sobre assuntos militares e outros. Ela faz, interpreta e aplica todas as leis e serve como embaixador para os vizinhos de Vendel.

A estrutura da Liga é dividida em nove “Cadeiras” e 91 “assentos”. As Cadeiras são reservadas para as Guildas que criaram a Liga, salvo por uma mantida por um eisen que a herdou do velho Imperador eisen quando ele morreu. Os assentos são postos em leilão todos os anos – a venda pela maior oferta.

A postura política de Vendel tem sido vaga na melhor das hipóteses. Declarou neutralidade em quase todos assuntos políticos e militares no último século. Um assunto em que Vendel não permaneceu neutra, contudo, tem sido o Florim.

Inicialmente, as guildas criaram um sistema de papéis de crédito para ser usado em vez de moeda. Contudo, o “Florim”, como os vales são chamados, se tornaram mais úteis para os mercantes do que a moeda cunhada local, e a Liga viu uma oportunidade. Eles emitiram papel moeda, baseado nos fundos da Liga, e estabeleceram um valor padrão que nunca mudaria. Foi uma manobra arriscada, mas que colocou a economia nas mãos de Vendel.

Agora o Florim é a forma mais popular de dinheiro em Théah. Os únicos países que não o reconhecem são Ussura, Castillia e Vodacce. De fato, a criação do Florim trouxe a guerra comercial Vendel/Vodacce a um novo patamar. Se os castilianos e ussuros aceitarem o valor do Florim dentro de suas fronteiras, pode significar o fim da guerra.

O Povo

Se diz que Vendel e Vestenmannavnjar são duas nações separadas. Nas terras de Vendel, os maiores artesãos e comerciantes no mundo fizeram construções para abrigar os mercantes mais ricos no mundo. Enquanto Vodacce sempre teve os melhores cortesãos em toda Théah, Vendel certamente tem a melhor cortesia. Os visitantes no país recebem a melhor comida, melhor bebida, e iguarias de todos os tipos, importadas sem levar em conta o custo. “Quando está em Vendel”, um

mercante disse uma vez, “você é coberto em conforto e excesso”. Claro que Vestenmannavnjar corrigiria essa sentença, substituindo a palavra “coberto” por “sufocado”.

O povo que agora se chama “Vendel” fez tudo que pode para tornar a nação mais acessível a estrangeiros. Eles adotaram uma nova cultura que faz seu melhor para parecer tão familiar e amigável quanto o vizinho ao lado. Eles mudaram os nomes de suas ilhas, cidades, ruas, até mesmo seus próprios nomes, para ter certeza de que os visitantes ficassem confortáveis. Nomes tais como Eskjö, Örnslköldsvik, Sorøya e Thórshöfn foram transformados em títulos menos “coloridos”, uma filosofia que não acabou com os tradicionalistas vestenmannavnjar.

Os tradicionalistas fugiram das cidades de Vendel para as montanhas e estepes frias. Eles se apegam aos velhos costumes, se reunindo em torno de fogueiras, contando histórias de antigos heróis e guerras, marcando seus corpos com runas que guardam o próprio poder da criação. Eles olham para as luzes brilhantes das cidades de Vendel e sabem que seus irmãos não esqueceram sua herança, mas a venderam.

Um elemento significativo da religião vestenmannavnjar envolve a importância dos nomes. Os vestenmannavnjar acreditam que quando o corpo morre, a alma permanece, mas apenas se seu nome for lembrado. Por esse motivo, para os vestenmannavnjar os lugares têm nomes de heróis do passado, para que possam ser lembrados e permanecerem. Quando os vendel mudaram os nomes das cidades e ilhas, colocaram em perigo a memória destes heróis, arriscando o relacionamento dos vestenmannavnjar com seus ancestrais em nome do todo poderoso Florim.

Não admira que muitas cidades de Vendel recentemente caíram sob a nuvem de nacionalismo vestenmannavnjar. A pirataria tem acossado as águas vendel por muitos anos e a palavra começou a se espalhar. Se diz que o ouro vodacce financia muitos piratas vestenmannavnjar, mas ninguém pode dizer com certeza. Antes que Elaine tomasse o trono, muitos Inismoreses podiam ser encontrados em navios vestenmannavnjar. A Rainha de Avalon fez O'Bannon jurar a seu povo não participar em tal atividade violenta

e antipolítica. Claro, a promessa de O'Bannon e a garantia de Vodacce não pararam os ataques vestenmannajvnr. De fato, nos últimos anos, eles aumentaram dramaticamente, afastando os mercantes visitantes de Vendel e fazendo com que a Liga considere soluções mais violentas para seus problemas.

Nomes Comuns Masculinos: Alfgeir, Bragi, Bron, Eldgrim, Gellir, Hägin, Jallbjorn, Hrafn, Jön, Ketil, Magnus, Olvöld, Reinn, Serk, Sigurd, Solmünd, Thorfinn, Thrand, Ulf, Velëif

Nomes Comuns Femininos: Asgerd, Asny, Bera, Dalla, Groa, Gudrid, Hrafnhild, Ingibjorg, Jofrid, Kadlin, Ljöfa, Osk, Rannvëig, Sæun, Sigrid, Thorhild, Ulfeid, Vigdis, Yngvild, Yr

Vodacce

“Se me pedirem para descrever Vodacce em uma única palavra, direi: 'Traíçoeiros'.”

— Almirante Enrique Orduño

Sempre olhe para trás. Nunca olhe uma mulher nos olhos a menos que saiba que sua lâmina é melhor do que a do marido dela. E nunca, *nunca* vire as costas para um desafio. Você não terá uma oportunidade de virar as costas novamente. Vodacce é um lugar onde cada palavra imprudente, cada segundo olhar, cada passo errado pode ser fatal. Não é um lugar seguro para descuidos.

Configuração da Terra

A nação de Vodacce inclui a península ao sul de Théah e a cadeia de pequenas ilhas que se curvam a partir dela. Com a exceção de algumas baixas regiões montanhosas, e a área central onde fica a capital do Velho Império, o continente de Vodacce é principalmente formado por pântanos. É baixo e próximo à água, e a terra é entrecruzada por pequenos córregos e rios. Isso significa inundações frequentes e instabilidade geral, tornando-a inadequada para apoiar qualquer coisa além de pequenas construções de madeira. Os únicos grãos que crescem em larga escala são arroz nas terras baixas, e olivas e uvas nas áreas montanhosas.

O continente é dividido em territórios controlados pelos sete príncipes mercantes. Cada príncipe Vodacce também controla uma das ilhas ao sul, áreas rochosas

sobre as quais eles constroem grandes casas de pedra. As ilhas se erguem da água, caindo em escarpas íngremes em certos pontos. Uma série natural de canais corre pelas ilhas, e os vodacce construíram estrategicamente barragens para aumentar os níveis da água, permitindo a viagem pelos canais através das cidades.

A arquitetura de Vodacce é tão hierárquica quanto sua cultura. Na base, próximo aos canais, estão os trabalhadores. Eles vivem em casas cheias, lotadas, em ruínas construídas logo acima dos canais. Construídas literalmente sobre elas estão as casas das classes mercantes e artesãs. Sobre estas ficam as mansões da nobreza. As torres mais altas pertencem, claro, ao príncipe da ilha. Pontes cruzam os canais, e nas camadas acima deles calçadas de madeira e corda deixam as classes superiores conduzirem seus negócios sem colocar seus pés no chão.

Política

Vodacce continental foi uma vez a capital do Velho Império. Suas ruas cheias de senadores, mercantes e soldados todos conduzindo seus negócios. Suas construções ecoavam com seus debates, e suas bibliotecas transbordavam com o conhecimento reunido por uma república próspera.

Agora, vários séculos após a queda desse império, a capital jaz vazia e em silêncio. A terra sobre a qual está pertence aos príncipes que voltaram suas costas para o debate em favor do subterfúgio, e deixaram a grande cidade em favor de seus próprios reinos em miniatura dispersos pelas ilhas ao sul da península. Melhor em Vodacce ser rei de seu próprio vale do que compartilhar o governo de uma montanha com outros homens. Mas melhor ainda ser rei dessa montanha.

Cada um dos sete



príncipes controla um aspecto diferente da economia do país e uma diferente exportação. Um faz o mais fino vinho de Théah, outro possui os melhores artesanatos. Vincenzo Caligari mantém a maior coleção de artefatos de Syrneth no continente, e Gespucci Bernoulli controla a única rota comercial aberta com o Império Crescente.

Os príncipes Vodacce são todos primos. Traçando de longe seu parentesco, eles descendem de irmãos, e lutam tão vilmente como apenas uma família o faria. Eles não visitam as ilhas uns dos outros exceto sob sanção especial. Se há negócios grandes o bastante para exigirem uma reunião, eles a fazem no continente, no prédio do senado da Velha República.

O Povo

O povo de Vodacce é bastante emocional, do mais baixo camponês ao mais alto Príncipe. Lutas são comuns entre as classes mais baixas, e os duelos entre os superiores. Ainda, existe um sentimento profundo de respeito pela força, e ainda que um pescador possa lutar o dia inteiro com outro pescador, ele sabe mais do que insultar o filho de seu Príncipe. Isso não se dá simplesmente porque o nobre pode cortá-lo num piscar de olhos (ele poderia), mas porque o pescador respeita seu lorde e a família de seu lorde, e tem muito orgulho em sua força. Se alguém discorda de sua avaliação, o pescador alegremente explicará por que ele está errado... com os punhos.

Lutar, como muitos em Vodacce, é o esporte nacional. Embora os homens vodacce sejam conhecidos por seu temperamento quente e lâminas rápidas, suas mulheres são renomadas por seus cálculos frios. Em Vodacce, sozinha entre a nobreza théana, a feiticeira é possuída apenas pelas mulheres nobres. Chamadas de Bruxas do Destino em outras partes de Théah, as *Sorte Strega* jogam um jogo perigoso de gato e rato com o próprio destino. Elas veem e arrastam os fios do destino, ajudando seus

maridos em seus negócios. Os navios vodacce raras vezes são pegos em tempestades, e os piratas normalmente ficam longe deles com medo de cair em desgraça.

O romance é um dos maiores passatempos de um homem vodacce, embora sua esposa mantenha uma distância respeitável de tais coisas. O casamento entre nobres é uma questão de política e economia. Os casais raramente se encontram antes do dia do casamento, embora uma vez que o noivado tenha sido decidido, se exige que os maridos cortejem, à distância, com poesia e presentes finos. Muito do esforço romântico de um homem é direcionado a cortesãs profissionais. Estas mulheres existem como uma sociedade separada das outras mulheres vodacce. Onde as respeitáveis senhoras não leem (os vodacce temem que a educação incline o tênue equilíbrio de poder entre homens e bruxas), as cortesãs são extremamente bem educadas tanto nas artes quanto nas ciências. Seus vestidos são tão elaborados quanto os das nobres são simples, tão brilhantes quanto os delas são pretos. Quarteirões inteiros da cidade são colocados de lado para festas e orgias, e as esposas nobres dos vodacce não põem os pés nestes lugares. Entretanto, é inteiramente aceitável para os homens, casados ou não, atender estes encontros. Ainda assim, as cortesãs são cautelosas com relação à fúria potencial das *strega*, e usam elaboradas máscaras decorativas para se esconder do olhar das bruxas.

Nomes Comuns Masculinos: Alberto, Alesio, Antonio, Carlo, Ernesto, Felice, Fortunato, Gianni, Giuseppe, Leon, Marco, Modesto, Pietro, Rinaldo, Rolando, Savino, Siro, Timeo, Toni, Umberto, Vito

Nomes Comuns Femininos: Angelina, Clarissa, Crescenza, Elena, Fiora, Iolanda, Lea, Luisa, Miranda, Natalia, Paola, Penelope, Rachele, Rebecca, Regina, Sandra, Valeria, Veronica, Viola



7º Mar

As Nações

Avalon

Três coroas unidas sob um trono, os reinos unidos de Avalon também são conhecidos como as Ilhas Glamour. Rainha Elaine governa Avalon, James MacDuff II governa os clãs das Marcas do Altiplano e John O'Bannon governa Inismore, a ilha esmeralda. Apenas na última década as Ilhas Glamour causaram um impacto na política mundial. Uma década atrás, sua pequena marinha derrotou a armada castilliana, a maior força naval em Théah. Eles romperam com a Igreja do Vaticínio e uniram os reinos de suas ilhas em guerra pela primeira vez na história. É uma aliança incerta, que pode cair em guerra aberta a qualquer momento.

Os avalons são um povo orgulhoso, conhecido melhor por seu relacionamento com os Sidhe (pronunciado shee), uma raça antiga que pratica a mágica chamada "Glamour". Os Sidhe deram esta mágica aos avalons que a usam contra seus inimigos. Sempre longe da costa de Avalon está a terra natal dos Sidhe, Bryn Bresail, uma ilha fantasma cuja localização muda conforme a maré.

Avalon não tem um exército regular, mas tem uma das mais hábeis frotas dos mares. Comandada pelo Capitão Jeremiah Berek, os Cães do Mar se provaram ser o terror das marinhas castilliana e montaigne. Ainda que Elaine oficialmente negue sancionar suas ações, não há dúvida de que a riqueza de Avalon tenha crescido desde que começaram seus saques na pirataria. Sempre que a bela Rainha de Avalon é perguntada sobre as ações de Berek, ela só sorri e balança a cabeça. "Se ele fosse trazido até mim", disse uma vez, "me asseguraria de que ele teria o que merece."





Castillia

Os castillianos são um povo apaixonado, e sua paixão pode ser vista em sua música, sua comida, e mesmo em sua língua. De todas as nações de Théah, sua cultura é a mais diversa, tendo influências de todo o continente, até mesmo do Império da Lua Crescente. Contudo, a influência mais importante e potente nos últimos anos tem sido Igreja do Vaticínio.

Nos últimos quatro séculos, numa guerra sangrenta, a capital da Igreja passou de Vodacce para Castillia, alterando o equilíbrio de poder em Théah para sempre. Por causa da Igreja, Castillia tem uma universidade em cada cidade, tornando-a a mais educada das nações em Théah. Ela também patrocina programas de saúde pública, aquedutos e centros médicos, fornecendo saúde e medicamentos a qualquer um que precise. Castillia ostenta que sua nobreza não é “maculada” pela arte negra da feitiçaria, uma alegação incomum em Théah.

Contudo, problemas têm acontecido em Castillia. Um pouco antes de sua morte, o velho rei de Castillia exilou seu filho mais velho num acesso de raiva, deixando um jovem garoto como herdeiro do trono. Desnecessário dizer, o Bom Rei Sandoval não é páreo para a astúcia e os ardis da nobreza mais madura e experiente em Théah, mas ele tem um aliado: o homem conhecido apenas como “El Vago”. Esta figura mascarada e sua liga de confederados protegeram o rei de traição em ocasiões demais para enumerar. Contudo, existem aqueles em Castillia que gostariam de ver O Vagabundo num nó de forca, colocando assim o Bom Rei Sandolva em suas mãos ambiciosas.





T. NELSEN

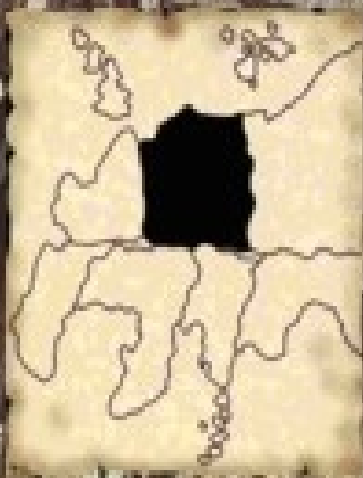
Eisen

Os drachen, as mais sagradas criaturas do folclore e mitologia, melhor representam o caráter do espírito eisen. Eles são um povo de vontade indomável e incrível coragem. Como os castillianos, eles não possuem herança feiticeira, mas suas armaduras dracheneisen (“ferro de dragão”) é toda a mágica de que precisam; nem mesmo armas de fogo podem penetrar uma armadura peitoral feita com o aço eisen. Isso, junto com as melhores escolas militares em Théah, faz de Eisen a maior força militar no mundo. Contudo, os Príncipes de Ferro já viram tempos melhores.

Atualmente eles são pouco mais do que um testemunho vivo do custo da mais longa e mais sangrenta guerra de Théah. A nação de Eisen caiu em baronatos em guerra, todos brigando pelo mais precioso pedaço de lama devastado pela guerra. Qualquer outra nação se renderia ao desespero que os cercava.

Mas não existe palavra na língua eisen para “rendição”.

Muita da nobreza deixou para trás suas terras destruídas a procura de fortuna estrangeira, tornando o então grande exército de Eisen numa poderosa força mercenária. A mais rica das cidades de Eisen – Freiburg – também se tornou mercenária, declarando a todos que “Nenhuma Questão” deveria ser feita por qualquer um que entre. Contudo, alguns da nobreza eisen não desistiram do sonho de guerra, e se aprofundaram em suas fronteiras, os Eisenfürsten (“Príncipes de Ferro”) estão lentamente reconstruindo sua força. Um dia, quando Eisen procurar por um líder, um deles estará lá para tomar o manto.





T. NIELSEN

Montaigne

Ao sul de Avalon, ao norte de Castillia, ao oeste de Eisen – no centro do mundo – está Montaigne, governada pelo Empereur do Ocidente, Léon Alexandre du Montaigne, o mais poderoso monarca de Théah. Alto, belo e elegante, ele é o coração da alta cultura – é só perguntar a ele.

Para todas as outras nações civilizadas que se importem, Montaigne define a moda, civilização, música, arte e ilustração. As maiores cortes estão em Montaigne. A melhor comida está em Montaigne. Toda a nobreza de Théah usa roupas inspiradas pelos padrões Montaigne. Eles constroem palácios que imitam a arquitetura Montaigne. Montaigne é um país onde a pergunta “Por quê?” saiu de moda há muito tempo atrás, para ser substituída pela resposta “Por que eu quero.”

A escolta pessoal do Empereur, le Garde de Solei, está entre os melhores espadachins de Théah. Sua reputação é lendária pelo mundo conhecido, e todo espadachim sonha um dia ser capaz de estar entre seus números. Eles são escolhidos a dedo para servir ao Empereur e seu dever é protegê-lo de todos os perigos, não importa o custo. Com um homem como l'Empereur, esse dever tem um alto preço.





Ussura

No noroeste congelado está uma terra estranha e estrangeira ao resto de Théah. Aqueles que visitam Ussura voltam para contar histórias de uma terra há cinco séculos atrás no tempo. Seus soldados ainda usam machados e escudos de madeira, vestem couros e peles, criam suas barbas até os joelhos e escambam ao invés de usar dinheiro.

Ainda que Ussura possa estar vivendo no século doze, ela é uma terra que olha por si. Exércitos invasores descobriram que isso é uma verdade literal. A “Avó Inverno” parece viva em Ussura, jogando neve e gelo sobre aqueles que violam suas fronteiras, enquanto seus netos permanecem seguros de seu abraço gélido. É quase como se a terra estivesse viva e ciente, abençoando os seus e obliterando aqueles que não são. Se diz também que alguns entre os ussuros são capazes de se comunicar com feras tais como lobos e ursos, mas isso sem dúvida é superstição de camponeses.

O governante de Ussura, Gaius Ilya, é um belo jovem com um temperamento brutal e mortal. Enquanto os avisos do Conselho dos Boyars de Knias supostamente guiam as decisões de Gaius, Ilya mostrou em muitas ocasiões seu ódio devoto à sua espécie. Um boyar que desafiou sua vontade foi jogado para os cães enquanto Gaius assistia, bebendo vodka e conversando com os companheiros membros do conselho do pobre homem.

Ussura é uma terra de invernos brutais, justiça selvagem e humor negro.

E os ussuros não querem que seja de outra forma.



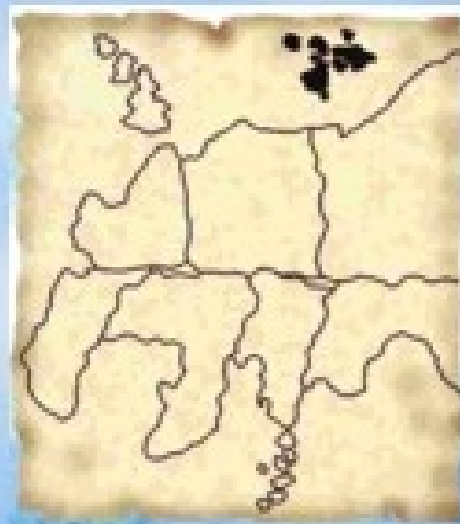


Vendel

Há um pouco mais e 150 anos atrás, a nação insular ao norte de Eisen ainda era conhecida como Vestenmannavnjar (ves-ten-mahn-nah-ven-yar). Com a ascensão ao poder das guildas comerciais, o nome da nação foi mudado. Vendel é o nome agora usado pela porção da sociedade vestenmannavnjar que escolheu voltar suas costas ao que veem como uma herança antiquada e supersticiosa em favor de uma sociedade mais pragmática e baseada financeiramente.

Os vendel, como são agora conhecidos por Théah, são os comerciantes mais bem sucedidos e cruéis no mundo conhecido. Eles controlam toda a economia da metade norte de Théah, partilhando a porção sul com os príncipes mercantes vodacce. O advento de seu dinheiro, o Florim, revolucionou o comércio théano ao criar uma moeda corrente reconhecida pelo mundo (exceto, claro, pela rival Vodacce).

Comunidades periféricas de vestenmannavnjar ainda existem. Vivendo em circunstâncias comparativamente primitivas, eles continuam a seguir suas tradições e praticam a magia rúnica de seus pais e avós. Eles contam as mesmas histórias que contaram por séculos sobre deuses e heróis, uma mitologia que é uma força viva e permanece além deles todo dia. E eles esperam pelo dia quando seus mitos andarão novamente e derrotarão aqueles que duvidaram.





Vodacce

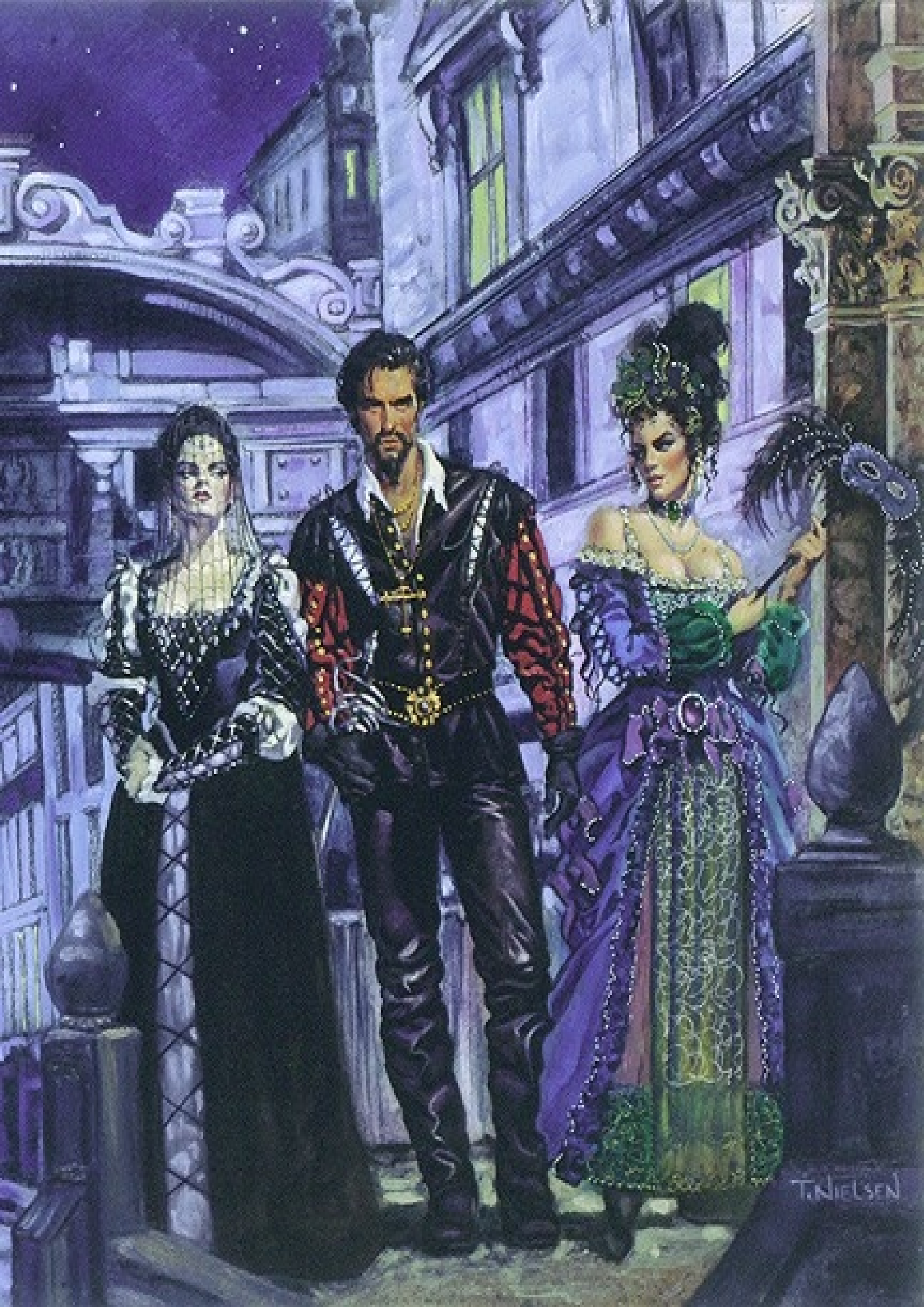
Vodacce é uma família em guerra. O que começou séculos atrás como uma disputa entre nobres irmãos terminou numa nação dividida. As sete ilhas principais de Vodacce são cada uma controlada por uma ramificação desta família. Cada uma compete ferozmente com seus parentes por comércio, riqueza, e reputação, e em Vodacce os fins sempre justificam os meios.

Construída ao longo de uma rede de canais, as casas dos vodacce se erguem ao céu ao ficar umas sobre as outras. Sob a cidade corre o maior labirinto de catacumbas conhecido em qualquer lugar em Théah. A complexidade de sua arquitetura é refletida nos corações e mentes de seus cidadãos. Se os olhos são as janelas da alma, os olhos dos vodacce são cobertos e ocultos por treliças.

Os homes de Vodacce são sua face pública, cheios de astúcias e bravatas. Por trás dessa fachada estão as Bruxas do Destino. Sombrias e silenciosas, elas veem e manipulam os fios da sorte. Rumores de bruxaria vodacce são variados e terríveis. Ferozes guerreiros eisen ficaram conhecidos por cortar uma dúzia de homens vodacce num campo de batalha, só para fugir do semblante de uma das bruxas por medo de que seu olhar pudesse roubar suas almas.

Vodacce é como uma terra cheia de gatos negros, um lugar ruim para se estar a menos que os gatos pertençam a você.





T. NIELSEN

Cultura Théana

Calendário

O calendário théano é similar ao da Europa: doze meses, sete dias na semana, vinte e quatro horas num dia e horas de sessenta minutos. Aqui é onde as similaridades terminam.

Os dias da semana são Soldi, Veldi, Amordi, Terdi, Guerdi, Redi, e Voltadi.

Um mês théano tem exatamente trinta dias. O décimo quinto e o trigésimo dia são dias festivos, celebrando o trabalho, sabedoria e piedade do Criador.

O calendário théano original incluía dez meses de 36 dias cada um, mas foram encurtados para 30 dias quando dois meses foram adicionados. Estes dois novos meses foram chamados por importantes figuras da história da Velha República, o Imperador Corantino e Julius Caius, e inseridos após o sétimo mês.

Os doze meses são Primus, Secundus, Tertius, Quartus, Quintus, Sextus, Julius, Corantino, Septimus, Octavus, Nonus, e Decimus.

O Ano Théano

O ano théano é quebrado em quatro estações (Primavera, Verão, Outono e Inverno), cada um com três meses. No fim do ano, a Missa dos Profetas – uma longa celebração de cinco a seis dias – preenche os dias restantes.

Os Sete Mares

Existem sete mares que cercam Théah. O primeiro, o Mar do Comércio, é encontrado em torno de Vendel. É conhecido por suas águas rasas e enervante tendência das marés fazerem os recifes parecerem se mover. Capitães experientes nestas águas encalharam nos recifes que juraram não estarem lá no dia anterior. Aparte este fenômeno, o Mar do Comércio é relativamente seguro.

O segundo mar é encontrado próximo a Avalon e Montaigne, e é chamado de Mar Espumante. Uma população sadia de tubarões e sereias faz do Mar Espumante mais traiçoeiro do que o Mar do Comércio, sem mencionar os repentinos bancos de nevoeiros e

Calendário

Todos os meses théanos usam o seguinte calendário:

<u>Soldi</u>	<u>Veldi</u>	<u>Amordi</u>	<u>Terdi</u>	<u>Guerdi</u>	<u>Redi</u>	<u>Voltadi</u>
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

Os dias festivos de 15 e 30 não são dias “reais” e não são considerados parte da semana.

aparições inexplicáveis de um fenômeno conhecido como 'miragens marítimas'. Muitas vezes, navios são avistados, apenas para desaparecer enquanto o vigia se aproxima, como uma miragem no deserto.

O terceiro mar fica na costa de Castillia, e muitas vezes é referido como La Boca de Cielo, ou “a Boca de Deus”. É profundo, cujas águas frias constituem um campo ideal para a reprodução de baleias que nadam por lá, protegidas pelas terríveis subespécies conhecidas como leviatãs. Estas bestas são cerca de três vezes maiores do que uma baleia normal, e possuem uma disposição muito mais agressiva. Este mar também está cheio de piratas, notavelmente a Irmandade da Costa. Circulam rumores entre marinheiros que frequentam La Boca de Cielo sobre Estallio, uma enorme serpente que se alimenta de leviatãs. Para uma criatura deste tamanho, parece improvável que não hajam avistamentos confirmados.

O quarto mar é chamado de Mar Proibido. Ele fica ao sudeste de Vodacce, próximo ao Império da Lua Crescente. Guarnições mantidas pela Igreja sob o comando Vodacce evitam acesso a esse mar, desde que o Hierofante declarou a zona proibida do Império. Entretanto, sobrevivem as velhas histórias de um pilar de água de várias milhas de diâmetro rugindo em direção ao céu. Nenhuma destas histórias foi confirmada.

O quinto mar é o grande golfo ao sul de Ussura. Suas águas calmas e limpas lhe garantiram o nome de “O Espelho”. Os ussuros acreditam que uma entidade chamada Vodanken vive no centro do golfo. Outra singularidade do Espelho são os informes de ilhas que aparecem misteriosamente, e apenas horas depois, afundam de volta no mar. As tripulações de alguns

navios quase foram sugadas por estas repentinas submersões.

O sexto mar é conhecido como o Corredor de Chamas, e por uma boa razão. Enquanto os navios se aproximam de Catai, eles encontram um enorme labirinto de muros de fogo com quase seis metros de altura. Estes muros não irradiam calor, mas consomem instantaneamente qualquer coisa que entre em contato com eles. Como existe espaço suficiente apenas para navegar por estes corredores, voltar uma vez dentro do labirinto é uma empreitada temível. Das histórias de um vigia que sobreviveu à experiência, existe também um enorme redemoinho em que muitos dos corredores desaguiam. Uma vasta coluna de fogo ruge de seu centro.

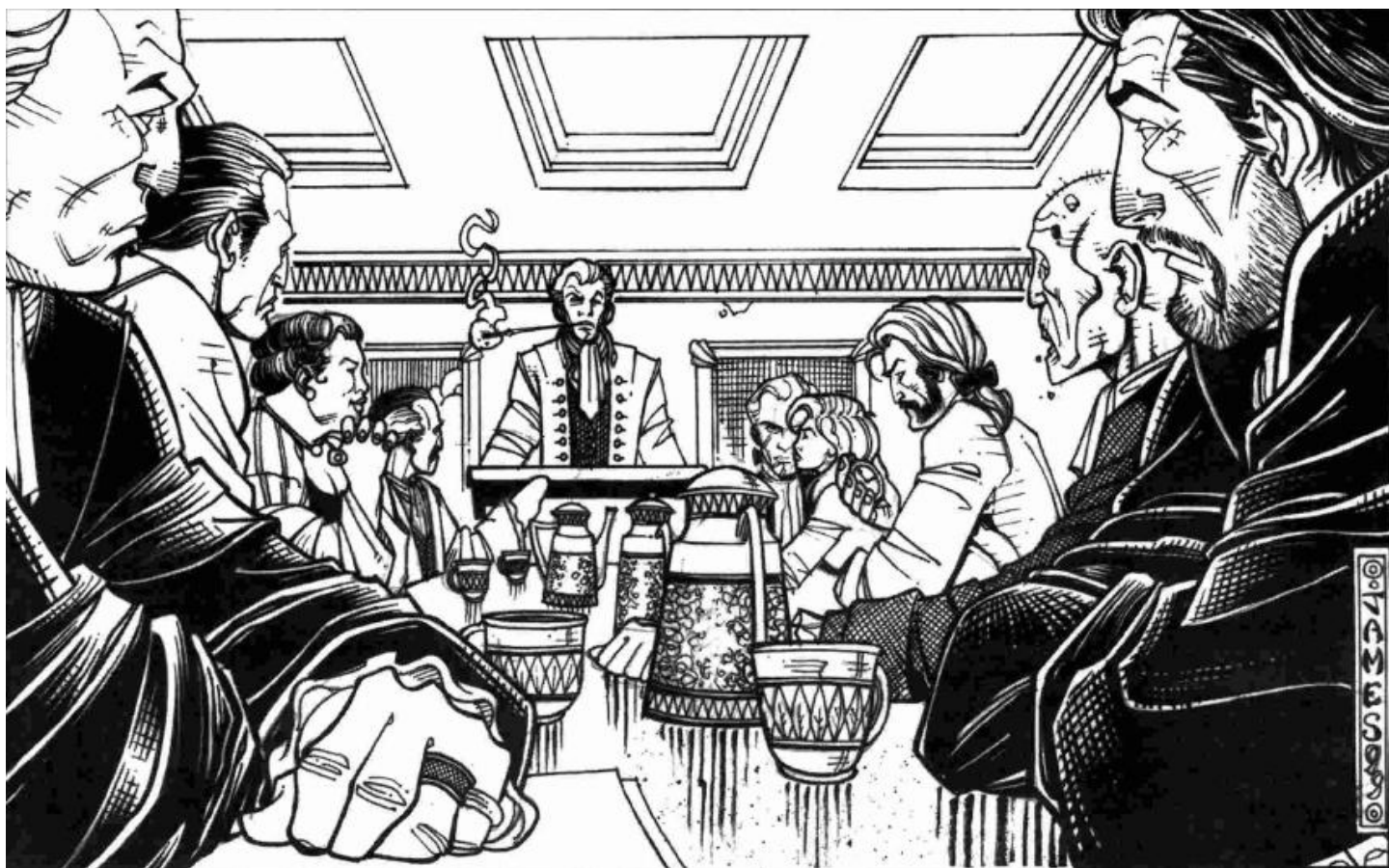
Por último, muitos marinheiros falam de um lugar onde o sol e a lua brilham no mesmo céu, onde as estrelas andam para trás e as águas se tornam prata. Este “sétimo mar” é a fonte de muita discussão dentro da comunidade intelectual de Théah. Os marinheiros contam histórias de navegar águas argêntas por dias sem sinal de terra à vista até finalmente céu e águas repentinamente

estourarem e o navio se encontrar milhares de milhas fora de rota.

Uma recente descoberta arcaológica pode guardar a chave para o Sétimo Mar. A Guilda dos Exploradores está chamando-a de “bússola alquímica”, e eles acreditam que os Synerth usaram-na para navegar no misterioso mar. Se suas palavras são verdadeiras, ela pode abrir a porta para um novo mundo.

As Cortes de Théah

Por Théah, enquanto os camponeses trabalham duro nos campos e os mercantes negociam nas barracas, enquanto os duelistas assumem suas posições e os soldados avançam uns contra os outros, um tipo diferente de guerra estoura dentro dos fóruns resplandecentes dos nobres de Théah. É um jogo sem fim de intriga polida, onde um deslize da língua pode colocar uma província a perder e o gesto errado pode acabar com uma carreira. É o mundo da política théana, e não é um lugar bonito.



A estatura dentro das cortes de Théah é julgada amplamente por competência. Montaigne, Vendel e Avalon atualmente têm as cortes mais movimentadas. Seus tremendos salões e salas de encontro, projetados e construídos para impressionar, permitem que os nobres e seus convidados tenham privacidade o suficiente para se sentirem confortáveis, mas não o suficiente para estarem seguros. As cortes dos castillianos são muito menores, eventos ao céu aberto, que focam muito mais no público do que na conspiração. As cortes de Eisen e Ussura, que não estão tão interessadas em questões internacionais, tendem a ser pequenas.

A corte pode ser uma experiência exaustiva. Ela leva o nobre cortesão médio a ficar vestido de quatro a cinco horas; eles são literalmente costurados em suas roupas. Cada cortesão emprega cinco ou seis servos que o seguem, atendendo a todos os seus caprichos.

A moda e o diálogo governam o fluxo diário da vida cortesã. Todos sabem quem são as pessoas melhor vestidas ou mais eloquentes na corte a cada semana, às vezes antes de chegarem. As tendências vêm e vão com as estações, e aqueles que não conseguiram chegar com a roupa certa podem ser evitados, ou até mesmo ridicularizados, por sua desatenção.

Um exemplo de uma tendência que permaneceu na moda por algum tempo são pequenos livros carregados por muitos nobres, mesmo aqueles que não conseguem ler (nobres iletrados têm seus livros lidos a eles, empregando servos para esse propósito). Alguns são encadernados como volumes normais, enquanto outros são feixes de papel dobrado, chamados “quartos”. Eles contêm histórias pintadas, hinos, excertos de outros textos, e contos de fadas.

As nações empregam cortesãos e embaixadores por muitos motivos, principalmente para evitar guerras. Com todas desfeitas constantes (e muitas vezes não intencionais) cometidas entre nações neste ponto, se torna quase essencial para os cortesãos buscarem ativamente a paz na corte para evitar a explosão de hostilidades abertas. Claro, como pode ser visto pela recente invasão de Castillia por Montaigne, esta prática nem sempre é bem sucedida, mas continua a despeito disso. As outras razões principais para cortes em Théah são administração de poder, arranjo de casamentos, e

A Guilda dos Espadachins

Nos últimos vinte anos, o duelo se tornou uma fonte de grande controvérsia. Algumas nações começaram a tomar providências para os proscreverem. Mas no inverno de 1644, três homens, cada um proprietário de uma academia de esgrima, se encontraram numa sala sombria e assinaram um pacto com seu próprio sangue. Eles abordaram os reis de seus respectivos países e partilharam sua visão. Os monarcas aprovaram o acordo, e nasceu a Guilda dos Espadachins.

Uma Guilda dos Espadachins dobra uma academia de esgrima. A criação da Guilda mudou o duelo formal em Théah: apenas um Espadachim pode iniciar um duelo. Muitos países não se importam em fazer leis de duelos, mas deixam tais assuntos para a Guilda. Uma última nota: é proibido para um Espadachim tomar um contrato contra outro Espadachim.

obtenção de favores com outros nobres. Afinal, um bom partido sempre deixa os visitantes em espíritos felizes (e menos prováveis de causarem tumultos).

Honra

Os conceitos de honra da Théah moderna descendem dos ideais clássicos de cavalheirismo imortalizados nos velhos romances de cavaleiros e reis de Avalon. Estas noções estão morrendo; o sol está se pondo para o cavalheirismo pela última vez. Aqueles que ainda se agarram a estes ideais são conhecidos como “cavalheiros”, ou mais cinicamente, “românticos”.

A queda do cavalheirismo começou com um cavaleiro montaigne chamado Bastion. Durante a década de 1460, ele foi considerado o pináculo do cavalheirismo. Ele era honrado e nobre, e as damas desmaiavam quando ele falava com elas. Então um dia em batalha, um camponês armado com um arcabuz atirou nele pelas costas e ele morreu, afogado no sangue que infiltrou-se no pulmão perfurado. O pensamento que se espalhou, não mencionado, por Théah foi, “Bastion foi um homem de honra, e tudo que ganhou foi uma morte dolorosa.”

O théano médio olha para si primeiro, seus amigos e família em segundo, e todos os outros no final. Isso não significa que Théah está constantemente imersa em conspirações e tramas, apenas que muitas pessoas têm coisas melhores com que se preocupar, tais como conseguir comida para comer e ter certeza de que seu teto os abrigará da chuva. O cavalheirismo é um passatempo para aqueles ricos o bastante para permitirem-se ao luxo. Ele é encarado com desprezo por muitos, e os românticos são muitas vezes marcados como sonhadores arcaicos que não conseguem olhar a realidade nos olhos.

Mas nem todas as esperanças estão perdidas. Os românticos são os últimos homens em Théah a fechar negócios com um aperto de mãos e uma promessa falada ante um contrato – que por si sós lhes conquistam a admiração dos mais fortes cínicos. Existem aqueles que ainda os veem como cavaleiros reluzentes em corcéis brancos, e preferem tomar seus negócios daqueles poucos que restaram.

A Palavra de um Cavalheiro

Um cavalheiro não quebra sua palavra. Nunca. A primeira vez que ele quebra uma promessa, põe em dúvida qualquer promessa que faça no futuro. Por outro lado, um homem “tão bom quanto sua palavra” é confiável, digno de confiança e admirado. Pelo mesmo motivo, ele é muito exclusivo sobre quando e a quem ele dá sua palavra. Apenas um cachorro vagabundo prenderia um cavalheiro a qualquer compromisso feito enquanto estivesse bêbado, embora um cavalheiro provavelmente a honrasse a despeito disso. Um verdadeiro cavalheiro morreria antes de quebrar sua palavra, pois é seu vínculo e sua alma; alguns, pegos em compromissos que destruiriam suas famílias, cometem suicídio ao invés de se desonrarem, mas isso é raro.

Se um cavalheiro quebra sua palavra, as repercussões sobre seus negócios e estilo de vida seriam desastrosas. Seus amigos não mais se associariam a ele, seus sócios o abandonariam ou começariam a exigir contratos escritos para tudo (um insulto intolerável para qualquer cavalheiro), e seu lucro diminuiria até nada enquanto sua reputação fosse arrastada até a lama.

Muitas vezes, um cavalheiro faz promessas sobre um

item de particular importância pessoal, tal como a espada de seu avô ou o pingente de sua mãe; a implicação é que se a promessa é quebrada, o ancestral associado com o item saberá.

O Duelo

Existem dois tipos de duelos em Théah: duelos de sangue, e duelos de morte. Um duelo de sangue continua apenas até um dos duelistas ser atingido e sofrer um ferimento (mecanicamente, apenas um Ferimento Leve, não um Ferimento Dramático – para mais, veja a página 189). Muitos duelos são de sangue. Apenas uma ofensa muito séria justifica um duelo até a morte.

Curiosamente, apenas membros da Guilda dos Espadachins são legalmente intitulados a desafiar outros para um duelo. Todos os outros que o façam cometem uma violação da lei, e podem esperar a visita de um representante da Guilda se notícias sobre o desafio forem pronunciadas. Contudo, muitos espadachins estão mais do que felizes em lançar um desafio em nome de um nobre e então deixar o nobre lutar o duelo

A Guilda das Rameiras

Em 1958, uma jovem mulher chamada Jenny Malone foi presa pelo assassinato de um homem abusivo. Ela alegou legítima defesa, e foi considerada inocente. Sua defesa fez de Avalon a primeira das nações de Théah a reconhecer legalmente a legítima defesa como um direito, concedido pelo Criador. Mas o que tornou a absolvição de Jenny Malone muito mais notável foi o fato de que ela era uma prostituta e o homem morto um cliente.

Após sua vitória na corte, Malone começou a se encontrar com madames por toda Avalon. Ela viu o poder que as guildas mantinham em Avalon e sugeriu que as cortesãs pudessem ser protegidas pelas mesmas leis. As mulheres reuniram seus recursos, subornaram alguns juízes e tornaram oficial: as prostitutas de Avalon eram oficialmente uma guilda. Em pouco tempo, o termo “uma das garotas de Jenny” era o termo educado para se referir à profissão. O nome pegou, e em pouco tempo, as garotas de Jenny eram simplesmente chamadas de “Jennys”.

pessoalmente se assim desejar. Eles cobram a mesma taxa sem risco pessoal, e o nobre pode lutar seu próprio duelo.

Quando um desafio é lançado, ele deve ser aceito ou rejeitado in loco, seja pela pessoa desafiada ou por algum outro representante. Por este motivo, os nobres frequentemente contratam um Espadachim se aceitam receber um desafio. Dessa forma, o Espadachim pode aceitar pelo nobre, que se mantém fora de perigo por uma pequena taxa. Qualquer um está apto a aceitar um desafio, mesmo que não seja um Espadachim.

Reputação

A reputação de um cavalheiro é uma de suas posses mais prezadas. Ele irá a extremos para evitar que ela seja maculada. Qualquer um que manche seu bom nome pode esperar um desafio de sangue; qualquer um que publicamente o desgrace, um duelo até a morte. Sua palavra está vinculada à sua reputação, e se alguém é ferido, o outro também sofre. Assim, acusar um cavalheiro de mentir é uma censura sobre seu bom nome, enquanto acusá-lo de mentir em público é equivalente a desgraçá-lo publicamente.

A Honra de uma Mulher

Ultimamente, algumas mulheres começaram a seguir as regras do cavalheirismo, defendendo seu bom nome, e aceitando desafios em seu próprio nome. Existe uma reação mista a isso; alguns acreditam que estas “cavalheiras” estão meramente tentando ser homens. Entretanto, outros acreditam que é a tentativa de ser nobre que faz um nobre, e que as cavalheiras estão apenas se melhorando assim como os homens.

Conhecimento

Com a ajuda da Igreja do Vaticínio, os théanos estão um pouco à frente de onde nosso próprio progresso tecnológico estava no meio do século XVII. Os últimos dez anos da história theána produziram uma impressionante matriz de avanços científicos: o microscópio, o telescópio reflexivo, conhecimento da anatomia humana, e espantosas descobertas na astronomia, física e química.

Infelizmente, com a ascensão da Inquisição ao poder, estes avanços estão em perigo de serem destruídos. A Inquisição diz que o tempo do conhecimento passou, e que os théanos devem se preparar para o fim do mundo ao invés de chafurdarem em heresia científica. A sociedade secreta conhecida como o Colégio Invisível conseguiu frustrar seus esforços, mas sem um Hierofante no lugar, ninguém pode realmente mantê-los em xeque. Incontáveis avanços podem ser perdidos para as chamas se os Inquisidores não forem parados.

Aqui está um breve resumo do desenvolvimento tecnológico e científico atual de Théah:

Arcæologia

Atualmente, a tecnologia arcæológica é restrita a pás, escovas, investigações históricas e blocos de notas. Os théanos são perfeitamente capazes de esboçar as coisas que descobrem nas escavações arcæológicas por Théah, mas eles muitas vezes não compreendem o propósito destes objetos. Pior, artefatos importantes muitas vezes são destruídos acidentalmente, ou roubados para ficarem na parede de um colecionador particular.

Arquitetura e Construção

Os théanos são capazes de alguns feitos arquitetônicos muito impressionantes. Ainda que não consigam construir uma auto-estrada, uma ponte suspensa, ou um arranha-céu, eles construíram belas cidades e enormes catedrais que alcançam mais de cem metros no ar. Eles possuem o segredo de fazer concreto, mas lhes faltam instalações de produção em massa necessárias para usá-lo em larga escala. Suas estradas são calçadas, seus tetos são cobertos com folhas de zinco, e suas janelas, ao menos nas maiores cidades, normalmente são feitas de vidro.

Astronomia

Os théanos compreendem que seu mundo, Terra, é uma esfera que orbita em torno de seu sol (que é chamado de Solas), e sua lua orbita seu mundo. Além disso, eles descobriram cinco outros planetas que orbitam seu sol da mesma forma. Pode haver mais, mas seus telescópios são muito primitivos para vê-los. Os nomes dos seis planetas, começando pelo mais próximo ao sol, são: Velme, Amora, Terra (o planeta natal dos théanos),

Guer, Re, e Volta. Os planetas foram chamados todos pelos nomes dos deuses da Velha República.

Os théanos sabem quão grande a Terra é com um grau de erro de 1%, e podem prever eclipses tanto do sol quanto da lua. Os telescópios existem há cerca de um século, mas há alguns meses (1668), um astrônomo castilliano chamado Alvara Arciniega construiu o primeiro telescópio reflexivo. Ele permite que os théanos vejam mais longe nos céus do que jamais viram. Com a ajuda do Colégio Invisível, ele revelou sua invenção à comunidade científica e espera refiná-lo ainda mais no futuro.

Química

A química recentemente emergiu de suas raízes místicas na alquimia (embora em Théah possa existir alguma verdade na alquimia). Um avalon chamado Jeremy Cook escreveu *O Químico Racional* em 1661, que estabeleceu uma disciplina mais rigorosa baseada no método científico. Agora apenas uns poucos alquimistas praticantes sobraram, muitos tendo se voltado para a nova ciência da química. Em 1662 Cook criou a primeira bomba de ar, um ato que teria provado a existência do ar. Infelizmente, naquele tempo, a Inquisição estava ascendendo ao poder, e Cook foi morto por sua pesquisa herege. Seu trabalho sobreviveu apenas devido aos esforços do Colégio Invisível.

Matemática

Os matemáticos théanos trabalharam os mistérios da álgebra, trigonometria, geometria, e o zero. Eles ainda não possuem o cálculo, mas não demorará muito a chegar lá. A probabilidade ainda não é uma disciplina rigorosa, e, como o próprio Verdugo disse, “Apenas os apostadores estariam interessados em seus resultados.”

Medicina

Os médicos théanos são significativamente mais avançados do que os nossos médicos no século XVII. A teoria do humor, que diz que o corpo é governado por quatro humores (sangue, fleuma, bílis, e bílis negra) foi denunciada pelo médico vendel Franz Deleboe em 1661. A Inquisição o levou numa noite, mas as palavras de sua revelação vazaram, e outros médicos foram capazes de capitalizar sobre seu trabalho, embora com

menos sucesso do que poderiam ter feito.

Os théanos compreendem que cuidar da higiene durante operações leva a uma alta taxa de sobrevivência, mas não sabem ao certo por que. Para tratar um ferimento a bala, eles sabem remover a bala e suturar o ferimento fechado mais tarde. Eles também sabem ferver as bandagens para ter certeza de que estão limpas. Eles acreditam que é muito ruim misturar o sangue de duas pessoas, mas não sabem ao certo por que. Estão cientes de que as doenças são espalhadas por pessoas doentes, então as colocam em quarentena. Infelizmente, eles não sabem ainda sobre bactérias e vírus, então as causas de doenças ainda são um mistério. Em 1610, estudiosos completaram um mapa do interior do corpo humano, que ajudou amplamente estudos médicos futuros.

Numa nota mais tangencial, os estudiosos de Avalon recentemente começaram a estudar a poluição do ar por solicitação de Lorde Ryefellow, um nobre com uma condição pulmonar agravada pela prática avalon de queimar carvão para obter calor. O estudo, ainda que médico, é um dos primeiros exemplos de ambientalismo em Théah.

Também deve ser mencionado que o microscópio tem estado em uso em Théah desde 1608. Seu inventor, um vendel cujo nome não está registrado, o usou para ver corpúsculos do sangue, bem como insetos e pequenas plantas. Além de sua ajuda na medicina, ele foi amplamente reforçado nos campos da biologia, botânica e entomologia.

Filosofia Natural (Física)

O campo da física testemunhou alguns avanços iniciais nos últimos anos, a despeito dos esforços da Inquisição. A eletricidade estática foi aproveitada em 1662 com um pequeno dispositivo usando um globo rotativo de enxofre. Maria Alverado, uma erudita castilliana, inventou o dispositivo como parte de seus estudos da universidade; foi a primeira demonstração prática da eletricidade estática em larga escala.

A Inquisição não foi poderosa o suficiente a tempo de parar o experimento de Alverado (ela era proeminente e bem respeitada), mas chegaram perto de varrer outros avanços físicos quatro anos depois. O castilliano Alvara

Arciniega descobriu o espectro de luz com uma série de prismas artesanais. A Inquisição, ao tomar conhecimento desta teoria, tentou prendê-lo, mas Arciniega era um espadachim habilidoso e matou três Inquisidores antes de fugir para o interior. (Foi lá que ele aperfeiçoou o telescópio reflexivo, detalhado na seção Astronomia.)

Navegação

Os théanos possuem a bússola magnética e astrolábios, mas ainda não possuem um cronômetro que seja preciso o bastante e resistente o bastante para o ar úmido do mar que lhes permita medir a longitude. Os montaigne têm um método que funciona, mas ele exige um nobre dotado com mágica Porté que transporte para casa e olhe no relógio lá, então volte. Obviamente, este método não é de muito uso, mas dá à marinha montaigne os melhores mapas de Théah. Muitos cartógrafos percebem que Théah compreende apenas uma pequena parte do globo, mas acreditam que o resto contém apenas oceanos e os ocasionais arquipélagos como aqueles nos mares do ocidente.

Armas e Guerra

Atualmente, mosquetes são as armas escolhidas na guerra, tipicamente apoiadas por uma linha de lanceiros. Os théanos ainda não têm rifles, pois a precisão destas armas está além de seu alcance. Eles desenvolveram canhões também, mas ainda não possuem o conhecimento de balística necessário para criar

morteiros. Os montaigne também desenvolveram granadas primitivas, mas as armas se provaram tão instáveis que só recrutas camponeses (granadeiros) as carregam em batalhas. A expectativa de vida média de um granadeiro é três batalhas.

Em duelos de honra, floretes ou outras armas de esgrima são comumente usadas, com os sabres reservados para os bravos cavalarianos do dia.

Piratas e Corsários

Levou apenas cinco dias no mar para que ele aprendesse o porquê dos marinheiros cantarem canções sobre voltar para casa.

— Dois Anos nas Ondas por Eliza Cunningsworth

Um pirata caça todas as bandeiras; um bucaneiro, todas exceto a sua; e um corsário apenas aquelas que lhe são contadas.

— Provérbio do mar

Os navios e a navegação desempenharam um grande papel na história de Théah a despeito da falta de um Novo Mundo (que estimulasse seu desenvolvimento como em nosso planeta). Com o continente cercado por mares e bifurcado por um imenso rio, os navios sempre se provaram um dos meios de transporte mais viáveis do que jornadas longas e traiçoeiras por terra. A seiva econômica de Théah literalmente viaja pelas ondas. Os dois principais poderes econômicos – Vendel e Vodacce

– dependem de navios mercantes, e Avalon tem usado os Cães do Mar para um efeito similar (se não mais brutal). Uma série de ilhas periféricas no extremo ocidente produziu tesouros das ruínas Syrneth, e o Império Crescente só pode ser acessado pela água. Por isso, Théah é uma próspera indústria naval, abastecendo sua economia e dando origem a uma subcultura inteira de marinheiros. E onde o ouro e as mercadorias viajam pelo mar, sempre existem piratas dispostos a saqueá-los...



Os mares de Théah são quase um mundo a parte. Aqui não existem nações, não existem fronteiras, não existem vilas ou cidades; apenas navios e os homens que os navegam. Cada embarcação é como uma nação em si: uma comunidade autônoma com suas próprias regras e costumes. A simplicidade e a liberdade de tal vida podem ser extraordinariamente tentadoras.

As rotas de navegação e portos de escala de Théah formam uma subcultura própria: um mundo exótico com riquezas e perigos para agitar a alma. Os marinheiros falam sobre a emoção de avistar outro navio, sem saber se é amigo ou inimigo; de personagens coloridos espreitando nos fundos de bares; e de incontáveis tesouros escondidos por trás de canhões carregados. Uma vida no mar pode tanto ser uma bênção quanto uma maldição, mas nunca é entediante.

Cada nação théana mantém uma marinha, embora a de Ussura seja mais uma frota pesqueira e a de Vodacce seja dividida entre seus sete Príncipes. Elas guardam importantes carregamentos, patrulham rotas comerciais atrás de piratas, e disputam com outras marinhas se podem lidar com elas. Os mares são grandes, contudo, e nenhuma marinha pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Navios mercantes muitas vezes carregam armas extras, e incontáveis navios mercenários vendem proteção à maior oferta. Então existem os piratas: tubarões procurando por presas onde quer que possam ser encontradas, usando terror e cadeias de tiros para afundar suas vítimas.

Enquanto as rotas de navegação regulares formam o cerne das atividades navais de Théah, as ilhas ocidentais guardam igual excitação. Além da exploração e da perigosa promessa das ruínas Syrath, a ausência da civilização torna o território tentador. Aqui, os piratas podem enterrar seus saques, homens procurados podem desaparecer em um paraíso insular, e as grandes nações podem esconder todo tipo de segredos. Bucaneiros rivais lutam guerras pessoais entre estes arquipélagos não explorados, enquanto que a Sociedade dos Exploradores arrisca a vida e a integridade física para trazer o conhecimento secreto de Syrath de volta. Aqui nas margens indomadas do mar, os bucaneiros de Théah podem viver tão livres quanto queiram... e morrer tão facilmente.

O que é um Marinheiro?

Um marinheiro faz sua vida servindo a um veleiro. Sua profissão exige uma vasta gama de habilidades. Ele deve ter mãos de marinheiro (fortes), um coração valente (saúável) e nervos de aço (coragem), ou não terá muita utilidade. Os deveres de um navio caem em muitas categorias e um marinheiro sabe um pouco sobre cada um deles. Ele deve aprender como fazer dúzias de nós diferentes, ser capaz de trabalhar com lonas para que possa reparar velas danificadas, ter um equilíbrio incrível e pés bons para se mover entre os aprestos do navio e ser capaz de trabalhar enquanto os canhões disparam sobre sua cabeça ou enquanto uma tempestade tenta arrancá-lo do convés.

Quaisquer habilidades que o marinheiro não tenha quando pisa a bordo, aprende rapidamente. Muitos aprendizes marinheiros começam uma viagem sabendo quase nada, tendo passado suas vidas inteiras em uma vila. Eles entram num navio, passam meses no mar, então voltam completamente mudados. Os marinheiros normalmente aprendem a ler enquanto no mar (existe pouco a fazer quando o vento não está soprando), veem baleias e golfinhos (além das criaturas marinhas menos amigáveis), visitam portos estrangeiros, experimentam culturas estrangeiras, aprendem novas línguas, aprendem matemática, sobrevivem à fome e à doença, ficam fortes e determinados, se livram de seu dinheiro na cama quente de uma rameira, e voltam para o mar para recuperar o dinheiro que perderam.

Infelizmente, a vida romântica de um marinheiro também tem alguns aspectos pouco românticos. Qualquer navio que saia para navegar normalmente volta com apenas um terço de sua tripulação, o resto se perde para as doenças, violência, tempestades, fome, sede, negligência ou acidentes. Um marinheiro trabalha doze horas por dia, dorme quatro (se conseguir dormir), então se arrasta de seu berço para trabalhar outro turno. Enquanto a bordo, ele deve lidar com o cordame de mais de quinze metros no ar com ventos de oitenta quilômetros por hora tirando seu equilíbrio, sem mencionar a chuva e granizo e maremotos renegados. A comida que come normalmente está estragada, a água pútrida e os comandantes implacáveis com o erro. Ele deve evitar conflitos com seus companheiros ou se

arrisca a uma facada nas costas, um pescoço cortado enquanto dorme ou um empurrão enquanto está nos cordames.

Se o navio entra em combate, suas chances de sobrevivência oscilam a quase dez por cento, dependendo da bandeira do navio inimigo. Se o cirurgião a bordo não tem os equipamentos para lidar com os ferimentos que receberá, ele provavelmente sangrará até a morte antes que alguém saiba que foi ferido.

Mas no fim da viagem, o comissário de bordo colocará mais moedas em suas mãos do que ele já viu em toda sua vida. De fato, com o dinheiro que recebe de uma viagem, ele pode se aposentar confortavelmente se quiser. Claro, ele normalmente gasta muito em vinho e rameiras num porto estrangeiro, o que significa que ele terá de tomar outra viagem para receber de volta sua fortuna recém perdida.

Essa é a vida romântica de um marinheiro.

Tipos de Marinheiros

Os marinheiros em Théah caem em quatro categorias básicas.

Mercantes são aqueles que usam seus navios para o comércio ou outras atividades mercantes. Eles incluem os empresários que transportam cargas de um porto a outro, bem como pescadores, baleeiros, e exploradores dos mares ocidentais. Eles também incluem profissões menos apetitosas tais como o tráfico e o contrabando. Mais marinheiros pertencem a esta classe do que a qualquer outra.

Recrutas Navais pertencem à marinha oficial da nação, servindo como oficiais ou marinheiros a bordo de um navio militar. Eles patrulham as águas em torno do país, protegem importantes comboios, caçam piratas, e batalham com outras marinhas. A vida numa embarcação naval é notoriamente ruim, embora existam exceções (normalmente sob capitães competentes).

Corsários formam uma categoria nebulosa de mercenários e estouvados. Eles são essencialmente “piratas de aluguel”, que têm sanção oficial de um governo para patrulhar os mares. Eles predam os

inimigos de seus empregadores, roubando as pilhagens de nações rivais enquanto evitam que marinhas mais formais sujem suas mãos. Corsários também se engajam em tarefas de escolta e outras missões específicas. Os Cães do Mar, sob a sanção da Rainha Elaine de Avalon, são os corsários mais notórios nos mares hoje.

Piratas são os lobos do mar – foras da lei que percorrem os mares a procura de cargas para pilhar. Eles respondem a ninguém exceto eles próprios e muitos se sentem obrigados apenas aos lucros que roubam de suas vítimas. Os perigos do estilo de vida de um pirata estão além da conta, mas eles têm mais liberdade do que qualquer outra classe em Théah. Por estarem normalmente atrás dos bens em seus alvos, raramente atacam para afundar navios, preferindo ao invés disso se aproximar e abordá-los. Sua reputação sanguinolenta lhes garante poucos amigos: navios militares têm ordens para afundar todas embarcações piratas à vista, e piratas capturados normalmente são enforcados sem julgamento. A despeito disso, nem todos são malevolentes. O famoso pirata Gosse, por exemplo, foi reconhecido por seu comportamento cavalheiresco, e a Irmandade da Costa, ainda que implacável, trouxe um rude senso de honra – e as primeiras agitações de democracia – aos mares théanos.

A Tripulação do Navio

Sob cada cargo está uma breve descrição de seus deveres e os homens que ele comanda.

Capitão

O papel do capitão no navio difere dependendo da natureza do navio. Nas embarcações navais, o capitão tem a autoridade máxima. Em muitos navios piratas, contudo, a autoridade do capitão é definida pela carta do navio. Algumas cartas permitem que o capitão aja apenas como um general, tomando autoridade apenas quando o navio combate contra outro navio, enquanto outras dão ao capitão a mesma autoridade que ele tem num navio da marinha. O capitão muitas vezes não é o marinheiro mais experiente a bordo (ver o Mestre do Navio, abaixo), mas normalmente ele é o homem com as melhores habilidades de comando. Ele normalmente tem um número de oficiais sob seu comando direto, cada um listado abaixo.

Tenente(s): O tenente de um navio ou “primeiro imediato” serve como segundo em comando. Ele ajuda o capitão e realiza as ordens para o resto do navio. O capitão pode ter alguns tenentes, dependendo do tamanho do navio.

Mestre do Navio

O Mestre do Navio responde ao capitão e seus tenentes, mas por outro lado tem comando completo do navio. O capitão dá ordens ao Mestre, e o Mestre se assegura de que elas sejam realizadas. O principal dever do Mestre, contudo, é navegar o navio. O capitão do navio normalmente designa esta tarefa ao marinheiro mais experiente no navio, capturando assim o respeito da tripulação. O Mestre do Navio tem alguns oficiais sob seu comando direto, cada um a cargo de deveres designados pelo Mestre. Eles são listados abaixo.

Imediato do Mestre: O Imediato do Mestre é um marinheiro treinando para a posição de Mestre do Navio.

Intendente: O intendente é diretamente responsável por organizar a direção do navio.

Timoneiro: Os timoneiros são os oficiais diretamente a cargo de cada uma das sentinelas do navio. Há ao menos um timoneiro a cargo de cada sentinela, dependendo do tamanho do navio.

Comissário de Bordo: O comissário de bordo gerencia todas as finanças do navio, e é responsável por toda sua carga e suprimentos. Qualquer um que lide com os suprimentos do navio, mesmo a cozinha do navio, se reporta ao comissário de bordo.

Administrador: O administrador é o assistente do comissário de bordo.

Cozinheiro: Um cozinheiro prepara a comida do navio.

Contramestre

O contramestre é como o sargento do navio. Sempre que o capitão toma uma decisão, ele a repassa a um de seus tenentes. O tenente a repassa ao Mestre do Navio, que então a repassa para o contramestre. Finalmente, o contramestre organiza um grupo de homens (chamado de “balbúrdia”) para cumprir a ordem. Ele é o homem de maior posto no navio a trabalhar com não-oficiais. Mais importante, o contramestre lida com a disciplina do



navio. Quando os homens saem da linha, a punição mais comum é o açoite, feito com o gato-de-nove-caudas, o chicote do contramestre. Uma frase comum usada por marinheiros quando entram em problemas é “deixar o gato sair da sacola”.

Imediato do Contramestre: O contramestre tem alguns ajudantes que recebem ordens e têm a atenção da tripulação, normalmente usando apitos de metal para fazer isso.

Veleiro: O veleiro conserta as velas no navio e faz novas velas da lona comprada pelo comissário de bordo.

Mestre dos Mastros: O Mestre dos Mastros está a cargo de estabelecer as velas e trabalhar o cordame. Os marinheiros que trabalham sobre o convés no cordame são chamados de “homens de mastro”.

Mestre do Castelo de Proa: O Mestre do Castelo de Proa está a cargo da frente do navio. Seus deveres incluem atracação, soar as profundezas e erguer e baixar a âncora.

Mestre de Armas: O Mestre de Armas está a cargo de

todas as pequenas armas (mosquetes e pistolas) a bordo do navio e guarda a chave do armário.

Armeiro: O armeiro repara as pequenas armas do navio.

Carpinteiro: O carpinteiro do navio é responsável por todos os reparos, manutenção e modificações feitas às partes de madeira do navio. Ao carpinteiro normalmente é designado um imediato do carpinteiro e um tanoeiro (um homem que faz e conserta barris).

Mestre Atirador

O mestre atirador (ou simplesmente “atirador”) dispara, mantém e conserta os canhões do navio. Existe apenas uma chave para o paiol no navio, e ele a tem amarrada em torno do pescoço. O atirador também deve ser habilitado em matemática para configurar corretamente a mira dos canhões. O atirador tem apenas um homem ao seu comando: o imediato do atirador.

Imediato do Atirador: Os imediatos do atirador respondem ao mestre atirador. Eles são treinados para serem mestres atiradores, e enquanto no navio aprendem como medir e misturar a pólvora e calculam a álgebra usada para mirar os canhões. Os imediatos do atirador às vezes são chamados de “macacos da pólvora”.

Cirurgião

O cirurgião do navio é responsável pela saúde geral e bem estar da tripulação. Usando seu conhecimento de ervas e medicina, ele faz seu melhor para evitar escorbuto e doenças – uma tarefa nada fácil. Ele também atende aos ferimentos da tripulação. O cirurgião tem dois homens sob seu comando.

Imediato do Cirurgião: O imediato do cirurgião aprende as tarefas do cirurgião e o ajuda em suas muitas tarefas.

Ajudante de Enfermeiro: Um ajudante de enfermeiro leva recados para o cirurgião e serve como seu enfermeiro, cuidando de marinheiros feridos e doentes, e informando o cirurgião se a condição deles muda.

Aspirante

Um aspirante é um marinheiro em treinamento para ser um oficial. Ele normalmente passa seus dias aprendendo diferentes posições no navio, testando suas capacidades em cada tarefa. Ele quase sempre é um marinheiro veterano com algumas viagens nas costas.

Mestre Marinheiro

Um mestre marinheiro é um marinheiro experiente em muitas posições, mas ele ainda não alcançou um posto de oficial. Os mestres marinheiros são os marinheiros não especializados mais valiosos no navio, e normalmente fornecem conselhos ao contramestre.

Marujo Hábil

Um marujo hábil tem uma ou duas viagens sobre suas costas e obteve reconhecimento por suas ações.

Marujo Comum

Os marinheiros conhecidos por amarrar nós e não cair para fora do navio.

A Tripulação de um Navio Pirata

Navios piratas têm uma comitiva de homens muito menos regular do que um navio da marinha. A tripulação do exemplo acima é um navio plenamente completo. Os navios piratas raramente, se alguma vez, têm as mãos necessárias para preencher as posições; eles têm de fazer isso com o que quer que possam reunir. Contudo, os navios piratas quase sempre têm muito mais mestres marinheiros do que um navio da marinha padrão, e seus homens são mais dispostos, prontos e capazes de dar seu sangue.

Superstições

Céu vermelho de manhã cedo, marinheiros de prontidão e sem medo.

— Verso climático marinheiro

A vida dos marinheiros é cheia de superstições, muitas das quais tem um pouco de verdade escondida em algum lugar. Listadas abaixo estão algumas das milhares de superstições que assombram cada movimento dos marinheiros.

“Círculo em torno da Lua, chuva ou neve em breve.”

Um círculo em torno do sol ou da lua indica cristais de gelo na atmosfera. Com frequência um círculo lunar ou solar indica duras condições meteorológicas em três dias.

“Arco íris matinal lhe dá um bom sinal.”

O clima nas latitudes médias viaja do oeste para o leste e os arco íris aparecem se o observador vira as costas para o sol enquanto olha para uma tempestade. Assim, se o sol

está no leste, o pé d'água e o arco íris estão no oeste. Por o clima viajar do oeste para o leste nas latitudes médias, um arco íris indica uma tempestade no meio do caminho.

“Lua clara, breve geada.”

Se o céu está limpo e a lua está facilmente visível, significa que a atmosfera está limpa e a Terra está se resfriando rapidamente. Se não há vento e a temperatura caiu bastante, a geada começará a se formar sobre os mastros e estaleiros.

“Céu vermelho de manhã cedo, marinheiros de prontidão e sem medo.”

Um sol vermelho indica que os dois elementos que são essenciais para a chuva ocorrem: poeira e umidade. Um sol vermelho é um aviso de mal tempo.

Homens Mortos

Os navios quase nunca carregam homens mortos sobre a água; é um convite à má sorte. Quando um homem morre no mar, ele é lavado, vestido com roupas limpas, e embrulhado em panos com ferros amarrados em suas pernas e jogado pela borda fora com uma prece respeitável. Da mesma forma, quando um marinheiro é reportado perdido no mar, os de terra nunca cavam uma cova ou erguem uma lápide (ou até mesmo falam dele como morto) até que esteja perdido por ao menos sete anos. Cavar uma cova para um homem antes que ele morra é pedir por problemas.

Os marinheiros quase nunca falam dos falecidos, e quando o fazem, não falam de James ou Jack, falam do “Pobre James” e do “Pobre Jack”. Existe um respeito profundo pelos mortos num navio, principalmente porque os marinheiros conhecem as histórias de fantasmas e navios fantasmas muito bem.

Mãe Mar

“O que o mar quer, o mar terá.”

Os marinheiros sempre referem-se à água como “Mãe Mar”, um sentimento bastante similar à mãe ussura, “Matushka”. Beijar uma mulher no oceano é pedir por problemas. O oceano é uma mãe ciumenta e protetora e não gosta de ver seus filhos perdendo seu tempo com mulheres de baixa virtude.



Os marinheiros também sabem que nunca devem contar a suas esposas e amantes quanto estarão longe, onde estão indo ou quando voltarão. A vida de um marinheiro depende do capricho do mar, e uma vez que saia para navegar todas estas questões não mais lhe cabem responder. Eles pertencem à Mãe Mar.

Da mesma forma, os marinheiros sabem que homens que caem para fora do navio são clamados pelo oceano, e aqueles que tentam salvá-los da Mãe Mar provavelmente serão clamados também. Assim, os marinheiros nunca se aproximam da borda do navio para salvar seus irmãos. Por outro lado, quando os cadáveres são lançados à praia, é porque Mãe Mar não os quer mais.

“O que é do Mar volta ao Mar.”

Os marinheiros nunca tingem suas roupas com materiais do mar, nem as pedras do mar são usadas como lastro do navio. Sempre quando essas regras são ignoradas, o oceano se ergue para tomar de volta o que lhe pertence.



Justiça e o Mar

“Um Rei pode perdoar um assassino, mas o mar nunca.”

A Mãe Mar é bem conhecida por distribuir justiça quando a humanidade falha em fazê-lo. A história mais famosa fala sobre um criminoso que se juntou a uma tripulação sob um nome falso para fugir da justiça. Quando o navio alcançou seu destino, o magistrado local informou o capitão que eles estavam procurando pelo homem; o capitão reportou que ele foi derrubado por uma onda durante uma forte tempestade – o único homem derrubado, pensou.

O oceano nunca perdoa, e aqueles que não respeitam suas regras são destruídos por elas. Piratas tipicamente são enforcados sobre a água e deixados na corda enquanto três marés os lavam. Então o pirata é enterrado na praia entre a maré alta e a maré baixa.

Uma última história fala de um homem que tentou enterrar sua esposa assassinada próximo ao oceano. Não importava quantas vezes tentasse, o oceano a desenterrava, e ela sempre era encontrada na mesma posição: apontando para sua casa com sua mão esquerda – onde seu anel de casamento descansava.

“Jack Mau Tempo”

“Jack Mau Tempo” é um termo para qualquer marinheiro que traga má sorte para o navio. Se a maioria do navio é loira, o marinheiro de cabelo escuro é Jack. Qualquer estrangeiro num navio de compatriotas trará

má sorte, bem como qualquer um que não respeite o mar. Muitas vezes, os de terra são a danação de navios em histórias e canções, e os marinheiros raramente perdoam um tolo orgulhoso que atrai a ira de Mãe Mar à tripulação.

Boa Fortuna

Existem milhares de métodos de trazer boa fortuna a um navio. Listadas abaixo estão algumas delas.

Os marinheiros furam suas orelhas porque isso melhora sua visão. Os capitães só furam uma orelha – aquela oposta ao olho que usam para olhar em seu telescópio.

O que um marinheiro come sempre é importante; afinal, você é o que você come. Um marinheiro masca dentes de tubarão para ter certeza de que seus dentes não caíam, come tartarugas para uma longa vida e esfrega óleo de peixe na sola dos pés para mantê-los aquecidos. Por outro lado, um marinheiro nunca come cabeça de peixe. Os peixes são muito burros para encontrar o caminho de saída de uma rede.

Todos os marinheiros sabem que quando você pega seu primeiro peixe do dia, deve cuspir nele e jogá-lo de volta na água. Isso garante que você pegará dez peixes mais naquele dia. Eles também sabem que após uma promoção, eles devem dar dinheiro para a primeira pessoa que encontrarem.

Pássaros sempre são um sinal de boa fortuna para os marinheiros, especialmente o albatroz que plana pelo céu sem bater suas asas. Sonhos de pássaros são boa fortuna, como os sonhos de campos verdes (um lugar chamado “Relva do Rabequista”, o paraíso dos marinheiros) e sonhos de milho e crianças nadando.

Más Fortunas

“Cartas, dados e mulheres só trazem problemas.”

Para um aprendiz de marinheiro, existem centenas de conselhos que um Mestre do Navio pode dar.

Para começar, um aprendiz deve ter certeza de que fica longe de lebres, raposas e gatos. Lebres são doces só até o outono quando ficam loucas, raposas sempre foram conhecidas como trapaceiras e gatos atraem tempestades (eletricidade estática) em seu pelo – um sinal óbvio de bruxaria.

As mulheres são outro problema. Muitas vezes, os marinheiros seduzidos por mulheres em portos estrangeiros recebem promessas de noites de paixão e terminam com seus tabiques nocauteados ou suas gargantas cortadas por um cafetão ganancioso. Théah, contudo, tem mais marinheiras do que nosso próprio mundo, então as mulheres como um grupo não são consideradas má sorte – desde que você saiba quem elas são e o que elas querem.

Piratas de Théah

“Mexam-se, homens, e ergam cada pedaço de pano que tivermos a bordo! Se aquele navio de guerra nos pegar, então as sereias cantarão sobre nossos ossos antes que o dia acabe!”

— Supostas últimas palavras do Capitão Aaron Guy, pirata avalon

Existem seis bandos de piratas bem conhecidos vagando pelos mares em torno de Théah, mas muitas tripulações menores de piratas operam independentemente destes grupos.

A Irmandade da Costa

Assombrando La Boca de Cielo, a Irmandade da Costa declarou guerra ao mundo. Eles eram originalmente os habitantes da inexpugnável ilha prisão castilliana conhecida como *La Bucca*. Uma repentina explosão de peste causou pânico completo, permitindo que os prisioneiros capturassem a ilha e dois navios de suprimentos atracados na praia. Alguns ataques bem sucedidos contra mercantes vodacce depois, os reclusos haviam construído uma frota e se declarado uma nação de homens livres. Agora eles vagam a costa sul de Théah e se provaram um flagelo à navegação.

Seu líder é um homem chamado Allende. Existem informes confusos identificando-o como ou um crescente ou um castilliano. Muitas pessoas acreditam que ele seja um feiticeiro, uma vez que o primeiro imediato de um navio de guerra montaigne testemunhou que ele colocou sua pistola contra o peito de Allende e disparou. Allende foi jogado para fora do barco, mas não estava ferido. Desde este incidente seus homens se tornaram fanaticamente leais a ele, acreditando que foi abençoado com boa fortuna.

A Irmandade ataca principalmente navios montaigne e vodacce. Eles só ocasionalmente atacam navios

castillianos, o que presta alguma credibilidade às histórias de que Allende seja um castilliano.

Os Corsários de Vesten

Os Corsários de Vesten infestam as águas ao norte de Théah, atacando quaisquer navios mercantes que cruzem seu caminho. Muitas vezes remando suas canoas por nevoeiros gelados para surpreender mercantes desavisados, os Corsários têm os poderes de vários feiticeiros vestenmannavnjar a sua disposição, bem como muitos intrépidos mercenários eisen. Existe pouco que os vendel temem mais do que a vibração constante de seus tambores pesados, batendo para os remos enquanto os Mestres de Runas roubam o vento das velas de suas vítimas.

Quando aparecem, os Corsários de Vesten sopram um chifre de carneiro três vezes. Suas vítimas então têm uma escolha: baixar as velas e se render, ou lutar até o último homem. Os vesten não estão interessados em fazer prisioneiros, pois seus próprios homens trabalham nos remos mais confiantes do que qualquer escravo acorrentado. Contudo, a despeito desta política de 'não prisioneiros', os vesten cuidadosamente deixam um homem vivo de cada tripulação contra quem lutam, para espalhar notícias de seus feitos pelo mundo.

Histórias históricas começaram a circular sobre navios com carrancas cobertas de runas que podem lançar raios, e Corsários enlouquecidos usando elmos com chifres e livrando-se dos golpes que deveriam tê-los matado. Mercantes sensatos ignoram estas histórias



alcoólicas, mas não se enganam que os Corsários de Vesten sejam uma séria ameaça à navegação Vendel. Uma grande recompensa aguarda qualquer um que livre a Liga Vendel deste espinho em seu pé.

O Roger Escarlata

Este 'grupo' de piratas consiste de um único navio chamado de *Roger Escarlata*. Eles são homens brutais e sanguinários liderados por um capitão igualmente temível. Nenhum alojamento é oferecido a suas vítimas, e nenhum prisioneiro é capturado. Os piratas simplesmente atacam, assassinando todos que encontram. Navios carregando cargas de artefatos Syneth parecem ser suas vítimas mais prováveis, pois eles parecem sentir alguma presença de tais artefatos. O único testemunho destes piratas veio do capitão do *Amante de Sua Senhoria*, um bergantim mercante que conseguiu escapar do *Roger Escarlata* após seu navio irmão, *O Cão Cinzento*, ser saqueado. Aparentemente, os piratas usaram estranhos aparelhos, possivelmente de origem Syneth, na luta. O capitão era um homem alto com cabelo crespo escuro que brandia uma estranha segadeira, cortando sem esforços tanto homens quanto metais.

Enquanto o *Amante* se afastava em pânico, o misterioso Capitão pirata gritou para que ouvissem, “Corram, seus cães, e digam ao mundo que viram o Roger Escarlata e o Capitão Reis! Da próxima vez que nos encontrarmos, vou cortá-los a meio da cabeça aos pés!” O capitão do bergantim ficou tão angustiado por esta ameaça que se aposentou e recusou voltar ao mar novamente. Parece que seus instintos estavam corretos: em um mês seu velho navio desapareceu no mar. O próprio capitão foi encontrado em sua cabina, dividido a meio por alguma arma terrível. Escrito em sangue na parede estava a palavra “Reis”.

A Rainha Elaine de Avalon ofereceu uma recompensa de 8.000 Florins por provas da morte de Reis, que presumivelmente incluem sua segadeira incomum.

Os Cães do Mar

Operando na costa norte e oeste de Théah, os Cães do Mar focam seus ataques em navios montaigne e castillianos. Estes piratas navegam em escaleres pequenos e manobráveis, e nunca acoçam navios avalon. Foi sugerido que exista alguma conexão entre

estes homens e a Rainha Elaine, mas ela nega patrocinar os Cães do Mar. Os governantes de outros países não estão convencidos de sua sinceridade.

Existem vários Cães do Mar aparentemente agindo independentemente dos outros, mas o mais famoso deles é Jeremiah Berek, capitão do *Aurora Negra*. O Capitão Berek é um homem impetuoso e belo cuja tripulação o seguiria ao próprio Abismo. Comentários cínicos feitos por outros capitães sugerem que Berek usa Glamour para cultivar sua lealdade sobrenatural entre seus homens, mas não existem evidências disso.

O Capitão Berek e os outros Cães do Mar apareceram na batalha com a Armada Castilliana. A ingenuidade de Berek e a liderança durante a luta contribuiu incomensuravelmente para a vitória Avalon. Claro, isso só fortaleceu as alegações de que ele está trabalhando para a Rainha Elaine.

A Tripulação do Capitão Gosse

Existem mais histórias contadas sobre o Capitão Philip Gosse do que qualquer outro pirata. Servindo à marinha montaigne há alguns quarenta anos, ele rapidamente subiu na hierarquia e ficou amigo de Hernando Ochoa, um sacerdote com visões mais heterodoxas. O 'Capelão' Ochoa era um ateu que defendia um estilo de vida em que todos os membros compartilhassem o trabalho, e



seus frutos, igualmente. Completamente convertido à crença do sacerdote, Gosse convenceu sua tripulação ao motim e se voltar à pirataria.

Navegando os mares a procura de mercantes, eles dizem que nunca tiraram uma vida a menos que as circunstâncias o exigissem. Muitas vezes, as tripulações dos navios que eles atacaram se juntaram a eles, navegando sob a liderança capaz do Capitão Gosse. Conhecendo a reputação de Gosse, muitas tripulações se renderam sem lutar. Eventualmente, Gosse e seus homens se cansaram da vida prática e se estabeleceram numa ilha distante, modelando sua sociedade de acordo com as crenças do Capelão Ochoa.

O Capitão Gosse foi considerado uma história de ninar até dois anos atrás, quando uma escuna em escassas condições de navegar atacou um navio mercante nas águas de Avalon e o abordou. Um gentil senhor liderava os piratas, declarando a todos que ele era o Capitão Gosse. Não apenas os piratas trataram seus prisioneiros civilmente, eles os deixaram amplas condições com as quais alcançar a terra, e até mesmo deixaram alguns suprimentos de bebida com os tripulantes capturados. As vítimas deste crime não tão nefasto ficaram imaginando em sua boa fortuna como Gosse compartilhou um brinde final com eles, então os deixou encontrar seu caminho para casa. Não é certo que isto signifique o retorno de Gosse à pirataria, ou que ele simplesmente anseia por uma última viagem na qual reviva sua distante juventude.

Os Corsários de Kheired-Din

De todos os piratas em Théah, talvez ninguém seja mais temido do que os Corsários de Kheired-Din. Assombrando o Império da Lua Crescente, os corsários aparecem sem aviso e saqueiam cidades inteiras. Em contraste com seus contemporâneos ocidentais, Kheired-Din é mais famoso por tomar prisioneiros do que por levantar a bandeira vermelha. É desconhecido como eles passam pelas fortes guarnições das Chaves Vodacce, mas eles carregaram milhares de théanos inocentes nos últimos vinte anos. Nunca se ouviu falar de nenhuma destas pessoas novamente. É como se elas tivessem caído no fim do mundo.

Os corsários preferem grandes galeras, tanto pela mão de obra quanto pelo espaço de carga que elas alocam. Durante um ataque típico, eles atracam perto de uma cidade, então invadem a cidade num tumulto demoníaco. Eles matam e pilham indiscriminadamente, tentando capturar tantos escravos quanto possível, então carregam seus cativos para as galeras e os forçam a remar frente a qualquer destino dúbio que os aguarda.

Nenhum dos corsários é tão temível quanto o próprio Kheired-Din. Um crescente enorme e musculoso, sua inflamada barba vermelha é única entre seu povo. Um seguidor fastidioso do Segundo Profeta, ele ficou conhecido por matar quaisquer feiticeiros que encontrasse. Sua ira é famosa também; se diz que ele uma vez deu um homem de sua tripulação de comida a um cardume de sereias quando ele pegou o homem bebendo a bordo. A Igreja ofereceu uma recompensa de 10.000 Florins por provas da morte de Kheired-Din.

Sociedades Secretas

“Eles não são nada além de uma organização muito particular com uma agenda muito pública.”

— Ésteban Verdugo

Encontros secretos em salas escuras são tão importantes na história de Théah quanto os exércitos que marcham pelos campos verdes. Sua história é pontuada com guerras, mas os conflitos mais importantes não são lutados com espadas, armas ou canhões, mas nas sombras com facas e sussurros. Aqueles ignorantes de tais atividades são tanto abençoados quanto amaldiçoados: abençoados porque eles não sabem como suas vidas são dirigidas por estas organizações, e amaldiçoados pela mesma razão.

Sempre houveram organizações clandestinas operando por trás dos panos. Todos estes grupos têm agendas ocultas, e ainda que você possa nunca saber de sua existência, é garantido que eles sabem da sua.

Esta seção dá uma olhada nas sociedades secretas mais importantes de Théah e seus significados e objetivos.



O símbolo da Sociedade dos Exploradores

A Sociedade dos Exploradores

Fundada em 1598 por Cameron MacCormick, a Sociedade dos Exploradores tem estado na vanguarda da pesquisa e descoberta arqueológica por quase nove anos. Eles escavaram sítios de cidades Syrneth, catalogaram quase quinhentos artefatos individuais, e mantêm a maior biblioteca de mapas em Théah. Os membros mostram abertamente sua afiliação com a Sociedade, usando broches e anéis de prata que exibem a bússola com orgulho.

A Sociedade capturou a imaginação do público, e sua fama rivaliza até mesmo com a dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz; muitas peças e romances foram escritos com os membros da Sociedade como personagens principais.

MacCormick fundou a Sociedade para desencorajar os “escavadores” – homens e mulheres que atacavam cidades Syrneth e roubavam os artefatos para vendê-los aos nobres. A Sociedade está muito mais preocupada em categorizar e estudar artefatos do que vendê-los. Os casacos de couro longos e pesados usados pelos membros da Sociedade muitas vezes são chamados de “casacos de escavadores”, um título com o qual os Exploradores poderiam viver sem.

Bastante estranho, os oponentes mais fortes da Sociedade dos Exploradores são membros da Igreja do Vaticano. O Terceiro Profeta denunciou a exploração das ruínas Syrneth, dizendo que tal atividade levava à corrupção da alma. Ainda que alguns Cardeais tenham saído em defesa da Sociedade, a posição da Igreja permaneceu inflexível: “tal atividade é herege e será punida, se necessário, com a morte.”

O quartel general da Sociedade está na cidade de Carleon em Avalon (cidade natal de MacCormick). Os quartéis regionais podem ser encontrados em Montaigne, Vendel e na cidade de Freiburg em Eisen. Os membros devem dar hospitalidade a qualquer membro que a solicite (incluindo santuário de oficiais da Igreja se for necessário).

O Colégio Invisível

Por quase mil anos as universidades da Igreja do Vaticano procuraram por respostas para os enigmas de Theus. As ferramentas e técnicas que desenvolveram trouxeram incríveis descobertas nas ciências e tecnologia, saltos que outra cultura – com circunstâncias um tanto diversas – pode não ter alcançado tão rapidamente.

Quando os problemas recentes com a Inquisição começaram, a pressão pela pesquisa científica ficou de lado. O financiamento para muitas universidades menores foram cortados, e os professores foram retirados das escolas maiores. Mas a “revisão” da Inquisição não parou por aí.

Recentemente, com a Igreja em caos e os Cardeais tentando manter as coisas em ordem, a necessidade por avanços científicos e descobertas também foi posta de lado. Então, como se as circunstâncias não fossem ruins o suficiente, um Cardeal muito influente, Guiseppe Verdugo, trouxe a Inquisição aos salões sagrados da erudição.

A Inquisição de Verdugo ordenou que todas as pesquisas científicas cessassem e todos os experimentos fossem



O selo do Colégio Invisível

completamente interrompidos. Como o próprio Verdugo prega: “O tempo do Quarto Profeta está sobre nós. Não é tempo de pesquisar este mundo; é tempo de se preparar para o próximo”. Ele não tentará a ira de Theus porque os “eruditos” desejam continuar bisbilhotando os segredos do Criador. Aqueles que ignoraram suas ordens se encontraram na ponta de uma corda ou amarrados numa estaca em chamas.

Os líderes da igreja estão muito preocupados com a invasão Montaigne (e a falta de um Hierofante) para se preocupar com a cruzada de Verdugo, um triste fato para os eruditos do Vaticínio. Mas a despeito do olhar atento da Inquisição, a pesquisa continua, mesmo que deva ser velada em segredo.

Se chamando de “o Colégio Invisível”, estes eruditos ocultos fazem seu melhor para continuar os experimentos enquanto se esquivam da Inquisição. Contudo, sem o financiamento e os recursos da Igreja, seus experimentos não conseguem prosseguir. Assim, eles usaram seus próprios ativos e os investimentos de outros para continuar seu trabalho. Eles também criaram um sistema secreto de comunicação, transmissão de dados, fatos e evidências que obtêm de outros dentro do Colégio.

Até agora, Verdugo não soube as identidades de qualquer um dos membros, e os únicos documentos que confiscou foram escritos num código complicado que ainda não foi capaz de decifrar. Os membros conhecem uns aos outros apenas por pseudônimos e cada um conhece apenas dois outros. Verdugo estima que possam haver cerca de duas dúzias de membros do Colégio Invisível, mas uma vez que os membros estão incertos sobre o verdadeiro número, quem pode dizer quantos cientistas e eruditos podem estar envolvidos?

Ordem dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz

“Assim como os homens perversos não têm limites para cometer o mau, nada impedirá os homens justos de fazer o bem.”

— Rosacruz

A Rosa e a Cruz é uma das sociedades secretas mais estranhas de Théah... principalmente porque ela não é secreta. De fato, muito folclore e lendas se espalharam



O selo dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz

em torno desta “sociedade secreta” a ponto de ser difícil discernir fato de ficção.

A Ordem dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz é uma “sociedade de cavaleiros” devotados a buscar justiça, concertar erros, e proteger aqueles que não podem se proteger. Muitos Cavaleiros são filhos quintos ou sextos de nobres com poucas perspectivas. Eles se juntam aos Cavaleiros para obter uma reputação para si ou para atrair atenção de filhas de nobres ricos (ou no caso de mulheres da Ordem, filhos de nobres ricos).

Existem muitas sedes da Ordem espalhadas por Théah, e suas portas estão abertas a qualquer um que seja membro. Alguns nobres compram filiação nominal para apoiar a causa da Ordem (e clamam filiação na mais famosa ordem de cavaleiros do mundo). O quartel general da Ordem está em Montaigne, na cidade de Crieux. O líder da Ordem é Aristide Baveux, a quem um oficial da Igreja chamou de “o mais amado homem em toda Montaigne”. Ele se provou um grande recurso para a Ordem, promovendo sua influência e obtendo seu prestígio em quase todas as cortes em Théah. Atualmente, o Empereur de Montaigne pode contar com cinco Cavaleiros em sua comitiva de guardas, e o Rei de Castillia possui três. Até mesmo a Rainha Elaine de Avalon flertou com a ideia de adicionar a bandeira da Rosa e Cruz a sua corte (embora hajam rumores de que seu alto conselheiro, Derwyddon, a tenha aconselhado contra isso).

Juntar-se à Ordem não é uma tarefa fácil. Aqueles com pesadas quantias podem comprar posições honorárias, mas não podem se referir como Cavaleiros. Ao invés

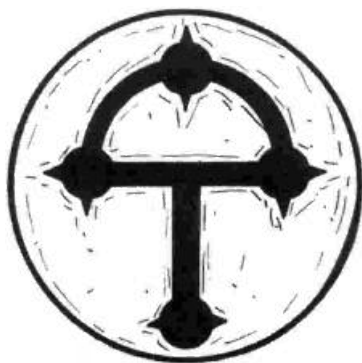
disso, eles são chamados de “Benfeitores”, embora sejam tratados com alto respeito pelos Cavaleiros que apoiam. Aqueles que desejam merecer o título de Cavaleiro devem suportar três anos de serviços para a Ordem, três dos piores anos de suas vidas. Eles devem servir aos Cavaleiros sem questionar, se aventurar em buscas e tarefas que, parece, apenas um louco suportaria. Contudo, se eles se provarem dignos, são permitidos usar o Selo da Rosa e da Cruz e podem se chamar de “Cavaleiros”.

A Ordem é altamente estruturada, com os Cavaleiros ganhando posições e favor dentro da organização através de atos de valor, coragem altruísta e generosidade.

Die Kreuzritter (“Cavaleiros da Cruz”)

“Hoje morreremos, mas morreremos como homens.”
— Mestre Kurgen, 1411, na Batalha de Tannen

Die Kreuzritter, ou “Cavaleiros da Cruz”, uma vez forneceram hospitais para os pobres, doaram comida aos necessitados, e lutaram contra os infiéis na Cruzada. Seus membros eram principalmente eisen, e seu símbolo era uma cruz negra no fundo branco. Sua ordem floresceu até 1411, quando o Imperador eisen fez com que um Hierofante fantoche os declarasse hereges e os destruísse na batalha de Tannen. Como foi o caso, rumores de taverna persistem até hoje sobre *Kreuzritter* disfarçados fazendo o trabalho do Hierofante.



O selo de Die Kreuzritter



O selo de Los Vagos

Los Vagos

“Viver por Castillia. Sangrar por seu povo. Morrer em seu nome.”

— El Vago

Castillia nunca esteve em tantos apuros como está hoje. Invasores estrangeiros controlam quase um terço do país, a Inquisição se move abertamente pelas ruas, e a cabeça coroada é a de um jovem garoto sem experiência em questões mundanas. Nestes tempos sombrios, o povo clama por um protetor. Los Vagos responderam a esse clamor.

Liderados pelo misterioso vigilante conhecido como o Vagabundo, esta organização clandestina de patriotas castillianos trabalha para proteger seu país de todos os inimigos. Sua missão é simples... defender o Rei Sandoval da corrupção, salvar o povo da opressão da Inquisição, e libertar os territórios do oeste da ocupação montaigne. Eles trabalham em segredo e nunca revelam sua verdadeira identidade, pois Castillia está inundada de inimigos em potencial. Seu número é pequeno, mas proeminentemente colocados; eles têm simpatizantes nas mais altas avenidas do poder.

As ações de Los Vagos reverberaram muito além de seu alcance imediato, restaurando a esperança a uma nação à beira do desespero. Eles resgataram cidadãos desesperados das chamas da Inquisição, e sabotaram os esforços de guerra da invasora Montaigne. Eles evitaram ao menos três tentativas de assassinato ao Bom Rei Sandoval, e dizem que um dos conselheiros do Rei pertence à Ordem. A cada novo resgate, a cada plano frustrado, eles encorajam outros castillianos a se

levantarem. Enquanto a nação prepara-se para um futuro escuro, seu povo olha para os topos – e a forma sombria de El Vago – para vê-los.

Os Rilasciare

“O Criador nos deu tudo que precisamos. Por que vendemos nossa liberdade àqueles que nos oferecem mais?”

— de um panfleto encontrado no gramado do Cardeal Inez Guzman de Castillia

Esta sociedade secreta é conhecida por ao menos uma dúzia de nomes diferentes: a Liga dos Homens Livres, os Oposicionistas, a Sociedade do Pensamento Livre e a Aliança Guerrilha (“Pequena Guerra”). Eles são os mais heterodoxos de todas as sociedades secretas de Théah – ao menos a mais unida e mais desarticulada.

A meta dos Rilasciare é o dismantelamento de qualquer forma de autoridade, ao que se referem como “o Inimigo”. Os Rilasciare se opõem a qualquer coisa que limite a liberdade humana, incluindo a educação pública (leia-se: fundada pela Igreja), governo, monarquia, conceito de propriedade, dinheiro, religião, e até mesmo “barganhas feitiçeras” que foram feitas dezesseis séculos atrás.

Sua filosofia é simples – nenhum humano precisa pedir por ou carecer de algo. O Criador forneceu um mundo e mentes para utilizá-lo. Apenas aqueles que não têm, precisam; e aqueles que não têm mais precisam de mais.

Os Rilasciare fazem exemplos pungentes daqueles em posições de poder, fazendo perguntas exigentes tanto de sua posição e sua necessidade de posição. Você já percebeu que aqueles que guardam altas posições

parecem os menos dignos delas? Isso é porque governo e posição foram criados pelos fracos para se protegerem de pensadores independentes. Leis foram criadas para proteger aqueles que não podem se proteger. Em outras palavras, as leis protegem os fracos e punem os fortes por tirar vantagem de sua força.

Os Rilasciare sabem que a força vem do pensamento livre, e do livre pensamento vem *vero coraggio* (“verdadeira coragem”), a maior virtude que a humanidade pode alcançar. A verdadeira coragem faz os homens arriscarem suas vidas por outros, o que faz os homens cuspir na face da tirania sem um traço de medo em seus olhos; os homens no poder não querem que a humanidade descubra *vero coraggio*. Os homens iluminados com a verdadeira coragem não precisam de governantes ou leis – *vero coraggio* faz sua própria justiça.

Não existem quartéis para os Rilasciare, nem existem quaisquer datas ou lugares de encontros oficiais. Os membros estão cientes uns dos outros por sinais secretos e o “código do casaco” – uma forma dos membros identificarem uns aos outros pela roupa que usam. Sua guerrilha contra a “autoridade artificial” já se arrasta por quase um século, e ainda que possam ser uma das menores sociedades secretas de Théah, eles certamente são uma de suas mais barulhentas.

As Filhas de Sofia

“O títere nunca vê as cordas que o fazem dançar.”

— Duquesa Anne Shallott

Ostensivamente, as Filhas de Sofia existem para trazer direitos iguais para o “sexo frágil” de Théah. Na prática, contudo, elas são muito mais do que isso – uma máquina política velada manobrando homens importantes em direções que eles nunca esperariam buscar. Usando escolas de bordadura e acabamento, elas treinam jovens mulheres em questões secretas e clandestinas, então as colocam próximas a homens em posições poderosas – para direcioná-los na “devida” direção. Através de suas ações, elas têm lentamente ganhado força. Eventualmente, elas esperam se mover em público ao invés de em segredo, levando sua agenda para as ruas de Théah.

Quando não engajadas em tais atividades, elas fazem esforços para manter as mulheres em segurança de pais e



O selo dos Rilasciare



O selo das Filhas de Sofia

maridos abusivos. Elas também esperam que as mulheres de classe baixa prosperem através do trabalho e diligência. As guildas mercantes (especialmente a Guilda das Rameiras) foi particularmente útil nesta questão, assim como cortesãs de Vodacce, que formam o maior bloco das Filhas.

Elas têm usado magia bem como meios políticos para alcançar seus objetivos. O Glamour serve para seduzir os de vontade fraca, enquanto Porté lhes permite passar ordens secretas e Sorte pode manipular as linhas do destino para sua vantagem. Um número anormalmente alto das Filhas são feiticeiras; se tem dito que elas têm poções rejuvenescedoras para estender as vidas de seus membros. A liderança das Filhas nega ardentemente tais rumores, claro.

Cada membro da sociedade deve manter um diário detalhado, mandando cópias para conventos controlados por Filhas onde são organizados numa grande biblioteca. Centenas de Filhas compilam e catalogam estes diários, que compreendem um dos mais precisos registros da história do mundo. Os Rilasciare fazem uso dos registros de tempos em tempos em troca de outros segredos.

A Igreja dos Profetas do Vaticínio

Nós cremos em um verdadeiro Deus, o Criador Todo Poderoso, Autor do Paraíso e Théah, e de todas as coisas visíveis e invisíveis.

Cremos em uma igreja santa e profética.

E em seu Profeta; que por nós e por nossa salvação proferiu a mensagem do Criador, e previu a vinda de três outros Profetas; e se entregou a seus inimigos e foi martirizado por nós nos dias de Augustin Lauren.

E no Segundo Profeta, que ergueu um cajado; proferiu a mensagem do Criador, e entregou homens de mal; e foi traído pelos infieis e foi martirizado por nós.

E no Terceiro Profeta, que ergueu uma espada de fogo; proferiu a mensagem do Criador; separou os justos dos injustos; e tornou o caminho suave para quem o seguisse.

E no Quarto Profeta, que erguerá uma ampulheta, que será anunciado por cornetas; e ele despertará os mortos e reinará sobre o mundo visível e invisível para todo o sempre.

A Igreja Reformada do Vaticínio (“vaticínio” significa “profecia”, por isso “a Igreja dos Profetas”) é uma das organizações mais poderosas e influentes em Théah. Obtendo poder das pessoas comuns – e dos nobres que apoiam suas crenças – a Igreja do Vaticínio e seu rebanho é uma força a ser considerada. Começando com o primeiro Profeta que falou à Velha República há muito tempo, ela reuniu seu próprio exército, desenvolveu um sistema educacional, e instigou muitos dos avanços tecnológicos e filosóficos do mundo.

Contudo, a Igreja caiu sob duras críticas atualmente. Acusações de corrupção e ganância causaram muita contestação à sua autoridade, e até mesmo sua veracidade. O Movimento Oposicionista que começou em Eisen há mais de um século atrás mudou a Igreja para sempre; quase um terço de seu rebanho se voltou para os Oposicionistas em busca de orientação. É um tempo difícil para a Igreja, mas muitos dentro de sua estrutura discutem que ela trazia esses problemas em si, e que eles poderiam ter sido evitados, se os Cardeais tivessem ouvido.

A Mensagem e o Mensageiro

“O Criador está em tudo à sua volta; seu rosto está oculto em suas obras.”

— O Livro do Profeta, Volume I, Versículo Sete

A mensagem da Igreja do Vaticínio é simples. O Criador fez o mundo como um enigma para a humanidade deslindar. Quanto mais próximo de resolver o enigma a humanidade está, mais perto ela se aproxima da mente do Criador.

Credo (“No que Acredito”)

Logo após a morte do Primeiro Profeta, o Imperador Corantino adotou a crença nos Profetas como religião oficial de seu Império. Ele também exigiu que houvesse um “credo” – uma expressão unificada de fé. Em 325 AV, a Convenção Corantiniana reuniu este credo e apresentou-o ao Imperador. Ele estava satisfeito.

O credo consiste de seis Artigos de Fé, princípios que todos os fiéis guardam como verdade. O fiel memoriza os Artigos e os recita durante a Missa e todas as outras atividades da Igreja. Para compreender a Igreja, se deve compreender seu credo.

Artigo Primeiro: Um Deus Verdadeiro

Nós cremos em um verdadeiro Deus, o Criador Todo Poderoso, Autor do Paraíso e Théah, e de todas as coisas visíveis e invisíveis.

O Primeiro Artigo declara que existe apenas um verdadeiro Criador – Theus, o Autor do Universo. Aqueles que são membros da Fé não podem acreditar em quaisquer outros deuses ou poderes, incluindo feitiçaria (que a Igreja proclamou vinda da Legião, o Grande Adversário). O uso da feitiçaria é aceitação de poderes outros além daqueles do Criador, uma heresia que só pode terminar com a morte e a queima do corpo corrompido da pessoa culpada.

Artigo Segundo: Uma Fé Verdadeira

Cremos em uma igreja santa e profética.

Se existe apenas um Deus verdadeiro, só pode existir uma Igreja Verdadeira, e essa é a Igreja do Vaticínio. Em outras palavras, apenas os rituais prescritos pelos Profetas são ordenados pelos Profetas, e assim ordenados pelo Criador. Aqueles que seguem os rituais e

crenças da Igreja perseverarão como os exércitos do Profeta ao fim do mundo. Todas as outras igrejas são fés falsas, falsas mentiras que levarão uma alma não ao Paraíso, mas ao Abismo.

Artigo Terceiro: O Primeiro Profeta

E em seu Profeta; que por nós e por nossa salvação proferiu a mensagem do Criador, e previu a vinda de três outros Profetas; e se entregou a seus inimigos e foi martirizado por nós nos dias de Augustin Lauren.

O Primeiro Profeta é a chave para o credo da Igreja. Ele foi quem o Criador fez para trazer sua mensagem ao mundo, ele que espalhou a profecia dos três que o seguiriam, e contou das maravilhas que eles fariam, “continuando seu trabalho em nome de Theus”. Ele reuniu seguidores, os primeiros santos, que alcançaram um estado de iluminação através da razão, e com eles pregou que apenas através da aceitação do próximo (mesmo aqueles maculados pela mágica) uma pessoa pode obter a salvação. Finalmente, foi ele que – nas mãos de vis feiticeiros e seus governantes corruptos – foi consumido pelas chamas do ódio e do medo.

Artigo Quarto: O Segundo Profeta

E no Segundo Profeta, que ergueu um cajado; proferiu a mensagem do Criador, e entregou homens de mal; e foi traído pelos infiéis e foi martirizado por nós.

O Segundo Profeta chegou do agora infiel Império da Lua Crescente, dizendo ser mandado numa peregrinação ordenada por Theus. Embora se duvidasse dele, tanto de seu clamor quanto de sua pele, ele calou aqueles que se opuseram a sua missão, e tornou inúteis todos os feiticeiros que encontrou. E foi ele quem – dizendo que seu rebanho era escravo de sua terra natal – os levou de volta para o deserto, apenas para ser traído e assassinado pelos irmãos.

Artigo Quinto: O Terceiro Profeta

E no Terceiro Profeta, que ergueu uma espada de fogo; proferiu a mensagem do Criador; separou os justos dos injustos; e tornou o caminho suave para quem o seguisse.

O Terceiro Profeta nasceu num tempo de inquietude, quando o mundo se preparava para o vindouro conflito. Diferente de seus predecessores, contudo, ele não era nem compreensivo nem tolerante com as convicções do mundo, se levantando de dentro da hierarquia do

sangue nobre e lançando o desafio de volta a eles, se tornando a fagulha que incendiaria uma guerra de fé. Ele mudou o lar da Igreja de Vodacce para Castillia e mudou a maneira de pensar pelo mundo em um ato decisivo, rompendo a harmonia da Igreja.

Artigo Sexto: O Último Profeta

E no Quarto Profeta, que erguerá uma ampulheta, que será anunciado por cornetas; e ele despertará os mortos e reinará sobre o mundo visível e invisível para todo o sempre.

Inevitavelmente, a humanidade aprenderá o terrível tributo devido no fim dos tempos. O Quarto Profeta trará o Armagedom, lançando o mundo numa batalha cósmica pelas almas dos homens. Seu beijo será o hálito da vida pelo globo, e seu exército será as fileiras dos caídos. Ele os liderará todos pela morte e fúria e conflito numa nova era de verdade e glória brilhantes, onde nossos destinos serão nossos e os fiéis viverão ao belo serviço de Theus para sempre.

Organização

Desde a fundação do Vaticano pelo Primeiro Profeta, o sistema administrativo tem usado o número de dez para dividir cada camada de sua hierarquia. Nações inteiras são divididas em distritos religiosos, mesmo que não se adaptem necessariamente aos distritos políticos, e governados por um oficial apontado pela Igreja.

A Igreja

Em qualquer região de Théah que ao menos reconheça os Profetas, se pode encontrar uma igreja para atender as necessidades religiosas dos cidadãos locais. De fato, como na Declaração de Respeito do Terceiro Profeta em 1267, “qualquer corporação sem a bênção de um lugar de oração ao Criador será considerada sem a bênção de Sua Igreja”, e assim a primeira construção erguida em qualquer nova cidade muitas vezes é uma igreja.

Em muitos lugares, a igreja local é o centro de comunidade e não apenas conduz a Missa, mas frequentemente se torna uma corte para magistrados, um salão para encontros da cidade, e o centro de uma ampla variedade de festivais e celebrações. É um lugar de refúgio para os necessitados, um hospital para os doentes, e um santuário para aqueles que dizem ter visto o erro de seus caminhos.

A administração de uma igreja local cai sobre o mais velho de seus sacerdotes ordenados. O Alto Sacerdote, apontado dentro de sua própria igreja por um voto de seus pares e sua congregação, representa a igreja no Conselho Paroquial

A Paróquia

O menor distrito da administração da Igreja é a Paróquia. Uma Paróquia consiste de dez igrejas em proximidade. Uma Paróquia é governada por um Monsenhor, que a representa no Conselho da Diocese local, e que é eleito entre os Altos Sacerdotes de sua Paróquia.

A Diocese

O próximo nível no sistema da Igreja do Vaticano é a Diocese. Cada Diocese é constituída de dez Paróquias. Uma Diocese é governada por um Bispo que também é uma posição eleita de dentro da Diocese.

A Arquidiocese

O segundo maior e mais poderoso distrito dentro da Igreja do Vaticano é a Arquidiocese. Cada um destes distritos extremamente grandes é constituído de dez Dioceses, e é governado por um Arcebispo que representa seu distrito no Conselho de Hieros. Um círculo interno de dez Cardeais é eleito de dentro do conselho de Arcebispos, representam sua própria Diocese, e mantêm sua Reitoria na Igreja do Vaticano e o assento de seu conselho. É considerado uma grande honra ter um assento de autoridade religiosa numa cidade, e muitos saem de seu caminho para construir elaboradas catedrais para abrigar (e seduzir) os oficiais da Igreja.

Os Hieros

Com a exceção de um Profeta, a posição mais poderosa na Igreja do Vaticano é a de Hierofante, e o conjunto dos Profetas da Igreja é conhecido como o Hieros. Cada Hierofante foi eleito para uma posição vitalícia de dentro do Conselho de Hieros, consistindo de dez Cardeais da Arquidiocese. O maior assento da Igreja do Vaticano reside na Cidade do Vaticano, localizada na província da família Aldana na Castillia Central desde o meio do século treze.

A posição de Hierofante é bastante conturbada. Como um método de tornar este cargo suportável, o Hierfante

tradicionalmente tem feito uso dos sábios conselhos de seus Cardeais. Também tem sido uma tradição para o Hierofante fazer visitas a cada dois anos a uma das cortes dos Monarcas do Vaticínio (Rei Sandoval ou um dos Príncipes Vodacce) durante os meses de verão.

Até o tempo do Terceiro Profeta, o assento da Igreja do Vaticínio residia em Vodacce, e uma vasta maioria dos Hierofantes vinham de lá até ele se mover para Castillia no século treze.

Gênero

A Igreja do Vaticínio acredita na e promove a igualdade entre os sexos, e seus títulos são sem gênero. Não existem “sacerdotisas” e tal – apenas sacerdotes mulheres.

Posições da Igreja

Os posições hierárquicas (Monsenhor e superiores) na Igreja do Vaticínio são eleitas de um conselho de seus pares dentro do mesmo distrito. Cada termo de serviço é vitalício ou até que o oficial da Igreja decida que prefere se aposentar a esperar o tempo terminar. Oficiais da Igreja aposentados voltam a suas tarefas como sacerdotes na igreja local em que começaram sua carreira religiosa. A norma da Igreja do Vaticínio que guia tais procedimentos prescreve que todos os dez membros de um conselho estejam presentes para que um novo líder possa ser eleito. As decisões sobre questões de política normalmente são postas de lado até que a eleição tome lugar.

Rituais

Existe um imenso número de rituais executados regularmente pelos Sacerdotes da Igreja dos Profetas. Os seguintes estão entre os mais comuns.

Missa

Esta é a reunião de fé padrão dentro de uma igreja para propósitos de oração comunal. Muitas igrejas ainda conduzem a Missa em Velho Théano, embora umas poucas nações (Eisen e Avalon em particular) tenham traduzidos os hinos e respostas em suas próprias línguas nativas.

Batismo

O batismo dentro da Igreja dos Profetas ocorre aos dez anos de idade. A criança em questão recebe uma prova oral de sua compreensão da santa escritura. A falha resulta em um período de carência de um ano – chamado “deferimento” – permitindo que a criança continue seus estudos até que tenha sucesso.

Ordenamento

Como o batismo, uma prova oral é necessária para aqueles que desejam se juntar à Igreja como sacerdotes. Como seria de se esperar, o teste é difícil, e falha resulta num deferimento de três anos antes que se possa tentar novamente. Se o estudante falha outra vez, não lhe é permitida uma terceira tentativa.

Casamento

O casamento é considerado um contrato social diante de Theus pela Igreja do Vaticínio. O casal concorda em defender os princípios da mensagem do Criador e fornecer uma nova geração de crianças para fazer o mesmo. Os sacerdotes podem se casar, embora suas futuras esposas devam ser membros batizados da fé.

Tomos

Existem dois livros principais usados pela Igreja dos Profetas. O primeiro é o *Livro do Vaticínio do Sacerdote Comum*, que detalha a etiqueta religiosa, procedimentos e hinos, e os rituais da fé. O segundo é o *Livro dos Profetas*, que consiste de quatro Vigílias, uma para cada Profeta que já veio, e outra para o Último, que foi entregue ao Terceiro diretamente e alegadamente documenta o fim do mundo.

Filosofia da Igreja

Uma igreja gnóstica como a do Vaticínio é um pouco diferente das fés europeias modernas. Os gnósticos eram despreocupados com fé, mas – como seu nome sugere – colocam grande ênfase no conhecimento. Até onde diz respeito à Igreja, é o conhecimento, não a fé, que aproxima alguém do Criador, pois compreender Suas obras lhe dá percepções sobre os segredos do Universo. Listadas abaixo estão alguns dilemas filosóficos que a Igreja tem investigado mas que ainda não encontrou respostas.

Feitiçaria

Existem muitas filosofias diferentes dentro da Igreja a respeito do conhecimento e sua importância em compreender o Criador. Contudo, quase todas elas sabem que a feitiçaria é uma ferramenta de corrupção. Ela não foi feita pelo Criador, mas por uma força estranha que busca arruinar a ordem no universo. Toda feitiçaria é destrutiva de um modo ou de outro. As Bruxas do Destino rasgam os fios que unem o destino, enquanto os magos Porté de Montaigne fazem buracos no próprio mundo. Os Sidhe ensinaram aos avalons um truque de magia inteligente, os magos de Runas prontamente admitem interferir com a própria fonte da Criação, e os metamorfos ussuros são muito estranhos para que a Igreja ainda não tenha declarado uma política oficial.

Determinismo versus Livre Arbítrio

O principal conflito em andamento nas universidades da Igreja agora é o debate entre deterministas e aqueles que acreditam num novo conceito chamado de “livre arbítrio”.

O determinismo – atualmente – é a teoria em que todas as decisões que a humanidade toma podem ser predeterminadas. É resumida com um par de silogismos:

Cada evento tem uma causa explicável.

Cada escolha ou ação humana é um evento.

Assim, cada escolha ou ação humana tem uma causa explicável.

Esse silogismo é seguido por:

Cada escolha ou ação humana tem sua causa explicável.

Ter uma causa explicável anula a liberdade.

Assim, nenhuma escolha ou ação humana é livre.

Muitos intelectuais dentro da Igreja usaram esta fórmula para defender o conceito de que a humanidade de fato não é livre, como supunha ser.

Por outro lado, muitos intelectuais discutiram que a humanidade deve ter uma escolha. Eles não discutem a lógica do determinismo, mas ao invés disso discutem a importância do indeterminismo. “Se o homem não puder escolher”, discutiu um intelectual, “então toda a

natureza é uma força impessoal e indiferente e não o patriarca que nós acreditamos ser”. É um debate acalorado entre os intelectuais, e não parece ser resolvido no futuro próximo.

Amor Romântico

No nosso mundo, temos de aceitar a existência de uma emoção chamada “amor”. Contudo, em Théah o simples pensamento de que tais emoções existam é um dos debates mais controversos na história. A Igreja reconhece o amor como um conceito, mas não o amor sobre o qual os poetas escrevem. Um homem deve amar seu vizinho, não importa quem ele é. Um homem deve amar sua esposa, não importa quem ela é. Uma esposa deve amar seu marido, não importa quem ele é. O amor é para com toda a humanidade, não apenas para com um. O amor sobre o que os românticos escrevem é nada mais do que luxúria, uma emoção básica.

Por sua vez, os românticos cantam sobre um novo tipo de amor, um amor entre duas pessoas que ninguém mais pode experimentar, compartilhar ou compreender. É um fogo que inflama sem razão e arde para sempre.

O amor é tão impessoal quanto a Igreja diz, ou é como os poetas o cantam, uma mistura de duas almas numa? Existe coisa tal como um Amor Verdadeiro, e assim, alguém que realmente tenha caído sob seu encanto? Estas questões são discussões populares entre as cortes de Théah, e ainda que muitos eruditos tenham escrito secretamente sobre o assunto, a Igreja tem proibido a pesquisa sobre o tema do amor em substituição de questões mais práticas e tangíveis.

A Inquisição

A Inquisição é uma ordem secreta dentro da Igreja, criada pelo Terceiro Profeta seguindo sua ascensão ao poder. Ele a encarregou de buscar e destruir a feitiçaria em qualquer forma que tomasse. Os Inquisidores respondem apenas ao Hierofante, e têm ampla autoridade sobre o procedimento da Igreja. Espera-se que os vaticínios os auxiliem de qualquer forma possível. Graças aos seus esforços, a feitiçaria na Théah civilizada permaneceu clandestina por muitos séculos.

Felizmente, eles sempre estiveram em xeque pelo Hierofante. Cada líder que se sucedia mantinha a Inquisição sob seus olhos, limitando seus membros e se assegurando de que seu poder nunca ficasse fora de controle. Inquisidores excessivamente ambiciosos seriam silenciosamente removidos de suas posições, o que manteria a ordem focada em seus deveres ao invés de tentar controlar a Igreja.

Recentemente, contudo, isso começou a mudar. Com o passar dos séculos, a Igreja gradualmente ficou mais conservadora, dando à Inquisição maior autonomia ao realizar seus deveres. Essa maré crescente teve seu ápice quando o atual Hierofante desapareceu. Agora, a Inquisição não se reporta a ninguém e não pode ser impedida até que um novo Hierofante seja escolhido. O Cardeal Ésteban Verdugo se moveu rapidamente para pegar o poder, expandindo as metas da Inquisição e preenchendo suas fileiras com fanáticos devotos. Eles declararam guerra às universidades de Théah: queimando livros e enforcando professores que se opõem a eles. Seus inimigos são raptados e executados como hereges; muitos que poderiam se opor também são dissuadidos a agir. No lapso de uma década, eles chegarão a dominar os negócios da Igreja.

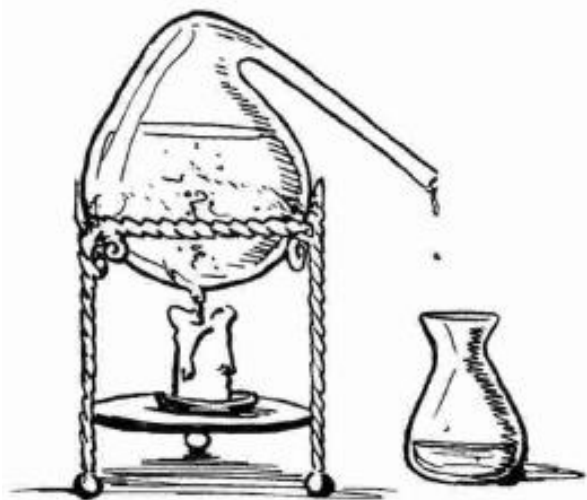
As metas declaradas da Inquisição são a destruição da heresia e a salvação das almas das chamas da Legião. Em termos práticos, isso se traduz numa campanha implacável contra a feitiçaria, o Oposicionismo e todas as formas de aprendizado. As universidades de Théah

em particular têm sofrido; o Cardeal Verdugo declarou que o tempo para aprender passou, e que a humanidade deve preparar suas almas para a Quarta Vinda. Ele cortou os orçamentos das universidades, intimidou professores a abandonar experimentos, e matou aqueles que persistiam em estudos “profanos”. Muitos acreditam que suas ações são uma tentativa de tomar o poder, mas Verdugo insiste que ele está meramente salvando tantas almas quanto pode. Com o vasto controle que ele atualmente exercita, o argumento é discutível.

Organização e Métodos

A Inquisição é organizada em torno de um pequeno grupo de “Altos Inquisidores” – sacerdotes e Bispos encarregados de cumprir os éditos do Terceiro Profeta. Eles respondem ao Cardeal Verdugo, o Grande Alto Inquisidor que controla toda a organização. Sob eles está um arranjo desconcertante de assistentes, lacaios e contatos, que eles controlam através da lealdade, medo e chantagem. Aqueles voluntariamente envolvidos nos negócios da Inquisição podem manter o título de “Inquisidor” se quiserem – um posto abaixo dos Altos Inquisidores que os comandam.

Por a ordem ser ostensivamente secreta, os Inquisidores e Altos Inquisidores têm posições normais dentro da Igreja. Muitos se mascaram como sacerdotes comuns ou agentes mundanos da autoridade vaticínica. Dessa forma, eles podem se mover entre a população e farejar suas presas sem levantar suspeitas. Seus alvos são hereges – estudiosos, feiticeiros, Oposicionistas e qualquer um que questione as políticas da Igreja. Muitas vezes, literatura e pesquisa científica “blasfemas” são alvos também. Quando eles acumulam evidências o suficiente contra alguém, atacam sem avisar, usando a surpresa e o terror para manter seu alvo confuso. Eles atacam à noite se puderem e sempre se asseguram de que as autoridades locais não possam intervir. As vítimas são enforcadas em público, ou queimadas se os Inquisidores têm tempo. Experimentos, livros e anotações de pesquisa também são queimados. Os Inquisidores então somem sem deixar rastro, deixando avisos secretos para acompanhar os corpos. Ao manter suas identidades mundanas, eles podem desaparecer antes que a ajuda chegue. Suas táticas têm sido assoladoramente efetivas.



A Inquisição mantém o grosso de seu poder em Castillia, onde a Igreja do Vaticano é forte. Castillia é a única nação onde eles podem se mover abertamente entre a população, sem esconder seu verdadeiro propósito. Nas áreas mais fanáticas, eles podem até mesmo agir como governantes *de facto*. Outras nações exigem mais sutileza. Inquisidores Montaigne usam o campesinato – que ainda são largamente vaticínios – para mascarar seus movimentos contra a nobreza herege. O caos de Eisen torna fácil para eles operarem naquele país quebrado, embora eles devam evitar as forças dos *Eisenfürsten* que não gostam de fanáticos religiosos. Vodacce, ainda que perigosa, está fortemente ferida com lutas políticas, o que a Inquisição pode usar para sua vantagem. Existem poucos Inquisidores em Avalon, Ussura, ou Vendel; todas as três nações são hostis aos fanáticos vaticínios.

Duas forças atualmente se erguem contra a Inquisição: a sociedade secreta conhecida como o Colégio Invisível e o misterioso vigilante chamado de El Vago. Até agora, eles foram capazes de impedir os piores crimes de Verdugo, mas a menos que um novo Hierofante seja escolhido em breve, seus esforços só poderão retardá-lo.

A Reforma Oposicionista

Em Outubro de 1517, um monge de vinte e oito anos caminhou até a porta de seu Bispo e pregou uma folha de papel nela. Este não foi um único ato; houveram outras folhas de papel pregadas à porta, cada uma delas uma lista de tópicos que os monges da missão desejavam discutir no fim da semana. Mas este papel era diferente. O autor se chamava Matthias Lieber, e em cinco anos, o mundo todo saberia seu nome.

A folha de Lieber continha uma lista de questões inflamatórias que ele trouxe consigo para a Dieta anual em Castillia. Eles desafiaram cada noção da autoridade da Igreja, reivindicando uma reforma ampla e uma mudança fundamental na filosofia do Vaticano. Lieber denunciou seus companheiros na presença do Hierofante, exigindo uma explicação para “os crimes imperdoáveis e a decadência da Igreja”. O Hierofante excomungou Lieber no ato, exigindo sua morte, mas ele foi retirado de Castillia pelo Rei Franz II e voltou a Eisen.

Na segurança de sua terra natal, Lieber usou uma nova

invenção, a prensa, e espalhou suas novas. Ele também traduziu os Livros dos Profetas em Baixo Eisen, e os distribuiu pelo país. Por meio de seus esforços, um novo movimento religioso chamado Oposicionismo lentamente se espalhou, primeiro em Eisen e então para o mundo todo. Em poucos anos, ele havia alcançado todos os cantos da Théah civilizada.

O Oposicionismo abraça os mesmos ideais básicos do Vaticano, mas com algumas diferenças. Entre elas, a Igreja não mais age como um árbitro entre Theus e a humanidade: ninguém pode se interpor ou “filtrar” os ensinamentos do Criador. Theus está em todo lugar e assim não precisa de instituições humanas para interpretar Sua vontade. Os sacerdotes não podem absolver os pecados; apenas Theus pode. A Igreja não pode criar milagres; apenas Theus pode. Assim, a humanidade deve apelar *diretamente* para Theus por absolvição e direção, não depender da Igreja para fazer isso por ela.

Eles podem fazer isso ao ler os Livros dos Profetas e agir sobre o que leram. Eles podem expressar sua fé através da caridade, trabalho duro, e ajudando os outros que precisam. “Theus”, escreveu Lieber, “concedeu a cada criatura uma medida de Sua graça, que devemos usar para promover Suas boas obras”. Enquanto a Igreja pode agir como um facilitador neste cenário, ela não pode reivindicar qualquer autoridade absoluta ou interpor-se entre Theus e o indivíduo.

O Oposicionismo é organizado aproximadamente com as linhas do Vaticano, mas com poucos postos e menos autoridade. Os sacerdotes são chamados de “capelães”, que supervisionam uma única igreja. “Diáconos” são capelães mais velhos e cada um coordena vinte igrejas. Acima dos diáconos estão os “Apóstolos” que coordenam os esforços da igreja para uma província ou nação inteira. Eles são o maior ramo da fé; existem vinte e cinco deles ao todo. Nenhum apóstolo tem autoridade sobre qualquer outro, e cada um é considerado igual aos olhos da igreja. Os apóstolos são eleitos pelos diáconos, que também podem removê-los do cargo por um voto de não confiança.

Não existem dioceses, bispos e Hierofante; os capelães não podem absolver pecados ou declarar heresias. Jejuns, peregrinações, e milagres não são necessários. O

batismo toma lugar aos sete anos de idade, e não se exige que as crianças prestem uma prova. Os deveres oficiais de um capelão são bastante limitados – conduzir a missa, observar casamentos e conduzir ritos funerários – mas se espera que ele ou ela sirva como um exemplo para sua congregação. Quando não espalhando a palavra, se espera que os sacerdotes Oposicionistas trabalhem em universidades e hospitais, melhorando as vidas de seus companheiros.

Desnecessário dizer, o Vaticínio não cai de amores por esta nova fé. Por cem anos após os ensinamentos de Lieber, as tensões entre as duas seitas aumentaram até explodir na Guerra da Cruz. Após trinta anos de derramamento de sangue, os Théanos chegaram à inevitável conclusão de que o continente permaneceria para sempre dividido entre as fés Oposicionista e Vaticínia.

As Nações e Suas Fés

Avalon

Elaine “recusou-se a reconhecer o direito Castilliano de

governar Avalon” ao retirar o controle da Igreja em 1659. Elaine também se declarou a autoridade final em todas as questões espirituais, tornando-a uma eclesiástica igual ao Hierofante. Inismore e as Marcas do Altiplano sempre se ressentiram da autoridade da Igreja e rapidamente seguiram sua liderança.

Castillia

Nenhuma nação é tão devota ao Vaticínio quanto Castillia, lar da Igreja dos Profetas. Cada castilliano atende à Missa ao menos uma vez por semana e uns poucos Oposicionistas no país são muito discretos sobre sua afiliação. Ainda que Castillia possa ser a fortaleza da Igreja, contudo, ela ainda encontra uma lâmina vingativa nos cardeais Vodacce. Os Vodacce têm um punho firme sobre a hierarquia da Igreja a ponto e Castillia ter de barganhar por qualquer poder político.

Eisen

Nenhuma outra nação mostra as cicatrizes dos problemas recentes da Igreja mais do que Eisen. Metade de Eisen é vaticínia e a outra metade é oposicionista.

Montaigne

Montaigne está atualmente dividida entre seu campesinato, que é devotamente vaticínio, e sua nobreza, que têm rejeitado consistentemente a autoridade da Igreja. Se os Cardeais fizerem seu caminho, toda a nação será excomungada. Contudo, é necessário um Hierofante para realizar tal ato, e a Igreja está carecendo de um atualmente.

Ussura

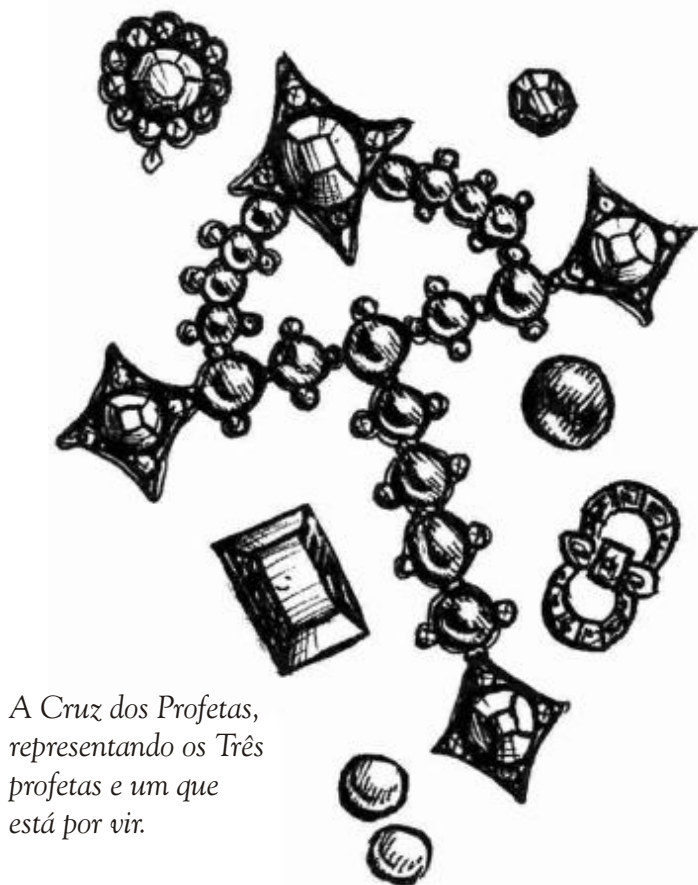
A Igreja Ortodoxa ussura segue os ensinamentos do Primeiro Profeta apenas. O Primeiro Profeta estava certo da primeira vez, afinal. Por que você precisa de um segundo e um terceiro? A Igreja, por outro lado, não pode se importar menos com o que um país de bárbaros atrasados acredita.

Vendel

Ainda que os vestenmannavnjar apeguem-se a sua antiga religião pagã, os vendel se aproximaram com o mais atual movimento Oposicionista.

Vodacce

Vodacce foi, é e sempre será vaticínia.



A Cruz dos Profetas, representando os Três profetas e um que está por vir.

Ruínas Syrne em Théah

Dispersas por Théah ficam as ruínas de uma sociedade mais velhas do que o homem, geralmente conhecida como Syrne. As cidades em ruínas desta antiga raça são um achado para homens e mulheres dispostos a arriscar sua segurança pelo conhecimento e riquezas do desconhecido.

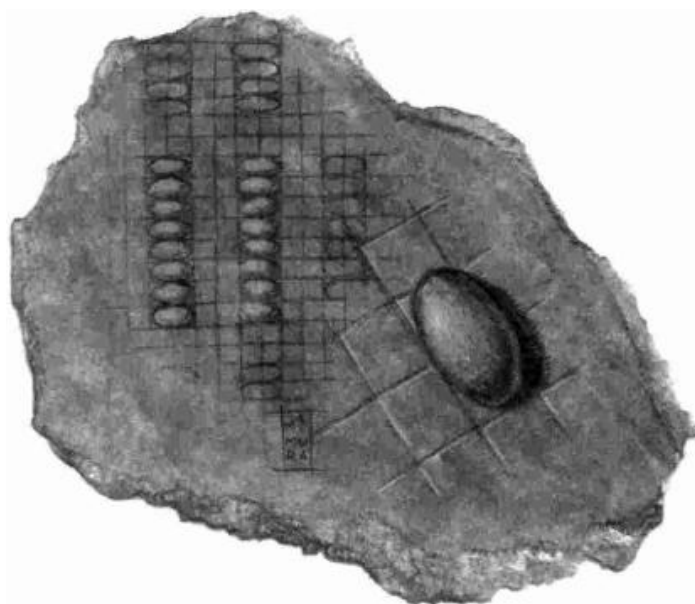
Quem foram os Syrne permanece um grande mistério. Vastas cavernas foram descobertas em Montaigne, Vodacce e Eisen, cavernas que não foram escavadas por mãos humanas. Embora alguns acreditem que as milhares de catacumbas sob Vodacce possam ser um produto da natureza, não existe tal dúvida quanto aos outros lugares. Os extensos túneis sob Montaigne e as enormes cavernas nos Vales de Eisen mostram sinais de construção e ornamentos por uma raça inteligente.

Os Syrne aparentemente viveram por parte de Théah ao mesmo tempo, e artefatos parciais aparecem em qualquer lugar desde as mais distantes ilhas aos recentes campos arados. Sítios bem preservados são mais difíceis de encontrar, mas os aventureiros otimistas continuam a procurar por eles.

Os intelectuais há muito buscam objetos e artefatos recuperados destas civilizações antigas, e itens compostos de metais preciosos e gemas têm atraído aqueles que buscam riqueza. Mas mais recentemente, dois grupos específicos elevaram as apostas do jogo.

Mais de meio século atrás, Cameron MacCormick fundou a Sociedade dos Exploradores em Avalon. Desde então, o grupo cresceu em poder e prestígio, e possui casas em várias nações. Membros da Sociedade dos Exploradores dedicam-se a aprender tanto quanto possam sobre os predecessores da humanidade. Eles buscam constantemente novas ruínas e registram tudo que descobrem. Os artefatos que encontram são preservados e mandados de volta às Casas da Sociedade para estudos.

No outro lado da moeda, grupos de aventureiros, sejam caçadores de tesouros independentes ou grupos fundados pela nobreza de Théah, também



intensificaram suas buscas por remanescentes Syrneath. Menos interessados na busca tediosa de informação, estes grupos se preocupam principalmente pelo dinheiro. Nos últimos anos, artefatos Syrneath se tornaram o moderno hobby da nobreza. Coleções particulares são uma fonte de prestígio, e os realmente decadentes exibem sua riqueza ao incorporar artefatos em suas vestimentas e ornamentos diários. Estes nobres oferecem um alto preço por tais quinquilharias, mantendo caçadores de fortuna de todas as espécies ocupados procurando por mais.

Os Sítios

Os restos dos Syrne são óbvios em alguns lugares. Construções em Montaigne, habitadas por séculos por seres humanos, claramente não foram construídas por eles. Elas são altas e incrivelmente delgadas, sem meios de apoio. Em outras partes de Théah, cidades inteiras foram enterradas há mais de um milênio de poeira e mal tempo. Apenas através de escavações extensivas os exploradores descobriram algo sobre elas.

Junto com os perigos naturais deste tipo de exploração – soterramentos, inundações, gases venenosos – armadilhas elaboradas se escondem em alguns pontos, prontas para pegar os desavisados. Outras áreas são lares de animais anormais não listados em qualquer enciclopédia ou diários de viagem que atacam qualquer aventureiro infeliz o suficiente para vagar em seus lares.

Os Túneis de Montaigne

Sob Charouse, a capital de Montaigne, se estende um longo conjunto de túneis. Embora os mapas detalhem alguns dos maiores, não existem registros de exatamente quão longos eles são, e muitas das ramificações mais estreitas não foram registradas. As maiores cavernas têm aproximadamente 4 metros de altura e 3 metros de largura, embora em algumas intersecções possam ser muito maiores.

Os túneis existem há mais tempo do que a cidade e foram obviamente criados por uma mão deliberada. Pilares em espiral apoiam arcos de pedra, e entalhes decorativos são gravados em alguns blocos que revestem as paredes. A pedra não é identificável como qualquer outra normalmente encontrada na região.

Seja qual for o propósito a que eles possam ter servido originalmente, os túneis são atualmente usados como o sistema de esgotos da cidade. O volume dos resíduos da cidade corre por toda a extensão dos túneis, mas até agora, ninguém está certo para onde o esgoto escorre. Porções dos túneis também funcionam como lar para alguns dos residentes da cidade menos afortunados.

Vários grupos da Sociedade dos Exploradores fizeram incursões nos túneis sob a capital de Montaigne. Embora as passagens mais acessíveis sejam cheias de sujeira, alguns grupos fizeram interessantes achados lá dentro. Eles descobriram várias peças de metal que parecem ser ornamentos corporais que encaixariam em figuras humanoides. Alguns discutem que as peças não são

artefatos, mas ao invés disso peças descartadas de adornos montaigne. Embora o estilo seja diferente de qualquer coisa nas cortes théanas, e os itens sejam descobertos muito mais fundo do que os esgotos da cidade tenham viajado.

A descoberta mais impressionante foi o “Mapa Estelar” localizado no fundo dos túneis. Ele consiste de uma vasta câmara esférica, com uma ponte estreita passando pelo centro, suspensa a quase 15 metros dos pontos mais alto e mais baixo da esfera. Pedras preciosas se alinham nas paredes, chão e teto, criando o que parece ser um mapa muito preciso dos céus de Théah. Contudo, junto com os pontos de luz familiares, um número de pedras é colocado em pontos que no céu aparecem como espaços vazios. Os exploradores que o encontraram estimam que a câmara fica quase diretamente sob o palácio do Empereur.

O Empereur de Montaigne não é amigável com a Sociedade dos Exploradores. A guarda da cidade e os residentes locais de Charouse deixaram suas rotinas para tornar os visitantes desconfortáveis. Pouco tempo após a descoberta do mapa estelar, o grupo de exploradores encontrou suas salas saqueadas e muitas de suas anotações de pesquisa desapareceram. Isto levou a alguma especulação sobre quanto a monarquia sabe sobre o sítio estranho sob sua cidade... e o que eles gostariam de manter oculto.

As Cavernas de Eisen

Mais evidências dos Syrne fica nos vales de Eisen. Pouca exploração foi feita, uma vez que todos os sítios conhecidos são desconfortavelmente próximos às minas Dracheneisen, mas uns poucos aventureiros autônomos ousaram entrar nas bem guardadas minas. Aqueles que conseguiram e sobreviveram voltaram com evidências indiscutíveis de que algo caminhou na Terra antes dos homens.

Cavernas de mais de 60 metros de altura ficam ocultas nos grandes vales. Estalagmites do tamanho de prédios pontuam a superfície rochosa. Se poderia discutir que as cavernas ocorreram naturalmente, mas não existe meio de dizer o mesmo dos entalhes detalhados e deliberados que cobrem as pedras de cima a baixo. Os entalhes retratam desenhos espiralados gravuras de figuras humanoides e animais. As figuras são entalhadas de





forma consistente como se sugerissem um método de comunicação bem como uma obra de arte.

De todos os Príncipes, apenas Nicklaus Trägue de Freiburg permite que estrangeiros vejam o interior de suas minas. Por um preço, ele leva um grupo de Exploradores nas cavernas, onde veem os grandes panos bordados e cravejados com recortes simétricos posicionados como algum tipo de arreio. Embora qualquer animal que o pano cobrisse fosse enorme, com uma cabeça de ao menos 6 metros.

As Catacumbas de Vodacce

Existe muito debate sobre se os labirintos sob Vodacce são uma ocorrência geográfica natural ou uma realização deliberada. Cada uma das ilhas de Vodacce é formada de rocha dura e não porosa. As cidades se erguem da superfície, mas sob elas existe um conjunto completo de túneis. Eles não parecem seguir qualquer padrão estabelecido, e suas superfícies são ásperas e não polidas. Contudo, prateleiras na pedra aparecem em intervalos regulares dos dois lados do corredor.

Os túneis se estendem por milhas sem fim, similares àqueles em Montaigne. Estes são menores, de 2 a 2,5 metros de altura e de 1,5 a 2 metros de largura. Também, eles correm em níveis, empilhados uns sobre os outros, parecendo ir para baixo do nível do mar. A água salgada inunda os níveis inferiores, alcançando os superiores quando a maré sobe.

Uma vez que as ilhas de Vodacce são pequenas e rochosas e seu continente é um grande pântano, os vodacce fizeram bom uso dos túneis. Os nichos nas

paredes da caverna podem acomodar um corpo humano, então eles têm servido como tumbas dos vodacce por várias gerações. Isto levanta outro problema de exploração: pode ser difícil dizer se algo encontrado nos túneis está lá há séculos, ou se o mar há pouco lavou-o ou levou para o fundo dos restos humanos dos andares de cima.

As Montanhas de Vodacce

Nas montanhas da fronteira leste de Vodacce, próximo ao limite do Império Crescente, fica uma série de passagens escavadas diretamente na encosta. Elas foram descobertas cerca de 30 anos atrás por um grupo de bandidos, buscando um lugar para se esconder, que encontraram uma entrada coberta por densa vegetação.

Um grupo de Cavaleiros da Rosa e da Cruz rastrearam os bandidos logo depois, e os despacharam rapidamente. Dentro das cavernas eles descobriram grandes salas conectadas por caminhos estreitos. As paredes eram estabelecidas em ângulos regulares, mas as formas das salas eram estranhas. Ao estudar cuidadosamente eles descobriram que as câmaras poderiam ser quebradas em segmentos hexagonais regulares.

Dentro das câmaras mais profundas, os Cavaleiros encontraram paredes inteiras de uma substância similar a âmbar, mas mais frágil. Pedacos do que parecia ser uma armadura, moldada toscamente para uma figura humanoide, estavam presas na substância. Em alguns casos, conjuntos inteiros estavam suspensos no lugar. Em outros, o “âmbar” havia se esfarelado deixando peças estranhas: um segmento de antebraço aqui, um elmo ali. A substância âmbar era frágil o suficiente para que alguns golpes afiados a estilhaçassem, mas isso também danificou a armadura encerrada em alguns casos. Membros da Sociedade dos Exploradores foram chamados; eles descobriram que a substância poderia ser aquecida até amolecer e a armadura poderia ser removida seguramente. Desde sua descoberta esta “armadura Syrneath” se tornou extremamente popular com os membros da nobreza. Embora muito delicada para suportar qualquer dano real, é amplamente usada para efeito.

Cavernas adicionais foram encontradas pela extensão das montanhas e “escavadores” autônomos podem ser encontrados lá regularmente procurando por peças para

trazer de volta. Entretanto, expedições na área são um tanto traiçoeiras. Por a área ser muito próxima ao Império Crescente, a Igreja do Vaticínio é particularmente hostil, e regularmente patrulha a área. Rumores têm se espalhado de sítios similares nas montanhas ao norte do rio, que separam Eisen de Ussura, mas esses rumores ainda não foram confirmados.

Outros Sítios

Além destas áreas bem conhecidas, bolsões menores de civilização Syrne se espalham por Théah. Os mais notáveis são aqueles nas ilhas do extremo ocidente, que foram aparentemente um refúgio para a civilização Syrne. Os mais famosos destes são as Ilhas Thalussian, localizadas ao oeste de Avalon, mas também existem inúmeras outras. Cada ilha e arquipélago, parece, têm alguma bugiganga esperando para ser descoberta. Os exploradores viajam lá regularmente, pois eles não precisam da permissão de nenhuma nação para procurar nas ruínas. Eles devem desviar dos piratas e caçadores de tesouros, bem como dos perigos das próprias ruínas, para encontrar o que procuram.

Outras áreas em Théah produziram mais histórias do que artefatos. Grupos que voltaram de Ussura reportaram ninhos nos topos das montanhas muito grandes para qualquer pássaro que já viram. Os piratas contam histórias de lagos borbulhantes em ilhas ao sul, e os restos de insetos gigantes que eles encontraram lá. Algumas histórias são mais escandalosas do que outras, mas qualquer um que entre nas ruínas Syrne sem tomar todas as precauções não poderá culpar a ninguém mais se ocorrer o inesperado.

Monstros de Théah

Lendas de criaturas sujas e terríveis abundam em Théah principalmente nas áreas selvagens e não civilizadas. Elas diferem das criaturas mundanas por sua ferocidade e sua ameaça aos seres humanos. Muitas não são inteligentes, embora algumas tenham a capacidade do raciocínio. São esses monstros inteligentes que os exploradores aprenderam a temer mais. Eles às vezes estabelecem civilizações longe das praias dos homens, e



quando os exploradores ousam invadir seus lares, eles inevitavelmente recebem boas vindas hostis.

O Bestiário

Constanzo Rodriguez, um membro notável da Sociedade dos Exploradores, passou boa parte de sua vida catalogando a fauna mais incrível de Théah. Seu *Bestiário Completo* é uma obra em expansão que trouxe grande prestígio ao velho castilliano. Os maiores verbetes – os listados abaixo – são criaturas vistas mais frequentemente pelos théanos, ou ao menos, as criaturas que causam mais problemas à humanidade.

Carniçais

Carniçais são criaturas estranhas, em forma de macaco, que parecem sentir criaturas feridas a milhas de distância. Eles preferem se alimentar de carne ainda viva, mas normalmente são muito fracos para capturá-la, então se banqueteiam em animais que se feriram. Estas bestas não fazem distinção entre animais feridos e humanos feridos. Muitas vezes, hospitais de campo devem ser guardados à noite, pois os carniçais são

conhecidos por invadir e atacar homens feridos. Muitos soldados têm medo de serem encontrados num estado enfraquecido por um carniçais, e carniçais que seguem um exército são vistos como um agouro muito ruim.

Fantasmas

Os fantasmas parecem ser vagarosos espíritos dos falecidos. Muitas vezes vagando pelos lugares onde morreram, os fantasmas normalmente parecem exatamente como eram no instante da morte. Isso significa que eles podem estar carregando suas cabeças se foram decapitados por um carrasco, ou suas roupas podem estar para sempre manchadas com sangue. Acredita-se que alguns fantasmas interferem com certos tipos de feitiçaria em suas cercanias. Por exemplo, os fantasmas vistos em Montaigne muitas vezes anulam os efeitos de Porté perto deles. Os montaigne também têm sido capazes de prender fantasmas em espelhos (um talento muito especializado e raro), e muitos nobres usam estas almas capturadas para a diversão medonha de seus grupos pródigos.



Kobolds

Muitas vezes encontrados em florestas não habitadas, tais como *die Shwartzten Walden* em Eisen, os kobolds são os modelos para as grotescas gárgulas de pedra encontradas no topo de catedrais e outros edifícios importantes em Théah. Eles são bestas sanguinárias e territoriais que não irão para uma área se verem outro de sua espécie vivendo lá. As estátuas são uma tentativa de fazê-los pensar que a área já é habitada. Estas bestas atacam usando suas presas e garras fora de proporção, e são difíceis de ferir. Sua mordida é um pouco venenosa. Os kobolds muitas vezes escondem objetos brilhantes em seus lares, que podem ser uma toca, uma caverna, ou apenas um tronco oco.

Sereias

As sereias possuem um torso superior similar ao de uma mulher, e a parte inferior do corpo de um peixe. Elas se alimentam quase exclusivamente de carne, e têm preferência por carne humana. São conhecidas por imitar mulheres se afogando perto de navios, na esperança de que um marinheiro galante tente resgatá-las. Em outros exemplos, elas nadam para perto de navios ancorados em baías rasas e acenam para os marinheiros para se juntarem a elas para um banho. Se todas essas táticas falharem, as sereias ainda seguirão um navio na esperança de um naufrágio. Uma vez que um marinheiro esteja na água, as sereias rapidamente nadam para ele, emitindo um barulho calmante. Elas usam seus dentes de tubarão e unhas afiadas para rasgar o marinheiro, devorando grandes nacos de carne, o que seus pescoços longos podem acomodar. O lamento que elas fazem enquanto se alimentam parece um som de satisfação ou felicidade, e ficou conhecido como a “canção da sereia”. Existem poucos sons que um marinheiro teme mais.

Zumbis

Zumbis são cadáveres que não pararam de se mover. Eles desdenham o uso de armas, preferindo suas próprias garras imundas. A despeito dessa atitude primitiva, eles mostram um bom grau de inteligência, e talvez até mesmo uma racionalidade real, embora eles nunca falem. Acredita-se entre théanos que frequentam a igreja que os zumbis são criados quando um homem que é muito orgulhoso de seus feitos morre de causas não naturais. Seu orgulho obstinado evita que ele passe dessa

vida para a outra vida. O *Bestiário* de Constanzo contestou esta alegação em sua última edição. Ele diz que existem evidências de que a condição de um zumbi é similar a uma doença, e que a condição é espalhada através do contato com zumbis existentes. Infelizmente, uma vez que os zumbis são muito difíceis de destruir, os poucos cadáveres que ele obteve estavam em péssimas condições para realizar a devida dissecação. Zumbis são encontrados próximos a mares mais do que em outros lugares.

Outros monstros de nota incluem os drachen, os grifons, e os terrores da noite. Nenhuma destas bestas são encontradas muito frequentemente – ninguém lembra de um drachen de memória – e eles são escassamente compreendidos. Sabe-se que os terrores da noite de alguma forma invadem os sonhos de uma pessoa para atacá-la, e que os grifons atacam em bandos de quinze a vinte membros, mas os detalhes de seu comportamento são incompletos para ter valor para o explorador médio.

Monstros como os Sete Pecados

A Igreja identificou certos monstros com os sete pecados capitais. A seguinte litania é contada às crianças para ajudá-las a identificar os pecados dentro de si. Estes monstros não são necessariamente os mais comuns, simplesmente aqueles que a Igreja sente que melhor exemplificam os sete pecados.

*“O Orgulho do Zumbi lhe trouxe para a danação,
O Fantasma, cheio de Inveja, espreita na escuridão.*

A Cobiça do Kobold o faz matar.

A Gula do Carniçal o faz saturar.

A Luxúria das Sereias traz um homem à morte.

Os Terrores da Noite deixam a Preguiça sem norte.

A Ira do Drachen ecoa de seu covil,

Mas um homem sem pecados é um rei entre outros mil.”



The background is a faded, sepia-toned map. It features several compass roses with intricate designs, including star-like patterns and directional lines. A prominent mountain range is visible in the upper left corner. The map is overlaid with a grid of latitude and longitude lines, and various geographical labels are scattered throughout, though they are too faint to read. The entire scene is framed by a thin black border.

Herói

Parte Três

Helena

Ela desviou de outro golpe de espada, este deixando um furo em seu casaco que exigiria uma costura. Helena girou para trás, agarrou o braço do marinheiro, puxando forte até ouvir o osso quebrar, então golpeou-o na cabeça com um soco forte que estilhaçou a dor em seu punho.

“Theus!” praguejou quando outro marinheiro saltou sobre ela. Esquivou do salto, caiu sobre um corpo e praguejou de novo. “Para o Abismo com isso!” gritou, puxou sua pederneira do casaco e a apontou para frente. Dois marinheiros olharam para ela e sorriram, avançando.

“Um de vocês servirá de banquete para os peixes essa noite”, gritou. “Quem vai ser?”

Os dois pararam. Ela assentiu. “Melhor assim.”

Ela mirou uma porta e escadas que levavam para baixo. Colocou os pés contra o convés ensanguentado e correu para o porão.

As escadas levavam para um longo corredor, pela metade de água do mar. Helena ergueu a pederneira acima da cabeça e começou a avançar. A água escoava por suas roupas, quase congelando sua pele. Ela tossiu e ouviu o eco de sua voz pelo corredor abaixo. Mais abaixo, ela ouviu o barulho de aço contra aço. Tentou mover-se mais rápido, mas a água gelada a impedia.

Aproximou-se. Vozes ecoavam até ela. Então, uma explosão a parou e ao som do aço se chocando. Ela sentiu a água tirando seu equilíbrio, mas permaneceu de pé.

Dane-se tudo, garota. Você passou pelas mortais armadilhas Syrneath. Vá em frente!

Ela ouviu o som da madeira estalando e a água começou a se mover. Rápido. Ela enfrentou a sucção, mas a arrastava cada vez mais rápido para frente. Escorreu pelo porão, se agarrando numa caixa pesada a tempo de ver a figura vestida de preto ser sugada direto para o buraco no casco para a água.

Outros dois homens estavam lá, cada um segurando firme nas vigas de madeira.

“Dane-se!” um deles gritou.

Helena olhou para cima, reconhecendo a voz. “O’Connell? É você?”

“Helena? O que você está *fazeughb...*” suas últimas palavras foram cortadas por um gole de água salgada.

Nós temos que dar o fora daqui, ela pensou. *Pense, garota, pense!*

O navio balançou, e o segundo homem foi sugado pelo buraco, gritando durante o trajeto. Helena viu seu rosto fino e cheio de medo enquanto desaparecia e imaginou se ela seria capaz de esquecê-lo.



O’Connell

Perdeu o contato e foi sugado pela água. Ele foi girando para a brecha quando cravou uma de suas facas sujas de sangue na parede. Sua cabeça parecia que ia explodir a qualquer momento. Ele fincou sua segunda faca no casco e se ergueu. Então, puxou a primeira faca e fez o mesmo. Em segundos, sua cabeça estava sobre a água e gritou o nome de Helena.

“Aqui!” ela gritou.

O'Connell olhou em volta, seu cabelo molhado caía sobre os olhos. “Onde?”

“Na entrada! O'Connell, a água está muito alta! O corredor está inundado. Não podemos voltar por aqui!”

O inish tirou a água de seus olhos e procurou por alguma coisa – qualquer coisa – que pudesse usar. *Não se subestime, cara*, ele se ouviu pensar. *O oceano toma o que quer. Você sabe disso.*

“Quando o oceano passou a se interessar por mim?” ele disse alto, quase encontrando um sorriso.

A água estava quase no teto do porão e subindo. Imediatamente, ele sentiu o queimar sumir dos dedos.

“Helena!” gritou. “Pegue uma caixa, corte a corda e segure-se rápido!”

“Você ficou louco, inish? Nós seremos esmagados!”

“Melhor do que se afogar!” Sua faca da esquerda já estava cortando uma corda enquanto seu punho esquerdo se enroscava nas cordas amarradas à caixa. “Faça! As caixas flutuarão para a superfície. Nós podemos nadar de volta para o navio!” Um último corte e ele seria sugado para fora da cavidade. “Está pronta?”

Não houve resposta.

“Helena? Pode me ouvir...” sua corda estalou e ele sentiu seu corpo ser sugado pela brecha. Tentou gritar seu nome uma vez mais, mas encheu a boca de água do mar por seu esforço. Algo o acertou na nuca e tudo ficou frio e escuro.

Villanova

Frio. Frio. Frio.

Um lampejo de luz na escuridão.

Uma voz.

Calor. Calor. Calor.

Ele estava no chão, em seus braços, e ela o estava segurando forte. Suas roupas molhadas apertadas a sua pele fria. O ar da noite era como milhares de estilhaços. Ele não conseguia parar de tremer.

“Giuseppe, fique quieto.”

Ele abriu seus olhos, olhou para cima e viu seu belo rosto, olhando para ele.

“Você está bem agora. Bem aqui comigo.”

Ele sorriu, seus dentes batendo.

“Sobrevivi”, ele sussurrou.

“Sim, sobreviveu.”

Ele ergueu sua mão para tocar seu rosto. As pontas de seus dedos sentiram o calor da pele dela e quase o queimou. “Minha amada”, ele sussurrou. “Consegui. Os vendel pensaram que ela podia roubá-lo de nós, mas ela estava errada.”

“Meu belo e astuto lorde. Eu sabia que você o traria de volta para nós.” Ela se aproximou. “Onde”, perguntou, “onde você o escondeu?”

“Está perto. Bem guardado.”

“Você não devia ter se arriscado, amado. Você devia ter vindo até mim primeiro.”

Ele balançou a cabeça. “Não. Está seguro. Mais seguro do que na cova.”

Uma batida na porta a fez se mover. “Roupas secas e toalhas para você, meu amor”. Ela o deixou, foi até a porta e a abriu o suficiente para pegar as roupas. “Isso é tudo, Lucia”. Então, bateu a porta atrás de si.

Ela colocou as roupas ao lado dele e alcançou sua camisa. Ele a parou, segurando sua mão, olhando em seus olhos. “Não me traia, Clarisse.”

Ela sorriu e aproximou sua boca da dele. “Amado. Amanhã à noite, o Bom Rei Sandoval estará...” ela hesitou, seus lábios tocando os dele, “... seguro em sua cova.”

Introdução

Antes que você se sente para jogar 7º Mar, precisará ser um Herói. Você aprendeu como os Heróis funcionam na Introdução de 7º Mar no início deste livro, e agora nós mostraremos como fazer o seu próprio. Esta é sua oportunidade de criar um herói igual aos seus favoritos da ficção e de filmes. Os números e palavras na planilha do Herói não são o suficiente; você terá de saber mais sobre ele do que as Características e Níveis. Existem algumas questões muito importantes que você terá de responder primeiro, questões que transformarão seu Herói de uma caricatura bidimensional num personagem tridimensional. Comece fazendo uma cópia da planilha do Herói localizada no final do livro. Então siga o procedimento abaixo.

Nota: Algumas das informações apresentadas aqui também estão na Introdução de 7º Mar no início deste livro. Nós as apresentamos novamente para que toda a informação esteja em um local conveniente.



Conceito do Herói

Antes que você comece a fazer um Herói, deve considerar com que tipo de pessoa você quer jogar. De que país ele será? É um nobre? De onde ele tira seu dinheiro?

As questões abaixo lhe darão toda a informação que você precisará para preencher os espaços em branco na planilha do Herói.

Você não tem de ter uma ideia completa da identidade de seu Herói antes de começar, apenas um vago conceito. Mas quando responde às questões abaixo, reserve um tempo para pensar sobre cada uma. Como exatamente o sorriso cresce nos lábios de seu herói?

Como ele lida com soluços? Se ele fosse forçado a escolher entre a lealdade aos seus amigos ou à sua coroa, como ele escolheria? Cada questão que você responde lhe aproxima um pouco mais de um Herói que parece real.

O Jogo das 20 Perguntas

Para melhor compreender a personalidade de seu Herói, reserve um tempo para olhar e responder as questões abaixo. Quando terminar, você terá uma ideia muito mais clara do Herói com quem quer jogar.

1. De que país seu Herói é?

Esta questão lhe dá uma base sobre a qual construir. Quando você compreende a cultura de seu Herói, você começará a compreender seu próprio Herói. Imagine como seu ambiente ajudou a moldar sua personalidade. Sua terra natal permanece com você não importa onde você vá.

2. Como você descreveria fisicamente seu Herói?

Antes de mais nada, seu Herói é homem ou mulher? Théah não tem tantos preconceitos quanto a Europa tinha no século XVII, mas as mulheres podem esperar sobranceiras levantadas quando aceitam desafios por sua própria conta e executam outros “feitos masculinos”.

Aparte o sexo, como seu Herói se parece? Comece com o topo da cabeça e continue até seus pés. Foque em coisas que refletem sua personalidade e a forma com que ele é tratado pelos outros. O que é mais interessante – o fato de que seu Herói é loiro, ou que ele usa seu cabelo numa única trança e o perfuma com loções contrabandeadas do Crescente?

Constituição e altura também são importantes ao determinar como os outros veem seu Herói. A altura média na Théah moderna é em torno de 1,70m, embora certas nacionalidades sejam um pouco mais altas ou mais baixas.

3. Seu Herói tem maneirismos recorrentes?

Um sotaque, um tique nervoso, ou uma expressão de fala peculiar podem servir como atalhos para desenvolver uma personalidade. Muitos podem transformar um personagem num palhaço, então pegue um ou dois e siga em frente.

4. Qual é a principal motivação de seu Herói?

O que mantém seu Herói de pé quando seu navio foi afundado e ele naufragou numa ilha? É sua cobiça, amor, ou vingança? Talvez os sonhos de libertar a terra natal do Herói da ocupação estrangeira ou esperança de encontrar uma irmã mais nova que foi sequestrada pelos piratas.

5. Qual é a maior força de seu Herói? E a maior fraqueza?

Seu Herói é realmente bom em alguma coisa em particular? Talvez ele seja um mestre navegador e possa guiar um navio pela noite mais escura contando apenas com seu juízo. Por outro lado, seu Herói tem algo em que é terrível? Talvez os animais não gostem dele, ou ele fique nervoso quando na volta das damas e deixe escapar alguns comentários pouco inteligentes. Um Herói sem forças é difícil de permanecer vivo; um sem fraquezas é difícil de se simpatizar. Um Herói com forças e fraquezas tem uma personalidade mais equilibrada e desenvolverá uma experiência interpretativa mais rica.

6. Quais são as coisas que seu Herói mais e menos gosta?

O segredo da receita está em seus detalhes. Seu Herói odeia ovos? Talvez o amarelo doentio da gema o desagrade. Talvez ele tenha um café da manhã preferido que coma toda manhã, tal como um copo de chá e uma fatia de torrada com manteiga de maçã. Talvez não seja uma comida que seu Herói ame ou odeie mas uma visão ou cheiro em particular? Algumas pessoas encontram grande consolo ao ver as estrelas acima de si, enquanto outras não ficam felizes a menos que possam sentir o cheiro da maresia do mar. Esta é uma grande oportunidade para adicionar um toque de poesia à alma de seu Herói.

7. E sobre a psicologia de seu Herói?

É difícil para ele refrear sua fúria ou ódio? Sua paixão sempre tira o melhor dele? Talvez ele prospere no impulso de adrenalina que a batalha traz e perturbe seus camaradas com sua risada durante uma luta. Uma canção em particular o deixa feliz sapateando e batendo palmas? Que canção ou peça tira lágrimas de seus olhos?

8. Qual é o maior medo de seu Herói?

É raro uma pessoa que não tenha medo de nada. Mesmo o maior dos guerreiros tem um medo de alturas ou teme

ficar velho. Se seu Herói fica aterrorizado com a ideia de morrer de velhice e ouve um rumor sobre uma fonte da juventude que traz vida eterna, ele pode procurar o mundo por ela, mesmo se o rumor vier de uma fonte não confiável? Às vezes os medos de um homem o impelem a seus maiores feitos.

Claro, muitas pessoas temem coisas mais simples e mais físicas do que a velhice. Alguns têm medo de cobras ou aranhas, outras têm horror a vermes e coisas grudentas, e várias pessoas têm ataques de pânico em lugares apertados e escuro.

9. Quais são as maiores ambições de seu Herói? E seu grande amor?

Quando seu Herói morrer, o que ele quer que as pessoas digam sobre ele? Ele quer ser lembrado para sempre por sua poesia? Talvez ele espere que as histórias de suas façanhas em batalha sobrevivam a ele. Talvez ele só queira uma casinha e uma esposa, mas o ridículo destino continua o obrigando a ir de aventura em aventura. Talvez o sonho de glória e um reino para si, ou um país reunido por suas mãos.

Se ele puder viver para sempre, o que ele gostaria de passar a eternidade fazendo? Navegando? Cortejando belas mulheres? Catalogando artefatos deixados para trás pelos Syrneth? Qualquer que seja seu maior amor, seu Herói tomará cada oportunidade para se entregar a ele.

10. Qual é a opinião de seu Herói sobre seu país?

Seu Herói é um patriota inveterado, cego para os defeitos de seus conterrâneos, ou ele é um homem sem um país, tendo ficado cansado da tolice de sua terra natal há muito tempo? Muitas pessoas estão em algum lugar entre isso, nem odiando seu país nem acreditando que ele não possa errar.

11. Seu Herói tem preconceitos?

Existe um grupo de pessoas contra as quais seu Herói vira a cara? Talvez ele não possa sentir o cheiro “daqueles camponeses imundos”, ou talvez uma Bruxa do Destino vodacce tenha matado seu irmão. Pode não haver motivo para seu Herói odiar este grupo, mas ele acredita que haja algum. Incidentes de infância traumáticos podem levar uma vida inteira de ódio e preconceito que o Herói pode nunca superar. Pelo bem da unidade do

grupo, é uma boa ideia odiar um grupo que você saiba que nenhum dos outros jogadores quer como personagem.

12. Onde fica a lealdade de seu Herói?

Seu Herói serve lealmente a um certo nobre? Talvez suas lealdades fiquem com sua família ou sua esposa. Talvez sua primeira preocupação esteja em cuidar de si mesmo, ou talvez ele sirva a uma causa maior.

13. Seu Herói está apaixonado? Ele é casado ou está noivo?

Existe alguém que faça o coração de seu Herói bater mais forte? Talvez ele já seja casado com o amor da sua vida. Se for, eles têm filhos? Qual é a idade deles? Talvez ele esteja apenas noivo e vá se casar em breve, e o feliz (ou infeliz) evento ainda tenha que tomar lugar.

14. E sobre a família de seu Herói?

Decida sobre o nome da família. Então fale sobre a primeira infância de seu Herói. Liste eventos que teriam ocorrido antes que seu Herói fosse capaz de lembrar deles. Alguns destes eventos podem estar influenciando a vida de seu Herói sem ele saber.

Considere também a posição social da família. Um Herói de uma família rica certamente terá um perfil diferente de um Herói de uma família mais pobre.

15. Como os pais de seu Herói o descreveriam?

Esta questão revela muito tanto sobre seu Herói quanto seu relacionamento com seus pais. Responda esta com a voz da mãe do Herói, então volte e responda-a novamente com a voz do pai do Herói. Você pode apresentar duas respostas muito diferentes.

16. Seu Herói é um cavaleiro ou uma dama?

Ser um cavaleiro ou uma dama significa que seu Herói tenta seguir o código do cavaleirismo. A palavra de seu Herói é seu dever. Claro, existem aqueles que o veem como um tolo ultrapassado, mas sempre há a possibilidade de ter uma donzela com olhos de luar ou um lindo poeta que se apaixone por você.

17. Quão religioso é seu Herói? Que seita da Igreja ele segue?

A religião é, para muitas pessoas em Théah, sua mais profunda paixão. A Igreja dos Profetas tem sido o maior poder no planeta por mil anos, e apesar de toda a burocracia ela tem várias qualidades redentoras. Ela

promove o aprendizado e a educação, fornece hospitais para os pobres e necessitados, e é uma grande fonte de conforto para muitas pessoas em suas horas de necessidade. Homens verdadeiros e honestos muitas vezes são atraídos à Igreja por este motivo, e eles estão mais do que dispostos a ajudá-la a executar suas boas obras.

Claro, existem muitos que veem as ações da Igreja como más. Eles olham para a Inquisição e para as Cruzadas como exemplos principais. Eles odeiam as coisas que a Igreja prega e amariam vê-la cair.

Então existem aquelas pessoas no meio disso tudo, que ou não se preocupam com a Igreja desde que ela não afete suas vidas diárias ou acreditam numa religião que é uma variante do que a Igreja prega (tal como o Oposicionismo ou a Igreja Ortodoxa Ussura). Estes homens tentam viver suas vidas com o mínimo contato oficial com a Igreja possível, seja por medo, seja por falta de interesse.

18. Seu Herói é membro de uma guilda, clube de cavaleiros, ou sociedade secreta?

Contatos são importantes, e eles podem ser feitos através destas organizações. De uma perspectiva interpretativa, muitos benefícios tangíveis vêm de ser membro de uma destas organizações. Talvez seu clube de cavaleiros compre uma cópia comunal dos últimos diários arcaológicos, ou sirva chá e biscoitos todas as manhãs aos membros. Os clubes a que seu Herói se junta também influenciam o tipo de pessoas que ele encontra. Você acha diferentes grupos de pessoas na Rosa e na Cruz do que faria na Sociedade de Damas de Madame Josette.

19. O que seu Herói pensa da Feitiçaria?

Nem todas as pessoas com Feitiçaria gostam dela, e nem todas as pessoas sem Feitiçaria a odeiam. Ela às vezes aliena as pessoas, e a Igreja prega contra ela; algumas pessoas não gostarão de você por nenhuma outra razão se você a possui. Por outro lado, algumas que carecem de Feitiçaria almejam o poder que ela traz ao seu portador e esperam desesperadamente por mágica. Eles tendem a comprar quaisquer itens rúnicos que possam ter em mãos, e peneiram as ruínas Syrneth buscando segredos místicos perdidos para o mundo.

20. Se pudesse, que conselho daria ao seu Herói?

Dê uma boa e longa olhada nas outras questões antes de responder essa. Fale para seu Herói como se ele estivesse sentado diante de você, e lembre-se de usar o tom adequado. Você quer se assegurar de que seu Herói realmente o ouça quando lhe dá este conselho grátis.

Os Seis Passos

Quando se senta para criar um Herói, você tem 100 Pontos de Herói. Características, Perícias, Aptidões, Vantagens, Antecedentes e quase tudo na planilha de Herói custa uma certa quantidade de Pontos de Herói. Os Heróis que gastam pontos em Feitiçaria terão sangue feiticeiro e podem criar efeitos mágicos no jogo. Aqueles que gastam pontos numa Escola de Espadachins têm conhecimento especial de esgrima. Aqueles que gastam pontos em Características terão uma grande quantidade de talento inato. Heróis que gastem pontos em Perícias terão uma grande quantidade de treinamento. Heróis

que gastem pontos em Vantagens, Arcana, e Antecedentes terão uma grande quantidade de drama em seu passado que vêm lhes ajudar (ou assombrar) de vez em quando.

Então se você gasta mais Pontos de Herói em Perícias do que em Características, pode-se dizer que seu Herói tem mais treinamento do que habilidades inatas. Se muitos de seus pontos são usados para comprar sangue feiticeiro puro, então você terá de confiar nas habilidades que ele lhe dá ao invés de suas habilidades inatas ou aprendidas, especialmente se você compra um adversário de alto custo como um Antecedente.

As seções seguintes explicarão cada uma destas opções, com exemplos pelo caminho. As opções mais custosas (Feitiçaria e Escolas de Espadachins) são apresentadas primeiro, para que você possa considerá-las antes de passar para as miudezas.

Fazer um Herói em 7º Mar leva seis passos.



Características

3

Características podem ser encontradas na página 109.

Todas as Características começam em Nível 1. Aumentar o Nível de uma Característica custa 8 Pontos de Herói. Nível 3 é o mais alto que uma Característica inicial pode ser, a menos que seja aumentada pelo Bônus de Nacionalidade do Herói, caso em que ela pode começar em 4.

Vantagens

4

Vantagens podem ser encontradas na página 130.

Todas as Vantagens têm seu próprio custo em Pontos de Herói. Você pode comprar quantos Pontos de Vantagens quiser.

Informação Pessoal

0

Antes que você fale algo, decida qual nação seu Herói chama de lar.

As Nações podem ser encontradas nas páginas 34-48. Informação de Filiação em Sociedades Secretas pode ser encontrada nas páginas 79-84. Custa 5 Pontos de Herói juntar-se a uma Sociedade Secreta.

Antecedentes

6

Antecedentes podem ser encontrados na página 157.

Um Antecedente custa de 1 a 3 Pontos de Herói. Você só pode ter o valor de 4 Pontos de Herói em Antecedentes.

Arcana

6

Arcana podem ser encontradas na página 160.

Um Herói pode ter apenas uma Arcana: uma Húbris ou uma Virtude. Uma Virtude custa 10 Pontos de Herói. Uma Húbris dá ao Herói mais 10 Pontos de Herói para gastar.

Feitiçaria

1

Seu Herói tem Feitiçaria? Meio Sangue custa 20 Pontos de Herói. Sangue Puro e Sangue Cruzado custam 40 Pontos de Herói. Você pode escrever sua Herança Feiticeira nestas duas caixas.

Perícias e Aptidões

5

Perícias e Aptidões podem ser encontradas na página 138.

Custa 2 Pontos de Herói comprar uma Perícia, que lhe dá Nível 1 em todas as Aptidões Básicas. Aumentar o Nível de uma Aptidão Básica custa 1 Ponto de Herói. Comprar uma Aptidão Avançada custa 3 Pontos de Herói. Nenhuma Aptidão pode começar acima de 3.

Equipamento

6

A Lista de Equipamento pode ser encontrada nas páginas 166-167. O cálculo da Riqueza Inicial de seu Herói pode ser encontrado na página 122.

Reputação

6

Regras para Reputação podem ser encontradas na página 119.

O formulário de ficha de personagem é dividido em várias seções. No topo, há duas colunas principais: 'Características' e 'Informação do Personagem'. A seção 'Características' contém campos para Constituição, Finesse, Raciocínio, Determinação e Verve, cada um com uma escala de 000000. A seção 'Informação do Personagem' contém campos para Nome, Jogador, Nacionalidade, Profissão, Filiação e Experiência. Abaixo dessas seções, há uma seção 'Antecedentes' com uma tabela de 4 linhas e 2 colunas, e uma seção 'Vantagens' com uma tabela de 4 linhas e 2 colunas. A seção 'Reputação' está à direita, com uma escala de 000000. Abaixo dessas seções, há uma seção 'Arcana' com um campo para nomear a Arcana. A seção 'Perícias Civis' está no centro, com uma tabela de 4 linhas e 3 colunas. A seção 'Herança Feiticeira' está à esquerda, com uma tabela de 4 linhas e 2 colunas. A seção 'Domínio' está à direita, com uma tabela de 4 linhas e 2 colunas. A seção 'Equipamento' está no topo da seção 'Mar', com uma tabela de 4 linhas e 2 colunas. A seção 'Mar' está no topo da seção 'Reputação', com uma tabela de 4 linhas e 2 colunas.

Características 3

Características podem ser encontradas na página 109. Todas as Características começam em Nível 1. Aumentar o Nível de uma Característica custa 8 Pontos de Herói. Nível 3 é o mais alto que uma Característica inicial pode ser, a menos que seja aumentada pelo Bônus de Nacionalidade do Herói, caso em que ela pode começar em 4.

Aptidões Defesa 5

Aptidões Defesa podem ser encontradas na página 186. Defesa Passiva é 5 + (Aptidão Defesa do Herói x 5). Defesa Ativa é Raciocínio do Herói + Aptidão Defesa.

Ferimentos 6

Ferimentos Leves e Ferimentos Dramáticos podem ser encontrados na página 189. Um Herói é Aleijado quando ele recebe um número de Ferimentos Dramáticos igual à sua Determinação. Um Herói é Nocauteado quando recebe um número de Ferimentos Dramáticos igual a duas vezes sua Determinação.

Perícias e Aptidões 5

Perícias e Aptidões podem ser encontradas na página 138. Custa 2 Pontos de Herói comprar uma Perícia, que lhe dá Nível 1 em todas as Aptidões Básicas. Aumentar o Nível de uma Aptidão Básica custa 1 Ponto de Herói. Comprar uma Aptidão Avançada custa 3 Pontos de Herói. Nenhuma Aptidão pode começar acima de 3.

Espadachim 2

Seu Herói frequentou uma Escola de Espadachins? Se sim, isso custa ao seu Herói 25 Pontos de Herói para frequentar uma Escola de Espadachim de seu país.

Armas 6

A Lista de Armas pode ser encontrada na página 188.

O Que É Tudo Isso?

Estas duas páginas servem como um mapa para sua planilha de Herói. As caixas e flechas mostram-lhe onde cada pedaço de informação pode ser anotado. Os números nos círculos indicam qual Passo no processo de criação de personagem aquele elemento entra em cena.

Passo a Passo da Criação de Personagem

Passo Um: Feitiçaria

O primeiro passo é decidir se seu Herói tem feitiçaria. O custo depende de quão forte seu sangue feitiçeiro é. Feitiçaria de Sangue Puro custa 40 Pontos de Herói. Feitiçaria de Meio Sangue custa 20 Pontos de Herói.

Passo Dois: Espadachim

O segundo passo é decidir se seu Herói frequentou uma Escola de Espadachins. Treinamento de uma escola “nativa” do Herói custa 25 Pontos de Herói. Treinamento de uma escola estrangeira custa 35 Pontos de Herói.

Passo Três: Características

O terceiro passo é colocar Pontos de Herói em suas Características. Suas Características começam em Nível 1 e custa 8 Pontos de Herói para aumentar uma Característica em um Nível. O máximo inicial de Características do Herói é 3 (exceto para Bônus de Nação; ver página 110).

Passo Quatro: Vantagens

O quarto passo é comprar Vantagens, que darão ao seu Herói benefícios únicos tais como sentidos aguçados, uma comissão nas forças armadas ou filiação em algum dos mais exclusivos clubes de Théah. Os custos de Vantagens variam, dependendo da Vantagem.

Passo Cinco: Perícias e Aptidões

O quinto passo é comprar Perícias e Aptidões para seu Herói. Comprar uma Perícia custa 2 Pontos de

Herói. Aumentar uma Aptidão Básica custa 1 PH, enquanto comprar ou aumentar uma Aptidão Avançada custa 3 Pontos de Herói. Você não pode começar com qualquer Aptidão maior do que Nível 3.

Passo Seis: Toques Finais

Após Características e Aptidões, você tem a oportunidade de comprar um número opcional de modificadores para seu Herói.

Antecedentes fornecem a seu Herói histórias de fundo não acabadas que você precisa resolver. Antecedentes podem custar de 1 a 3 Pontos. Você não pode começar com mais de 4 pontos de Antecedentes.

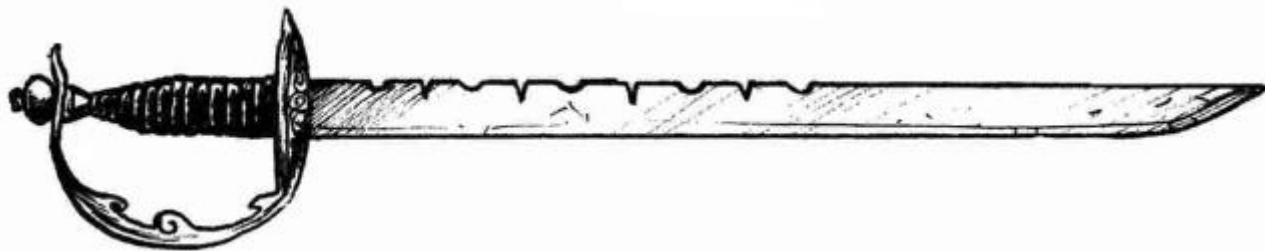
Arcana fornecem a seu Herói uma característica de personalidade fundamental que ou ajuda ou estorva. Arcana custa 10 PH ou lhe dão 10 PH a mais para gastar, dependendo se sua Arcana é normal ou invertida, respectivamente.

Finalmente, seu Herói tem três Estatísticas Determinadas em que você não pode gastar Pontos de Herói diretamente:

Ferimentos determinam quanto dano seu Herói pode tomar.

Reputação é uma medida de quão famoso e bem respeitado seu Herói é.

Riqueza representa a quantidade de dinheiro que você tem para gastar e também a quantidade de dinheiro que você recebe com o tempo – seja como salário pago ou como herança de sua nobreza.



Passo Um: Feitiçaria

1) Feitiçaria ou não Feitiçaria?

2) Se Feitiçaria, então meio sangue ou sangue puro?

Vamos tirar a pergunta difícil do caminho primeiro. Seu Herói pratica feitiçaria?

Se a resposta é sim, então temos uma última pergunta.

Ele tem sangue puro, meio sangue, ou sangue cruzado?

Um feiticeiro de sangue puro pode tirar pleno partido das Trilhas de Feitiçaria descritas na seção com o mesmo nome (ver o Capítulo “Drama”, página 200). Se seu

Herança Feiticeira

Nacionalidade	Herança Feiticeira
Avalon	Glamour
Castillia	Nenhuma
Eisen	Nenhuma
Montaigne	Porté
Ussura	Pyeryem
Vendel	Lærdom
Vodacce	Sorte

Herói é meio sangue, então ele ainda pode praticar feitiçaria, mas não ao nível que os feiticeiros de sangue puro podem. Ele alcançará seu potencial muito rapidamente e não irá além. Nunca.

Ser meio sangue custa 20 de seus 100 Pontos de Herói. Sangue cruzado (tem meio sangue de duas nações diferentes) ou Sangue Puro custa 40.

Você pode escolher de cinco tipos possíveis de feitiçaria: Glamour (Lenda), Lærdom (Runas), Porté (Portal), Pyeryem (Metamorfose) e Sorte (Destino). Cada um tem certos poderes e inconvenientes únicos, que são discutidos mais profundamente no capítulo Drama.

Passo Dois: Esgrima

A segunda pergunta mais importante que você tem de se fazer é se você gostaria de ter sido treinado numa escola de esgrima antes do início do jogo. Existem seis Escolas de Espadachins primárias (academias militares) neste livro (uma para cada nação exceto Ussura).

Se você gostaria de comprar a filiação em uma destas academias, deve pagar o custo por isso (25 pontos por um estilo de seu próprio país, e 35 pontos por um de outra nação).

Escolas de Espadachim

Nacionalidade	Escola de Espadachim
Avalon	Donovan
Castillia	Aldana
Eisen	Eisenfaust
Montaigne	Valroux
Ussura	Nenhuma
Vendel	Leegstra
Vodacce	Ambrogia

Passo Três: Características

Características definem a força interior de seu Herói. Cada Característica representa uma parte específica da constituição física, mental ou espiritual de seu Herói. Elas são classificadas de 0-5 (embora alguns Heróis possam alcançar potenciais ainda maiores); quanto mais alto o Nível, maior o potencial daquela Característica. Todos Heróis começam com Nível 1 em cada uma de suas Características; custa 8 PH para aumentar uma Característica em um Nível. Nenhum Herói pode começar com um Nível maior que 3 em qualquer Característica, e nenhum Herói pode começar com um Nível de 0 em qualquer Característica.

Nacionalidade Característica Bônus

Avalon	+1 Determinação
Castillia	+1 Finesse
Eisen	+1 Força
Montaigne	+1 Verve
Ussura	+1 Determinação
Vendel/	
Vestenmannavnjar	+1 Raciocínio
Vodacce	+1 Raciocínio

Constituição

Constituição é uma combinação de robustez e vigor, potência física e a velha resistência. Em geral, quanto maior sua Constituição, mais resistente e mais forte você é.

Finesse

Finesse é uma combinação de velocidade, agilidade, e coordenação mão-olho. Quanto maior sua Finesse, mais graciosos serão seus movimentos, e mais preciso será seu combate mano a mano.

Determinação

Determinação é uma medida da força de vontade e propósito do Herói. Uma vez que um Herói com alta Determinação faça uma decisão, nada o desviará de seu caminho. Também, quanto maior sua Determinação, mais Ferimentos Dramáticos você poderá levar antes de cair inconsciente.

Raciocínio

A inteligência e encanto de um Herói são medidos por seu Raciocínio. Ele também é usado às vezes para medir quanto rápido ele pode pensar e reagir a situações inesperadas. Quanto maior seu Raciocínio, menos chance haverá de você ser enganado ou ludibriado.

Verve

Finalmente, Verve é esse “algo” que separa seu Herói do resto da população. Heróis com alta Verve têm um estilo único sobre eles que é difícil de definir, mas fácil de ver. Em termos de jogo, Verve lhe diz quantas Ações você pode fazer durante uma Rodada.

Bônus por Nacionalidade

Após você gastar pontos em Características, adicione 1 Nível grátis a uma Característica, como determinado pela nacionalidade de seu Herói na tabela à esquerda. Isso pode aumentar a Característica até 4.

Note que piratas e outros “não-patriotas” ainda devem determinar sua nacionalidade no início da criação do Herói, tanto para receber sua Característica bônus quanto para propósitos de comprar benefícios específicos de nação (tais como Vantagens).

Passo Quatro: Vantagens

Existem inúmeras coisas que separam os Heróis de 7º Mar dos “plebeus”. Talvez você seja um soldado profissional, ou pode ser particularmente bonito, ou maior do que a média. Vantagens são opções do Herói que customizam o conceito de seu Herói ao lhe dar um benefício mecânico pelo custo de um Ponto de Herói. Cada um deles representa um aspecto de seu Herói que o torna especial. Escreva-os em sua planilha de Herói após ter pago o custo listado.

A descrição completa de cada Vantagem pode ser encontrada na página 130. Fornecemos uma lista delas, junto com o custo em pontos, aqui para conveniência.

Passo Cinco: Perícias

Perícias representam o treinamento que seu Herói obteve. Se as Características definem quem seu Herói é, então as Perícias definem o que ele sabe. Diferente das Características, nem todo mundo tem as mesmas Perícias. Assim como todos vivem uma história diferente, nós todos aprendemos lições diferentes, mesmo de experiências semelhantes.



Em Théah, existem muitas formas de se obter educação. Um Herói pode obter sua educação numa universidade da Igreja, nas academias militares de Eisen, nas cavernas escuras das Bruxas do Destino vodacce, ou apenas crescendo numa fazenda em Avalon.

As Perícias são divididas em duas categorias – Marciais e Civas. Perícias Marciais são aprendidas em academias militares e campos de treinamento e são geralmente usadas em tempos de guerra, ou ao menos em duelos. Perícias Civas, por outro lado, são aquelas aprendidas e usadas em situações menos orientadas para o combate.

Comprando Perícias e Aptidões

Quando seu Herói compra uma Perícia, ele escolhe uma ampla gama de habilidades. Afinal, quando ele frequenta uma academia militar, aprende mais do que apenas comandar; ele aprende a posicionar artilharia, surpreender o inimigo, e incitar os homens a lutar mais efetivamente.

Estas “Perícias menores” são chamadas de *Aptidões*. As Perícias em si não têm Níveis como as Características, mas as Aptidões sim. Nesse sentido, os Heróis que treinaram sob o mesmo mercante podem aprender lições diferentes e saem com habilidades completamente diferentes. Por exemplo, dois Heróis aprendizes do mesmo ferreiro poderiam ter a Perícia Mercante mais ou menos assim:

Primeiro Herói

Mercante
Ferreiro 3
Avaliar 2

Segundo Herói

Mercante
Ferreiro 3
Regatear 2

As perícias têm dois tipos de Aptidões – Básica e Avançada. No exemplo acima (Mercante), Ferreiro é uma Aptidão Básica, enquanto que Avaliar e Regatear são Aptidões Avançadas. Aptidões Básicas são habilidades que você adquire com treinamento rudimentar. Aptidões Avançadas são um pouco mais sofisticadas e especializadas, e às vezes lhe fornecem habilidades adicionais.

Vantagens

Academia (4 Pontos; 2 Pontos se eisen)

Aparência (Variável)

Bebedor Competente (1 Ponto)

Beleza Perigosa (3 Pontos)

Canhoto (3 Pontos; 1 Ponto se vodacce)

Característica Lendária (3 Pontos; 1 Ponto se avalon)

Citação (4 Pontos)

Comissão (Variável; 2 Pontos menos se montaigne)

Conexões (Variável)

Dracheneisen (apenas eisen, 20 ou 40 Pontos)

Educação Castilliana (castillianos apenas, 10 Pontos)

Fé (5 Pontos)

Filiação (Ver Abaixo)

Guilda dos Espadachins (3 Pontos)

Guildas Mercantes (4 Pontos)

Mosqueteiros (4 Pontos)

Sociedades Secretas (5 Pontos)

Grande (5 Pontos; 3 Pontos se vendel/vestenmannavnjar)

Herança (Variável)

Jack Mau Tempo (5 Pontos)

Língua (Variável)

Linguista (2 Pontos)

Nobre (5 ou 10 Pontos)

Esta Vantagem custa 10 Pontos, a menos que já tenha comprado Feitiçaria, Dracheneisen, ou Educação Castilliana, caso em que custa apenas 5 Pontos.

Ordenado (4 Pontos)

Patife (3 Pontos)

Patrono (Variável)

Pequeno (2 Pontos)

Reflexos em Combate (3 Pontos)

Sentidos Aguçados (2 Pontos)

Servos (3 Pontos)

Tenacidade (5 Pontos; 3 Pontos se ussuro)

Universidade (4 Pontos; 2 Pontos se castilliano)

Vontade Indomável (3 Pontos)

O custo para comprar uma Perícia é de 2 Pontos de Herói. Quando você compra, adquire todas as Aptidões Básicas em Nível 1 (a menos que diga o contrário). Níveis adicionais em Aptidões Básicas (ou o primeiro Nível numa Aptidão Básica que você não receba de graça) custa um Ponto de Herói cada. Níveis em Aptidões Avançadas (incluindo a primeira) custam 3 Pontos de Herói cada.

Exemplo 2.1: Adrian Quartermaine (um pugilista de Avalon) comprou a Perícia Pugilismo por 2 Pontos. Ele adquire todas as três Aptidões Básicas – Ataque, Jogo de Pés, e Jab – em Nível 1. Ele não precisa investir outros pontos nestas Aptidões; ele as obtém comprando a Perícia. O jogador de Adrian quer aumentar suas Aptidões Básicas, então ele compra 2 Níveis em Ataque, 2 Níveis em Jab, e 2 Níveis em Jogo de Pés, custando a ele 6 Pontos de Herói.

Perícia Pugilismo de Adrian (2 Pontos para a Perícia, com as Aptidões Básicas em Classe 1):

Ataque 3 (2 Pontos)

Jogo de Pés 3 (2 Pontos)

Jab 3 (2 Pontos)

O custo total de Adrian é: 8 Pontos de Herói (2 para a Perícia, 2 para Ataque +2, 2 para Jab +2, e 2 para Jogo de Pés +2).

Exemplo 2.2: Adrian quer comprar a Aptidão Uppercut, que é uma Aptidão Avançada em Pugilismo. Para fazer isso, ele tem de gastar 3 Pontos de Herói para o Primeiro Nível e 3 Pontos de Herói para quaisquer Níveis adicionais. Adrian decide comprar um total de três Níveis em Uppercut, então ele paga um total de 9 Pontos de Herói (3 para cada Nível). Agora a Perícia Pugilismo de Adrian parece assim:

Pugilismo de Adrian (2 Pontos para a Perícia, incluindo as Aptidões Básicas em Nível 1):

Ataque 3 (2 Pontos)

Jogo de Pés 3 (2 Pontos)

Jab 3 (2 Pontos)

Uppercut 3 (Aptidão Avançada; 9 Pontos)

Custo total de Adrian até agora: 17 Pontos de Herói (2 para a Perícia, 2 para Ataque +2, 2 para Jab +2, 2 para Jogo de Pés +2, e 9 para Uppercut +3, a Aptidão Avançada).

Perícias

Perícias Civis	Perícias Marciais
Artista	Arma de Cabo
Ator	Arma Pesada
Caçador	Armas de Fogo
Cortesão	Arqueiro
Criminoso	Atleta
Erudito	Besta
Espião	Broquel
Manha	Cavalgar
Marinheiro	Comandante
Médico	Esgrima
Mercante	Faca
Servo	Luta Suja
	Luta Livre
	Panzerhand
	Pugilismo

Combinando Aptidões

Quando compra Perícias, observe se duas Perícias lhe dão as mesmas Aptidões. Duas Aptidões são consideradas a mesma desde que elas tenham o mesmo nome e não haja uma arma ou estilo de luta diferente listado em parênteses após cada uma. Assim, Jogo de Pés é o mesmo tanto em Pugilismo quanto Atleta, mas Ataque (Esgrima) e Ataque (Faca) são Aptidões diferentes.

Quando você tem mais de um Nível com a mesma Aptidão, some-os para ter o seu total. Assim, se você tem um Nível em Jogo de Pés de Pugilismo e um Nível em Jogo de Pés de Atleta, você tem um total de dois Níveis em Jogo de Pés.

Lembre que Aptidões iniciais não podem exceder 3 pontos. Se você tem mais do que três da mesma Aptidão no início, você perde quaisquer Níveis adicionais.

No exemplo acima, você só precisa comprar Níveis em uma das Aptidões Jogo de Pés, uma vez que elas realmente são a mesma. Ataque (Esgrima) e Ataque (Faca) são duas Aptidões diferentes, e não são somadas. Você tem de comprar Níveis para elas separadamente.

Aptidões Especiais

Algumas Aptidões da Lista de Perícias têm habilidades listadas em suas descrições. Quando você as compra, adquire as habilidades também. Como muitas das habilidades incluem mecânicas de jogo que não foram explicadas ainda, tenha-as em mente quando chegar no capítulo “Drama”.

Ações Desqualificadas

Se você tenta realizar uma Ação e não tem a Perícia correspondente (como tentar fazer um teste de Primeiros Socorros sem ter Primeiros Socorros), sofre de duas penalidades:

- 1) Nenhum de seus dados normais explode, embora quaisquer Dados de Drama que você gaste para melhorar o teste ainda explodam como de costume.
- 2) O Mestre adiciona 5 ao ND (isso *não* conta como um Aumento).

Uma Breve Lista de Perícias

A descrição completa de todas as Perícias (e Escolas de Espadachins) pode ser encontrada na página 137. Nós fornecemos uma lista de todas as Perícias e suas Aptidões aqui para sua conveniência. Dessa forma você pode examinar as Perícias, ler sobre o resto da criação do personagem, e voltar para as descrições das principais Perícias quando estiver pronto.

Perícias Civis

Perícias Civis abarcam tudo que você pode fazer que não envolva combate. Muito poucas das Aptidões encontradas nestas Perícias têm mecânicas escritas em suas descrições.

Artista

Nota: Quando você compra esta Perícia, *não* recebe todas as Aptidões Básicas em Nível 1. Ao invés disso, você recebe apenas uma Aptidão Básica em Nível 2. Você pode comprar Aptidões Básicas adicionais por 1 Ponto de Herói cada.

Aptidões Básicas: Canto, Composição, Desenho, Escrita, Escultura, Música (especifique instrumento)

Aptidões Avançadas: Nenhuma

Ator

Aptidões Básicas: Atuação, Canto, Dança, Oratória

Aptidões Avançadas: Circo, Disfarce, Leitura Fria, Narrativa, Prestidigitação, Treinamento Animal

Caçador

Nota: Você começa com 3 das seguintes Aptidões Básicas em Nível 1. Você pode comprar Aptidões Básicas adicionais em Nível 1 por 1 Ponto de Herói cada.

Aptidões Básicas: Armadilhas, Esfola, Furtividade, Pesca, Pistas de Trilhas, Rastreamento, Sobrevivência

Aptidões Avançadas: Tocaia, Treinamento Animal

Cortesão

Aptidões Básicas: Dança, Etiqueta, Moda, Oratória

Aptidões Avançadas: Diplomacia, Fofoca, Intriga, Jogo, Leitura Labial, Política, Sedução, Sinceridade, Tagarelice

Criminoso

Aptidões Básicas: Charlatanice, Furtividade, Jogos de Azar, Sombra

Aptidões Avançadas: Arrombamento, Encontrar, Prestidigitação, Punga, Tocaia, Trapaça

Erudito

Aptidões Básicas: Filosofia, História, Matemática, Pesquisa

Aptidões Avançadas: Astronomia, Direito, Filosofia Natural, Ocultismo, Teologia

Espião

Aptidões Básicas: Furtividade, Sombra

Aptidões Avançadas: Criptografia, Disfarce, Falsificação, Interrogatório, Leitura Labial, Ocultar, Sinais de Mão, Sinceridade, Suborno, Venenos

Manha

Aptidões Básicas: Navegação de Rua, Socialização

Aptidões Avançadas: Compras, Cultura do Submundo, Encontrar

Marinheiro

Aptidões Básicas: Cordame, Equilíbrio, Escalar, Nós

Aptidões Avançadas: Cartografia, Clima, Cultura do Mar, Natação, Navegação, Pilotagem, Salto

Médico

Aptidões Básicas: Charlatanice, Diagnóstico, Primeiros Socorros

Aptidões Avançadas: Cirurgia, Dentista, Examinador, Veterinário

Mercante

Notas: Você começa com qualquer uma Aptidão Básica em Nível 2. Você pode comprar Aptidões Básicas adicionais em Nível 1 por 1 Ponto de Herói cada. Também, muitas destas Aptidões podem afetar a renda de um Herói (veja Determinando a Riqueza do Herói, página 122).

Aptidões Básicas: Açougueiro, Alfaiate, Barbeiro, Calígrafo, Candelário, Cerâmica, Costureiro, Cozinhar, Embalsamador, Escriba, Estalajadeiro, Ferreiro, Fiandeiro, Flecheiro, Jardineiro, Joalheiro, Massagista, Moleiro, Mordomo, Papeleiro, Peleiro, Oleiro, Rameira, Tanoeiro, Tecelão, Tingimento, Veleiro, Vidraceiro, Vinicultor

Aptidões Avançadas: Avaliar, Contabilidade, Garçom, Regatear

Servo

Aptidões Básicas: Discrição, Etiqueta, Moda, Tarefas Domésticas

Aptidões Avançadas: Conduzir Carruagem, Contabilidade, Criado, Fofoca, Regatear, Senescalia,

Perícias Marciais

Perícias Marciais são separadas das Perícias Cíveis porque algumas delas são aplicadas de forma diferente.

Algumas Aptidões lhe dão “efeitos especiais” ao invés de mais dados para jogar. Leia cada Aptidão com atenção para ver qual vantagem você obtém ao escolhê-la e marque essa vantagem em sua Planilha de Herói.

Arma de Cabo

Aptidões Básicas: Aparar (Arma de Cabo), Ataque (Arma de Cabo)

Aptidões Avançadas: Definir Defesa

Arma Pesada

Aptidões Básicas: Aparar (Arma Pesada), Ataque (Arma Pesada)

Aptidões Avançadas: Nenhuma

Armas de Fogo

Aptidões Básicas: Ataque (Armas de Fogo)

Aptidões Avançadas: Recarregar (Armas de Fogo)



Arqueiro

Aptidões Básicas: Ataque (Arco), Flecheiro

Aptidões Avançadas: Arqueria Montada, Tiro Certeiro, Tiro Rápido

Atleta

Aptidões Básicas: Arrancada, Arremesso, Escalar, Jogo de Pés

Aptidões Avançadas: Balanço, Corrida de Longa Distância, Esquiva, Levantamento, Natação, Queda, Rolar, Salto

Besta

Aptidões Básicas: Ataque (Besta), Flecheiro

Aptidões Avançadas: Recarregar (Besta)

Broquel

Aptidões Básicas: Aparar (Broquel)

Aptidões Avançadas: Ataque (Broquel)

Cavalgar

Aptidões Básicas: Cavalgar

Aptidões Avançadas: Montaria, Treinamento Animal, Truques de Montaria

Comandante

Aptidões Básicas: Estratégia, Táticas

Aptidões Avançadas: Artilharia, Balística, Cartografia, Diplomacia, Incitação, Liderança, Logística, Tocaia

Esgrima

Aptidões Básicas: Aparar (Esgrima), Ataque (Esgrima)

Aptidões Avançadas: Nenhuma

Faca

Aptidões Básicas: Aparar (Faca), Ataque (Faca)

Aptidões Avançadas: Arremesso (Faca)

Luta Livre

Aptidões Básicas: Agarrada

Aptidões Avançadas: Abraço de Urso, Cabeçada, Fuga, Quebrar

Luta Suja

Aptidões Básicas: Ataque (Luta Suja)

Aptidões Avançadas: Aparar (Arma Improvisada), Arrancar Olho, Arremesso (Arma Improvisada), Ataque (Arma Improvisada), Chute, Golpear Garganta

Panzerhand

Aptidões Básicas: Aparar (Panzerhand), Ataque

(Panzerhand)

Aptidões Avançadas: Uppercut

Pugilismo

Aptidões Básicas: Ataque (Pugilismo), Jab, Jogo de Pés

Aptidões Avançadas: Bater Orelhas, Uppercut

Passo Seis: Toques Finais

A última parte da criação do Herói envolve algumas modificações. Antecedentes e Arcana custam Pontos de Herói, então você deve ter alguns sobrando dos primeiros quatro passos para comprá-los.

Antecedentes

Antecedentes são diferentes das Vantagens pois eles representam histórias de fundo que seu Herói ainda não resolveu. Ainda que seu Herói possa ser rápido numa luta e um beerrão de primeira, ele também tem um velho inimigo que aparece de tempos em tempos com uma longa e profunda cicatriz no lado esquerdo do rosto. Claro, você estava bêbado quando lhe deu essa cicatriz, e foi um acidente (você jura!), mas isso não ajuda muito. Ele está vindo atrás de você, e terá sua vingança um dia. Um dia...

Uma olhada rápida nos Antecedentes deve lhe dar a impressão de que muitos deles não são tão amigáveis. E não devem ser. Antecedentes são conflitos que ainda estão por aí, esperando pela oportunidade de mostrar sua cara feia. Contudo, existe um benefício por ter Antecedentes, que revelaremos agora.

Comprando Antecedentes

Um Antecedente custa de 1 a 3 Pontos de Herói. Quanto mais pontos você investir, mais perigoso será o Antecedente. Por exemplo, uma Nêtese de 1 ponto simplesmente não é tão perigosa quanto uma Nêtese de 3 pontos. Assim, a Nêtese de 1 ponto pode ser um Rei que você ofendeu, mas ele não está muito preocupado com você agora, e apenas buscará vingança se você entrar em seu Reino. Uma Nêtese de 3 pontos, contudo, pode ser um duelista solitário com uma longa e profunda cicatriz no lado esquerdo do rosto (lembra dele?) que não descansará até vê-lo na cova.

Antecedentes

Amaldiçoado

Amnésia

Amor Perdido

Débito

Derrotado

Caçado

Caçando

Identidade Trocada

Identidade Verdadeira

Medo

Nênese

Obrigação

Rivalidade

Romance

Vendetta

Voto

Você e seu GM devem determinar quantos pontos um Antecedente vale. Converse com ele sobre os Antecedentes que você quer e quantos pontos você quer investir em cada um. Apenas lembre-se que um Antecedente de 3 pontos é três vezes mais perigoso do que um Antecedente de 1 ponto.

Finais...

“Não me deixe cair!” ela gritou para mim com o vento e com a chuva. “Por favor, pelo amor dos Profetas, não me deixe cair!”

Olhei em seus verdes olhos suplicantes enquanto sentia a chuva escorrer por entre nossos dedos. Eu sabia que perderíamos contato em alguns instantes. “Segure”, disse levemente. “A ajuda está a caminho.”

Ela sacudiu a cabeça, afrouxando o nosso já tênue contato. “Não! Por favor!” Ela sentiu nossos dedos escorregarem e gritou uma última vez antes que saísse de minha visão, caindo na tempestade que estava sob nós.

Como dissemos acima, Antecedentes são histórias de fundo não resolvidas que seu Herói traz consigo para a mesa. Mais cedo ou mais tarde, estas histórias serão resolvidas – para o bem ou para o mal. Quando isso acontecer, o Antecedente é removido da planilha do Herói. Ainda que não haja “recompensa” por concluir um Antecedente, o Mestre pode recompensar os Heróis por conclusões criativas e dramáticas.

...e Começos

Ergui minha mão ensanguentada e aponte para o Barão.

“Saiba, demônio”, disse, sentindo o veneno em minhas palavras. “Não hoje, mas um dia, você saberá o que significa merecer o ódio de um d'Ausan!”

Ele riu para mim, mas eu vi o medo escondido por trás de sua falsa bravata, e sabia que algum dia ele entenderia a verdade de minhas palavras.

Por outro lado, haverá momentos quando um Herói deseja comprar um novo Antecedente. Talvez um vilão intrigante atraia o interesse de um dos jogadores, e ele deseja fazer desse vilão uma Nênese. Théah está cheia de jovens mulheres procurando por um Romance. E claro, a morte de um Herói camarada sempre pode inspirar uma Vingança.

Comprar um novo Antecedente custa 3, 6 ou 9 Pontos de Experiência, que comprem Antecedentes de 1, 2 ou 3 pontos, respectivamente. Veja as regras em Pontos de Experiência (página 191) para maiores detalhes.

O Benefício de Antecedentes

Toda vez que um Antecedente se mostra como o foco principal de uma história, você tem um número de Pontos de Experiência igual ao dobro de seu custo. Se aquela sua Nênese cicatrizada aparece, por exemplo, e você passa a maior parte da história tentando fugir dela, você merece seis Pontos de Experiência extras no fim dessa história.

Duas últimas notas para considerar. Primeiro, um Antecedente deve envolver conflito. Se o Antecedente não envolve algum tipo de conflito – físico, mental ou espiritual – então não é um Antecedente e você não recebe quaisquer pontos por ele. Por último, você só pode ter até quatro pontos no valor de Antecedentes no início do jogo. Afinal, muitos Antecedentes começam a lhe causar câibras...

A descrição completa de cada Antecedente pode ser encontrada na página 157, mas nós fornecemos uma lista delas aqui para sua conveniência.

Arcana

Muito recentemente, as cortes foram varridas por uma nova novidade: os baralhos de Sorte vodacce. Originalmente usados como uma ferramenta de treino para as Bruxas do Destino, o Empereur montaigne vislumbrou um baralho em uma de suas muitas festas. Ele imediatamente exigiu um para si. Desde então, cada nobre atualizado com as tendências tem um e cada festa tem uma jovem virgem vodacce lendo a sorte e ensinando aos convivas todos os novos jogos.

O que poucos sabem (embora alguns possam suspeitar) é que os baralhos de Sorte são ferramentas poderosas. Quase qualquer homem ou mulher destinado à grandeza tem uma aura Arcana brilhando em torno de sua cabeça, uma aura facilmente identificada por qualquer Bruxa do Destino. Seu Herói pode ter uma aura Arcana... por um preço

Cada Arcana tem dois aspectos: normal e invertido. Se seu Herói tem a Arcana normal, ela lhe dá um benefício chamado *Virtude*. Se seu Herói tem uma Arcana



invertida, ela lhe dá uma desvantagem chamada de *Húbris*.

Virtudes custam 10 Pontos de Herói.

Uma Húbris lhe dá 10 Pontos de Herói para gastar em outras coisas.

Você pode ter uma Virtude, uma Húbris, ou nenhuma delas. Ter uma Arcana é incrivelmente raro, e ter duas é quase impossível.

Usando Virtudes

Não há nada que um homem virtuoso não possa fazer.

— Rebecca d'Utaigne, famosa Mosqueteira montaigne

Uma Virtude é uma força ou habilidade superior encontrada no fundo do Herói que ele pode invocar em tempos de necessidade. Alguns Heróis podem invocar vastas reservas de coragem, outros são tão focados que nada os afasta de seus objetivos, e uns poucos apenas têm sorte.

Você pode ativar sua Virtude gastando um dado de Drama. Diferente das Húbris, a ativação de uma Virtude não pode ser evitada de modo algum. Você paga seus pontos por ela, então o benefício é seu, simples assim.

Exemplo 2.3: Louis tem a Virtude Vitorioso. Após seu ataque ser bem sucedido, mas antes de jogar o dano, ele pode simplesmente gastar um dado de Drama para infligir um Ferimento Dramático automaticamente ao invés de jogar para o dano.

Usando Húbris

“Herói embora ele possa ser, todo homem tem uma fraqueza que pode derrubá-lo.”

— Roland O'Toole, Marinheiro avalon

Uma Húbris é um defeito fatal no caráter de um Herói. Quando um Herói falha e a história termina em tragédia, normalmente é a húbris que o derrubou. Seja ela orgulho, inveja, ou simplesmente a incapacidade de mudar de rumo, os finais mais trágicos são os erros do próprio herói.

Quando você cria um Herói em outros jogos, você é tem a oportunidade de escolher desvantagens ou defeitos para receber alguns pontos para aquela vantagem que você quer. A diferença entre uma Húbris e uma desvantagem é que a húbris é um defeito heroico. 7º Mar

é projetado com a intenção de que os jogadores interpretem Heróis, não importa quão velhacos eles possam ser. Assim, enquanto seu Herói pode ser lascivo ou covarde, é um pouco despropositado esperar que o resto dos jogadores se aventurem com um megalomaníaco albino que mata todas as criancinhas à vista. O GM tem Húbris para Vilões em seu livro, e se seu grupo de jogo realmente quiser, você pode falar com o GM para permitir que o grupo jogue com Vilões que usam aquelas Húbris.

A forma pela qual uma Húbris afeta o jogo é simples. O GM tem uma parada de dados de Drama que ele pode gastar para aumentar a tensão no jogo, ajudar um vilão a fugir, ou assegurar que um enredo maior se encaminhe como planejado. Outra coisa que o GM pode fazer com seus dados de Drama é gastar um dado para 'ativar' a Húbris de um Herói. Se o GM ativar sua Húbris e você realmente não quer que ela aconteça naquele momento,

você pode gastar um dado de Drama para neutralizar o dado de Drama do GM. Fique atento, contudo, que o GM pode começar uma guerra de lances com você, e ele provavelmente tem mais dados de Drama do que você.

Exemplo 2.4: A Húbris de Rodriguez Montello é Lascivo, e ele está se esgueirando em um castelo para roubar alguns documentos importantes. O GM tem quatro dados de Drama, e Rodriguez tem dois. O GM diz a Rodriguez que ele vê a mão de uma mulher amável acenando de uma porta próxima, e gasta um dado de Drama para ativar sua lascívia. Rodriguez é compelido a ir investigar esta mão intrigante, pois ele tem uma fraqueza por donzelas. Rodriguez pode gastar um dado de Drama para neutralizar o dado do GM, mas uma vez que o GM tem mais dados do que ele, se quiser ele pode forçar a situação de qualquer forma. Rodriguez decide guardar seu dado de Drama, uma vez que ele provavelmente precisará deles daqui para frente.

Arcana de Vilões

Os Vilões têm Ardis e Defeitos, que são similares, respectivamente, às Virtudes e Húbris dos Heróis. O GM pode gastar dados de Drama para ativar o Ardis de um Vilão, que o ajudará de alguma forma. Você, por outro lado, pode gastar dados de Drama numa tentativa de ativar o Defeito de um Vilão, se ele tiver um. Simplesmente diga ao GM que você está tentando ativar o Defeito do Vilão. Se ele tiver um, o GM irá consentir, e você gasta seu dado de Drama. Nesse ponto, o Vilão pode começar a lhe contar sobre seus planos malignos, ou colocá-lo numa armadilha ao invés de matá-lo diretamente, ou ele pode ser traído por um de seus Capangas. Se o Vilão não tem um Defeito, o GM balançará a cabeça, e você mantém seu dado de Drama. A menos que você tenha uma Bruxa do Destino consigo, ou alguma outra forma de perceber Arcana, você não faz ideia de qual Defeito o Vilão tem até ativá-lo. Diferente das Húbris, o GM não pode gastar dados de Drama para tentar evitar a ativação do Defeito de um Vilão. Essa é a vantagem de ser um Herói – você tem um pouco mais de auto-controle.

A página ao lado contém uma lista das Arcana normais e invertidas para Heróis. Uma descrição de cada Arcana pode ser encontrada na página 160.

Arcana para Heróis

Arcana	Húbris	Virtude
0 O Tolo	Imprudente	Propício
1 O Mago	Ambicioso	Obstinado
2 A Alta Sacerdotisa	Hedonista	Intuitivo
3 A Imperatriz	Lascivo	Reconfortante
4 O Imperador	Cabeça Quente	Comandante
5 O Hierofante	Confidente	Criativo
6 Os Amantes	Esc. nas Estrelas	Apaixonado
7 A Carruagem	Superconfiante	Vitorioso
8 Força	Covarde	Corajoso
9 O Ermitão	Superzeloso	Focado
10 Fortuna	Desafortunado	Afortunado
11 Justiça	Juiz	Exemplar
12 O Enforcado	Indeciso	Altruísta
13 A Morte	Precipitado	Adaptável
14 Temperança	Invejoso	Controlado
15 A Legião*	Leal	Lúcido
16 A Torre	Arrogante	Misterioso
17 A Estrela	Teimoso	Inspirador
18 A Lua	Desatento	Perceptivo
19 O Sol	Orgulhoso	Amigável
20 Julgamento	Direto	Perspicaz
21 A Terra	Ganancioso	Mundano

*A carta Legião é única pois sua Húbris é baseada em sua forma normal, não na forma invertida.

Detalhes Finais

Finalmente, após você gastar todos os seus Pontos de Herói, você tem mais alguns espaços em branco para preencher em sua planilha de Herói: *Ferimentos*, *Reputação*, e *Riqueza*.

Ferimentos

Quando seu Herói é cortado por uma espada ou atingido por uma bala de um mosquete, ele é ferido. Uma vez que tenha sido machucado, você tem de ver se algo ruim aconteceu, ou se você ignora o dano por enquanto. Isto é conhecido como *Teste de Ferimento*. Você joga sua Constituição com um ND igual aos Ferimentos que tomou até agora no combate (incluindo o dano que acabou de tomar). Se você falhar no teste, sofre um *Ferimento Dramático*; caso contrário nada acontece, mas o dano – Ferimentos Leves – ficam com você.

No final de cada batalha apague todos os Ferimentos Leves, mas não os Ferimentos Dramáticos. Você fica com eles por um tempo.

Exemplo 2.5: Um Herói é acertado duas vezes em uma Rodada. O primeiro golpe causa 10 Ferimentos Leves. Ele tem Constituição 3, então ele joga e mantém três dados. Ele consegue um 15, sucesso no teste. Marca os Ferimentos em sua planilha de Herói, Para que se lembre quantos Ferimentos ele tomou até agora neste combate. No final da Rodada ele é acertado novamente, levando outros 10 Ferimentos Leves, num total de 20 Ferimentos Leves (10 do primeiro golpe e 10 deste). Ele consegue 15, perdendo para seu ND de 20. Agora ele apaga todos os Ferimentos que tinha até agora e anota um Ferimento Dramático em sua Planilha de Herói.

Ferimentos Dramáticos

Quando você sofre um Ferimento Dramático, a primeira coisa a fazer é apagar todos os Ferimentos Leves que sofreu. Não se anime; você ainda tem de lidar com seus efeitos.

Primeiro, se este Ferimento Dramático faz com que seu número total de Ferimentos Dramáticos seja igual ao seu Nível em Determinação, então todas suas jogadas de agora em diante até conseguir ter algum de seus Ferimentos Dramáticos curado sofrem uma penalidade

de -2 dados. Se você tem um número de Ferimentos Dramáticos igual a duas vezes seu Nível em Determinação, você é Nocauteado e está fora de combate. Você provavelmente acorda num calabouço ou amarrado numa cadeira, assumindo que ninguém o mate.

Reputação

Enquanto fica famoso, novas oportunidades se tornam disponíveis a você. Patronos se aproximam, servos oferecem para ser seus empregados, e você comanda maiores salários.

Claro, isto também tem seus problemas. Os Vilões tendem a não gostar de alguém que eles veem como uma ameaça crescente, obrigações começam a anular seu tempo livre, seu próprio governante pode vê-lo como uma ameaça e começar a planejar sua queda.

Isto é representado através de seus Pontos de Reputação. Personagens iniciantes normalmente começam sem Pontos de Reputação. Você pode obter até 130 Pontos de Reputação.

Você consegue Pontos de Reputação quando executa atos heroicos frente a testemunhas, ou quando um artista dramatiza suas ações de alguma forma pública. O importante aqui é que a palavra de seus feitos se espalha. Sem reconhecimento, os atos que afetariam seus Pontos de Reputação não lhe garantem benefícios mecânicos.

Exemplo 2.6: Rodriguez Montello pode ganhar Pontos de Reputação por derrotar um grupo de bandidos que estavam aterrorizando uma área, desde que alguém o tenha visto. Se um poeta escreve um poema épico sobre seu feito, ele ganharia mais Pontos de Reputação, uma vez que o poema teve uma circulação decente.

Você perde Pontos de Reputação quando executa feitos covardes na frente de testemunhas, ou quando um artista ridiculariza ou degrada seus feitos de alguma forma que seja vista por outros.

Exemplo 2.7: Se Rodriguez fosse testemunhado matando guardas da cidade num beco, ele perderia Pontos de Reputação. Da mesma forma, se um dramaturgo escrevesse uma peça sobre ele que o retratasse como um tolo trapalhão, ele também perderia Pontos de Reputação.

Ações de Reputação

Ação	ND	Efeito
Ajuda (Maior)	30	Obtém maior ajuda de um NPC neutro ou aliado por uma cena.
Ajuda (Menor)	20	Obtém menor ajuda de um NPC neutro ou aliado por uma cena.
Impressionar	Nenhum	Seus dados de reputação (jogados e mantidos) podem adicionar em qualquer teste social.
Intimidar	Nenhum	Seus dados de reputação (jogados e mantidos) podem adicionar em qualquer teste social.
Mártir	40	Obtém um aliado (um NPC antigamente neutro ou aliado) que arriscará sua vida por sua causa se necessário
Reconhecimento	15	Você é reconhecido por um estranho que tenha escolhido.
Resgatar	25	NPCs trabalham por sua liberdade ou para escapar da prisão.
Seduzir	Nenhum	Seus dados de reputação (jogados e mantidos) podem adicionar em qualquer teste social.

Cada 10 Pontos de Reputação lhe concedem um dado de Reputação, que pode ser usado para realizar Ações de Reputação. Estes podem incluir coisas como contatar pessoas importantes, obter recursos críticos, ou impressionar as pessoas.

Assim como os Heróis podem se tornar famosos, também podem os Patifes. Se você perder Pontos de Reputação o bastante (caindo abaixo de 0), você se encontrará obtendo certa notoriedade. Se você vai muito longe nas profundezas da depravação, contudo (-30 ou mais), seu GM tem o direito de retirar seu personagem e torná-lo um NPC, a menos que você tenha sido vítima de publicidade negativa e não tenha realmente assassinado guardas e devastado vilarejos.

Pontos de Reputação Negativos funcionam da mesma forma que os positivos, mas os dados obtidos por meio deles são usados por Vilões e Patifes para realizar ações más ou corruptas (como subornar pessoas, ser aceito em várias Sociedades Secretas malevolentes, ou intimidar os outros).

Usando Dados de Reputação

Então o que você faz com dados de Reputação?

Seus dados de Reputação representam um número de Ações que você pode realizar em uma dada Cena. Você pode usar estes dados juntos numa única Ação, ou dividi-los em várias Ações, como desejar.

De qualquer Ação que queira tentar numa dada Cena (veja a lista), você pode devotar qualquer um ou todos

seus dados de Reputação a ela. O GM determina o Número de Dificuldade para a Ação, e você joga e mantém os dados de Reputação que usou para a Ação frente aquele ND. O sucesso lhe concede benefícios da Ação, enquanto falha não lhe causa nada.

Você recupera qualquer dado de Reputação que gastou no início de cada Ato.

Efeitos Automáticos de Reputação (Opcional)

Os seguintes efeitos são uma camada opcional para o Sistema de Reputação, projetado para adicionar sabor. Seu GM lhe dirá se você pode usá-los ou não.

Citação: Você é recompensado com uma citação de algum tipo, definida por suas circunstâncias em jogo e pelo GM. A citação pode ser cavalheirismo, uma medalha de honra, terras, ou uma obra de arte em sua imagem ou sobre suas aventuras.

Puxa-Sacos: Você consegue um séquito de fãs, que começam a se aproximar de você por ajuda, dinheiro, por uma noite a sós, e outros favores que eles não têm razão para esperar de você.

Salários Maiores: Para cada Ponto de Reputação, aumente sua renda mensal em um por cento.

Filiação: Enfim, você recebeu a oferta de uma posição em um grupo ou organização (provavelmente uma Sociedade Secreta) que (ao menos grosseiramente) vai ao encontro de suas metas e ideologia. O GM trabalhará isso no jogo para sua conveniência.

Ameaça: Você atraiu atenção do bando errado, que começa a procurar por você e devotar recursos para sua captura ou morte. Para Heróis, isso pode ser qualquer número de sociedades vilãs, enquanto que para um Patife provavelmente seria os Homens ou magistrados do Rei.

Patrono: Você adquire um patrono (ou um patrono individual se você já tem um), que pode aumentar sua renda já existente.

Mais sobre Ações de Reputação (como governá-las e como lidar com novas) está localizado dentro do *Guia do Mestre*. Lançamentos futuros conterão Ações de Reputação adicionais.

Riqueza

Riqueza é muito importante em *7º Mar*. Para a nobreza, ela é uma medida de seu status. Eles precisam de um constante fluxo de riqueza, pois seus pares os julgam pela quantia que eles gastam, oposto à quantidade que têm. Nobres de Théah usam as roupas mais intrincadas (muitas vezes costuradas a mão apenas para eles), possuem as propriedades e posses mais pródigas, e atendem (ou até mesmo fundam) as funções mais elaboradas. Eles são a face da elite social, mas também são todos mantidos em xeque por sua rede de valores; se esta falhar, então eles também falham.

Mercantes, soldados, exploradores e outros profissionais do mundo têm uma visão mais pragmática do dinheiro. Eles o recebem por seu ofício e o gastam para colocar comida em suas mesas, comprar roupas e suprimentos para seus negócios, e prover abrigo. Eles não são de forma alguma uma “classe média”, embora seu constante estilo de vida no limite raramente permita poupanças substanciais.

Camponeses e as classes mais baixas são aqueles para quem o dinheiro é uma coisa estranha. Eles labutam nos campos, nas fazendas, ou como servos (às vezes permanecendo sem-teto) sem muita chance de seguir em frente. Eles são comumente contratados por outros (talvez nobres ricos) e têm pouca oportunidade de tornar a vida melhor para seus pequenos nos anos vindouros. Eles são a classe social mais baixa em Théah.

Efeitos de Pontos de Reputação

Pontos de Reputação	Efeito
Constante	Maiores Salários
Cada 25 Pontos	Patrono
A 50 Pontos	Puxa-sacos
Cada 75 Pontos	Citação
A 100 Pontos	Ameaça
A 125 Pontos	Filiação

Consequentemente, o nível de renda que seu Herói tem é muito importante para seu conceito. Várias Aptidões e Vantagens existentes permitem adicionar riqueza aos Heróis iniciais. Nos parágrafos seguintes, mostraremos a você como calcular seu dinheiro inicial.

O Básico

Antes de tudo, é importante notar que, exceto por circunstâncias incomuns (como ser um naufrago numa ilha remota ou ser deportado para a longínqua Ussura), todas suas necessidades diárias são calculadas. Nenhum Ponto de Herói deve ser gasto para cobrir comida, abrigo e a manutenção de posses básicas, tais como lares e propriedades de nobres. Qualquer dinheiro adicional recolhido por meio da profissão, patronos, e tal é excesso que pode ser gasto como você quiser.

Determinando a Riqueza do Herói

Todos os Heróis assumem começar com um conjunto de roupas e uma única arma de sua escolha. Se eles querem comprar mais, eles devem usar seu dinheiro inicial. Seu dinheiro inicial é igual a sua renda mensal multiplicada por três. Você pode encontrar coisas para comprar com todo este dinheiro nas páginas 166-167.

Você só pode comprar com riqueza inicial uma das seguintes instâncias:

Riqueza

Profissão

Aqueles com a vantagem Nobreza (não Feitiçaria)
Artistas, Atores, e Eruditos
Mercantes, Comerciantes, e Especialistas
Servos, Sacerdotes, e Soldados
Qualquer Outro

Tipo de Riqueza

Nobreza
Patrono
Lucros
Salário
1 dado por Florins

determina quão rico seu patrono é, e quanto disposto ele está em gastar um pouco dessa riqueza com você. Determine a Riqueza e Generosidade de seu Patrono (de acordo com o número de PH investidos) abaixo:

Seu GM tem informação adicional sobre administrar riqueza e governar o aspecto monetário das campanhas de 7º Mar em seu Guia.

Note também que a Vantagem Herança pode ser comprada *adicionalmente* a qualquer dinheiro obtido através da profissão do Herói.

Nobreza (Nobres)

Heróis que comprem a Vantagem Nobre (veja página 136) são membros de uma família real de sua nação com bons padrões. Isso é diferente do que simplesmente comprar Feitiçaria. Heróis que comprem Feitiçaria mas não comprem a Vantagem Nobre perderam suas posses na família, ou sua família perdeu seu bom padrão social, ou talvez o Herói seja um filho bastardo.

Heróis Nobres têm acesso a uma grande quantidade de recursos. Para os pontos iniciais que gastam na Vantagem Nobre, se considera que eles têm uma única mansão, completa com pessoal e um pequeno plantel de servos que trabalham na terra. O Herói é responsável pela proteção e bem-estar dos camponeses que trabalham em sua terra e também é responsável por taxá-los. Se você quiser entrar em maiores detalhes sobre o gerenciamento de sua terra, peça orientação ao GM. Caso contrário, se considera que a mansão forneça 500 Florins por mês ao nobre (descontado o custo de sua manutenção), que ele pode gastar como quiser.

Patronos (Artistas, Atores, e Eruditos)

Quando você é talentoso e não tem dinheiro, o que você faz? Você encontra um patrono! Em 7º Mar, você compra a Vantagem Patrono para fazer isso. Patronos são indivíduos ricos que patrocinam artistas, poetas, dramaturgos, espadachins e ladinos batalhadores. A quantidade de pontos que gastar na Vantagem Patrono

Riqueza

1 Ponto: 10 Florins
2 Pontos: 20 Florins
4 Pontos: 40 Florins

Generosidade

1 Ponto: Uma vez por mês
2 Pontos: Duas vezes por mês
4 Pontos: Uma vez por semana

Lembre-se, o dinheiro de seu patrono não é seu dinheiro. E muitos patronos são realmente nobres ricos e mal-humorados que ficam facilmente ofendidos...

Lucros (Mercantes, Comerciantes, e Outros Especialistas)

Todo profissional (incluindo mercantes e artesãos) obtém lucros de seu trabalho, que pode tomar a forma de comissão, rendimentos de vendas de artesanato, ou outras práticas de negócios. Você deve comprar a Vantagem Filiação: Guilda Mercante (encontrada na página 136) para obter renda desta fonte.

No fim de cada mês, o Membro da Guilda joga um número de dados igual ao seu Nível na Aptidão profissional escolhida (Ferreiro, Tanoeiro, Carpinteiro, etc.), mantendo dois deles. O total gerado por este teste é sua renda para o mês em Florins. Regras mais detalhadas para Mercantes serão encontradas no livro de referência de nação *Vendel*.

Salário (Servos, Sacerdotes e Soldados)

Então existem as pessoas que vivem mês a mês, confiando em seus salários regulares para sobreviver. Estes théanos recebem compensação regular por serviços prestados, raramente criando algo no processo. Existem três carreiras salariais básicas em Théah:

Soldados: Tanto soldados de terra quanto soldados de mar recebem salários mensais de acordo com seu posto militar. Para retirar renda desta fonte, você deve comprar a Vantagem Comissão (ver página 132).

Sacerdotes: Heróis com a Vantagem Ordenado recebem 30 Florins por mês.

Servos: Para cada Nível em sua *maior* Aptidão Básica Servo, eles recebem um Florim por mês. Eles recebem dez vezes sua renda mensal ao invés das três vezes mensais de costume, uma vez que têm menos para gastar seu dinheiro.

Posto/Comissão

Posto Militar	Ramo	Salário
Cabo (2 PH)	Exército	8 Florins/Mês
Sargento (4 PH)	Exército	20 Florins/Mês
Tenente (6 PH)	Exército	50 Florins/Mês
Capitão (8 PH)	Exército	75 Florins/Mês
Marinheiro (8 PH)	Marinha	10 Florins/Mês
Marujo (4 PH)	Marinha	25 Florins/Mês
Sargento-Ajudante (6PH)	Marinha	60 Florins/Mês
Tenente (8 PH)	Marinha	90 Florins/Mês

Escolas de Espadachins

Se você decide fazer de seu Herói um Espadachim, então você precisa olhar este estilo abaixo.

Todo Herói que pague por uma Escola de Espadachins tem os seguintes benefícios:

- As Perícias listadas sob a Escola.
- Um Nível grátis em todas as quatro Aptidões de Espadachim.
- A Vantagem Filiação: Guilda dos Espadachins de graça.

Cada Escola é listada com o mesmo formato, como segue:

Nome da Escola

Este é o nome da escola.

País de Origem

A nação onde a escola está localizada. Se não está encontrada no país nativo de seu Herói, então ele deve pagar 35 PH ao invés de 25 para frequentar a escola.

Descrição

Uma breve descrição, lhe dizendo um pouco sobre a história e caráter da escola, bem como as forças e fraquezas do estilo.

Currículo Básico

Estas são Perícias que um Espadachim tem por frequentar esta escola.

Aptidões de Espadachim

Frequentar uma Escola de Espadachins é a única forma de obter Aptidões de Espadachim. Espadachins são muito orgulhosos suas Escolas e não abrem mão de seus mais valiosos segredos. Aptidões de Espadachim são

consideradas Aptidões Marciais Avançadas, e você deve comprá-las como se fosse comprar qualquer outra Aptidão Avançada: a 3 Pontos de Herói por Nível.

Todas as Escolas têm uma Aptidão Avançada em comum: a Aptidão Explorar Fraqueza. Uma vez que tenha frequentado uma Escola, você não apenas aprendeu suas forças, mas suas fraquezas também. Sempre que duelar com alguém que está usando uma Escola cuja fraqueza você está familiarizado, *mesmo que você não esteja atualmente usando esse estilo de luta*, você obtém um número de dados não mantidos igual ao seu Nível em sua Aptidão Explorar Fraquezas para todos os seus testes de Ataque e Defesa Ativa. Um Espadachim que frequenta mais de uma Escola obviamente conhece mais do que uma fraqueza...

Técnicas de Aprendiz, Oficial e Mestre

Por último, cada Escola tem três Técnicas. Seu Espadachim começa com a Técnica de Aprendiz. Ele obtém a Técnica de Oficial quando todas as Aptidões de Espadachim alcançam Nível 4. Ele obtém a Técnica de Mestre quando todas suas Aptidões de Espadachim alcançam Nível 5.

Nível de Maestria

Quando o nível de maestria é referido, a seguinte conversão para dados deve ser usada:

Aprendiz = 1

Oficial = 2

Mestre = 3

Aldana

País de Origem: Castillia

Descrição: Aldana é o estilo de luta escolhido pelos castilianos. É um dos poucos estilos de luta em Théah que renuncia o uso da mão inábil. Ao invés disso, ela fica escondida nas costas do duelista e ele fica de lado para o oponente, estreitando a escolha de alvos que podem ser atacados. Aldana é projetada para uso com armas de esgrima.

Aldana combina luta de espadas com dança para produzir uma série de movimentos ilusória e imprevisível. O duelista conta silenciosamente o tempo em sua cabeça, mentalmente tocando a canção que ele

está “dançando”. Isto lhe permite fazer movimentos imprevisíveis com o ritmo da canção, que é desconhecida por seu oponente. Estes movimentos o tornam difícil de acertar e desorientam seu oponente, causando hesitações mortais. O mais impressionante de tudo, Mestres de Aldana podem entrar num transe no qual seu ser inteiro está focado inteiramente na luta. Desta forma, eles superam as habilidades de muitos esgrimistas.

O único problema com o estilo de luta Aldana é o refrão da canção. Um duelista familiar com Aldana sabe como observar o refrão, e golpear enquanto o estudante de Aldana está temporariamente previsível.

Currículo Básico: Cortesão, Esgrima

Aptidões de Espadachim: Finta (Esgrima), Riposte (Esgrima), Marca (Esgrima), Explorar Fraqueza (Aldana)

Aprendiz: O Aprendiz é afamado por seus reflexos muito rápidos e estilo de luta agressivo. Você pode jogar um dado não mantido para Iniciativa para cada nível de Maestria que tenha em Aldana.

Oficial: O estilo de movimentos oscilante e desorientador do Oficial o tornam difícil de acertar. Adicione +5 ao seu ND para ser acertado.

Mestre: Mestres de Aldana entram num transe onde eles estão focados completamente no duelo. No início de cada Rodada, você recebe um número de “dados de Foco” igual ao seu Raciocínio. Estes dados não mantidos podem ser adicionados a qualquer Jogada de Ataque ou Defesa Ativa durante a Rodada, mas seu uso deve ser declarado antes que o teste seja feito e eles se vão uma vez usados, pelo resto da Rodada.

Ambrogia

País de Origem: Vodacce

Descrição: Ambrogia pegou fogo nos últimos anos. Ela é notável por duas razões principais. A primeira é que ela ensina seus estudantes a lutar com a espada em sua mão inábil e sua main gauche na mão hábil. A segunda é que sua criadora, Veronica Ambrogia, também é uma das mais famosas cortesãs de Vodacce.



Ainda que Ambrogia foque na mão inábil (um fator que muitos Espadachins acham difícil de lidar), ela enfatiza a praticidade sobre o estilo. Os estudantes aprendem a usar o que quer que encontrem em suas mãos para vencer o duelo. “Afim”, ensina Madame Ambrogia, “é o vencedor quem conta a história.”

Ainda que outros Espadachins refiram-se a Espadachins Ambrogia como os “Meninos de Veronica”, é inegável que o estilo é muito prático e tem uma efetividade mortal.

A principal fraqueza de Ambrogia é que ele confia um pouco demais em forçar o oponente a reagir aos movimentos e truques do estudante. Se o oponente os ignora, o estudante está em sérios problemas.

Currículo Básico: Esgrima, Luta Suja

Aptidões de Espadachim: Finta (Esgrima), Golpe Maçaneta (Esgrima), Riposte (Esgrima), Explorar Fraqueza (Ambrogia)

Aprendiz: Aprender o estilo Ambrogia de lutar nega a penalidade da mão inábil quando usa uma adaga ou main gauche, e dá ao personagem a Vantagem Canhoto de graça (mas apenas enquanto usa este estilo de luta). Aprendizizes entre os Meninos de Veronica também são treinados a pensar rápido e tirar vantagem de cada oportunidade que têm. Você pode torcer sua adaga ou arma de esgrima ligeiramente quando acerta, o que adiciona automaticamente 2 ao dano que inflige (aumentando o Teste de Dano de 18 para 20 por exemplo).

Oficial: Quando você inflige um Ferimento Dramático em seu oponente, pode escolher sofrer um Ferimento Dramático para infligir um Ferimento Dramático adicional em seu oponente.

Mestre: Se seu oponente o ataca e falha em acertá-lo devido a Defesa Passiva ou Ativa, o ND para acertá-lo em seu próximo ataque é 5. Se você não ataca antes do fim da rodada, este bônus é perdido.

Donovan

País de Origem: Avalon

Descrição: O estilo de luta mais popular ensinado em Avalon é Donovan. Este estilo é um tanto ultrapassado, usando um broquel e espadim ao invés do florete mais moderno. O espadim tem uma lâmina mais grossa e possui uma extremidade afiada, diferente de muitos floretes.

Este estilo ensina uma ampla variedade de cortes e estocadas, que tendem a confundir aqueles treinados a lutar contra estocadas quase exclusivamente. Donovan também ensina a seus melhores estudantes como usar o corte de sua lâmina para tirar melhor vantagem, e como realizar uma estocada ultra-rápida.

A principal fraqueza no estilo Donovan é que os cortes mais elaborados exigem um momento de tensão e deixa uma pequena brecha nas defesas que outro estudante de Donovan pode prever e explorar.

Currículo Básico: Esgrima, Broquel

Aptidões de Espadachim: Debruar (Broquel), Desarmar (Esgrima), Riposte (Esgrima), Explorar Fraqueza (Donovan)

Aprendiz: Aprender o estilo Donovan nega a penalidade da mão inábil quando usando um broquel, e concede um Aumento grátis quando usando o broquel.

Oficial: Donovan ensina a seus estudantes tomar a ofensiva mesmo quando se defendendo. Existe um movimento particular conhecido como Torção de Donovan que permite ao Oficial inclinar a borda da lâmina de seu espadim sobre a mão de seu oponente enquanto executa uma aparada. Em termos de jogo, quando você é bem sucedido em usar Aparar (Esgrima) como uma Defesa Ativa, você aplica 1m1 de dano em seu oponente, mais um dado não mantido adicional para



cada 5 pontos que exceda o Teste de Ataque de seu oponente. Assim, se seu teste de Defesa Ativa foi 17 a mais do que o Teste de Ataque de seu oponente, você infligiria 4m1 de dano em seu oponente. Sua Constituição não é adicionada neste dano.

Mestre: A Estocada de Edward foi ensinada a Donovan por seu mestre, o finado Jacob Edwards. A técnica é executada por primeiro aclimatar um oponente a aparar cortes repetidas vezes, e então repentinamente correr com uma enganosa estocada rápida. Quando usando esta técnica, você pode usar um Interromper Ação para atacar uma vez por Rodada.

Eisenfaust

País de Origem: Eisen

Descrição: O estilo Eisenfaust é ensinado em diversas academias em Eisen. Ele ensina o uso de uma lâmina larga em conjunto com um panzerhand, ou luva de aço, na mão inábil. O estudante é treinado a desviar ou agarrar os ataques vindouros com sua luva e explorar as aberturas deixadas na posição de seu oponente com sua lâmina larga (que é considerada uma Arma Pesada). Esta escola de luta é muito defensiva, ensinando seus estudantes a esperar por seu oponente cometer um erro antes de atacar: “Se você tomar a ofensiva ou não tem pouco valor se ao fazer isso você deixa uma abertura através da qual seu oponente o mate.”

Eisenfaust é muito bom em explorar erros feitos por um oponente. Gradualmente, o oponente fica impaciente ou furioso e comete erros. Assim que escorregar, o estudante de Eisenfaust está em cima dele, desferindo terríveis golpes de lâmina larga.

O defeito no estilo Eisenfaust é a rigidez instilada no treinamento. Ainda que exista mais de 70 movimentos individuais que os estudantes aprendem, existem certas regras que eles aprendem a seguir quando mudam de uma para outra. Eles aprendem a não usar certos movimentos em sucessão devido ao embaraço envolvido. Isto deixa uma lacuna pequena mas previsível pela qual um oponente bem informado pode forçar seu caminho.

Currículo Básico: Arma Pesada, Panzerhand

Aptidões de Espadachim: Bater (Arma Pesada), Debruar (Panzerhand), Desarmar (Panzerhand), Explorar Fraqueza (Eisenfaust)

Aprendiz: Aprender o estilo Eisenfaust lhe permite usar uma lâmina larga (Arma Pesada) em uma mão e nega a penalidade da mão inábil quando usando um panzerhand. Quando seu oponente falha em acertar sua Defesa Passiva, você ganha um Aumento grátis para seu próximo ataque contra ele para cada 5 pontos que tenham perdido para você, arredondado para baixo. Estes Aumentos devem ser usados contra aquele oponente até o fim da Rodada, ou serão perdidos. Em adição, se esse mesmo oponente o ataca novamente antes que você use os Aumentos, eles serão perdidos enquanto a janela da oportunidade se fecha.

Oficial: Oficiais Eisenfaust aprenderam como quebrar as armas de seus oponentes com o panzerhand. Sempre que fizer uma Defesa Ativa bem sucedida usando Aparar (Panzerhand), você pode gastar um dado de Drama para tentar quebrar a arma de seu oponente. Você deve fazer um teste de Constituição bem sucedido contra o ND baseado no tipo de arma que está tentando quebrar.

Esgrima – 30

Arma Pesada – 35

Outras – Se o GM permitir, mas ND é ao menos 40

Os modificadores a seguir podem ajustar estes ND e são cumulativos.

+5 é adicionado ao ND para uma arma de qualidade.

5 é subtraído do ND por uma arma inferior.

+10 é adicionado ao ND para uma arma dracheneisen.

Mestre: Mestres Eisenfaust aprenderam a arte da paciência. Você pode Segurar uma Ação para esperar por uma abertura. Cada Fase que Segure a Ação lhe concede um dado não mantido adicional de dano se e quando essa Ação for usada para ataque (lembre-se das regras para jogar mais de 10 dados; ver página 180). Você pode segurar um dado de Ação por Rodada desta maneira, e enquanto está sendo segurado você só pode Segurar ou Defender Ativamente com seu outro dado de Ação.

Leegstra

País de Origem: Vendel/Vestenmannavnjar

Descrição: Leegstra é mais uma filosofia ou um ato de força de vontade do que um estilo de luta. Ele é projetado para ser usado com uma Arma Pesada, tal como uma lâmina larga ou um machado, e mostra muito pouco respeito pela própria segurança dos estudantes.

Um guerreiro usando o estilo Leegstra foi comparado a uma geleira: movimento lento, indiferente de qualquer ataque e, definitivamente, inevitável. Ele ensina aos estudantes a absorver golpes que matariam um homem mais fraco e focar força incrível num único golpe mortal. Existem muitas histórias de guerreiros que usam o estilo Leegstra para decompor a cabeça de um oponente com um movimento de seu punho.

O maior defeito do estilo Leegstra, como qualquer estudante familiarizado com seus prós pode lhe dizer, é sua lenta deliberação. Muitos esgrimistas continuam a lutar contra estudantes de Leegstra como fazem contra qualquer outro, primeiro testando aqui e ali com estocadas experimentais. Eles normalmente são tragicamente surpreendidos quando o Mestre Leegstra os ignora completamente, mandando um golpe fatal destruidor. A chave é ser rápido e definitivo. O oponente sábio atinge o coração, ou a cabeça, e então sai do caminho rapidamente.

Currículo Básico: Arma Pesada, Luta Livre

Aptidões de Espadachim: Bater (Arma Pesada), Corps-à-corps, Estocada (Arma Pesada), Explorar Fraqueza (Leegstra)

Aprendiz: Quando aprendendo o estilo Leegstra, você aprende como focar golpes de uma Arma Pesada. Você pode escolher abandonar um dado de Ação para aplicar dados extra Mantidos de Dano, se o golpe causar dano. Você pode abandonar quantos dados de Ação quiser, numa base de um para um. Isto deve ser declarado antes que o Teste de Ataque seja feito, e se você errar, as Ações sacrificadas são perdidas.

Oficial: Oficiais aprenderam a ignorar ferimentos que matariam homens mais fracos. Você pode escolher abandonar dados de Ação para manter dados de Constituição durante um Teste de Ferimento. Você pode abandonar quantos dados de Ação quiser, numa base de um para um. Isto deve ser declarado antes que o Teste de Ferimento seja jogado, e se você falhar no Teste, as Ações sacrificadas são perdidas.

Mestre: Mestres aprenderam a causar ferimentos mais graves usando suas Armas Pesadas. Quando seu oponente falha num Teste de Ferimento após ser golpeado por sua Aptidão Ataque (Arma Pesada), eles tomam um Ferimento Dramático mais um Ferimento Dramático adicional para cada 10 pontos de diferença na perda do teste, como se eles tivessem sido feridos por uma arma de fogo.

Valroux

País de Origem: Montaigne

Descrição: O estilo de luta Valroux é um dos vários que usa uma arma de esgrima na mão hábil e uma main gauche na mão inábil. O estilo de luta é tecnicamente defensivo, com a main gauche usada apenas para aparar. Estudantes deste estilo são propensos a provocar seus oponentes. Eles chamam atenção para aberturas que podem ser exploradas, geralmente humilham seus oponentes e então acabam com eles sempre que o duelo fica fastidioso.

Uma das principais forças deste estilo é sua velocidade. Mestres de Valroux golpeiam mais rapidamente e mais frequentemente do que qualquer outro estilo. Eles mantêm o duelo se movendo em torno de um círculo vertiginoso, golpeando cada vez mais rápido, durante todo o tempo arremessando insultos que enfurecem seu oponente. Para vencer contra um estudante do estilo Valroux é preciso uma vontade de ferro e muita paciência.

O principal defeito no estilo de esgrima Valroux é sua arrogância. Um espadachim familiar com ele sabe como forjar uma abertura que seu oponente pode explorar. Quando o estudante de Valroux zombeteiramente chama a atenção para a abertura,



há uma ligeira baixa de sua guarda, e o espadachim pode golpear.

Currículo Básico: Esgrima, Faca

Aptidões de Espadachim: Aparar Dupla (Esgrima/Faca), Finta (Esgrima), Marca (Esgrima), Explorar Fraqueza (Valroux)

Aprendiz: Aprender o estilo de luta Valroux nega a penalidade da mão inábil quando se usa uma adaga ou main gauche, e concede um Aumento grátis quando aparando com uma destas armas em sua mão inábil.

Oficial: Oficiais aprenderam como “aumentar as apostas” numa luta. Sempre que fizer ao menos um Aumento quando atacando um oponente e for bem sucedido, esse oponente deve, no próximo Ataque contra você, Aumentar ao menos tantas vezes quantas você Aumentou.

Mestre: Mestres de Valroux são os espadachins mais rápidos do mundo. Quando você alcança este Nível, obtém um bônus de +1 em sua Verve de graça. Isto também aumenta o Nível máximo que sua Verve pode ser aumentada em 1. Assim, um Mestre de Valroux pode aumentar sua Verve para 6 (ou até mesmo 7, com a Vantagem Característica Lendária).

Aptidões de Espadachim

Bater: Quando atacando um inimigo, você pode declarar um Bater. Você joga Finesse + Bater, e deve jogar um número de Aumentos igual à Constituição de seu inimigo para seu Bater ser bem sucedido. Se for bem sucedido, ele não pode evitar o ataque usando qualquer Defesa Ativa.

Debruar: Debruar só é usável contra um oponente com uma arma de esgrima. Ele prende sua espada (ou broquel, ou panzerhand) à espada dele. Para usar este ataque, você declara que está tentando Debruar a arma de seu oponente, e então joga para atacar usando esta Aptidão. Se bem sucedido, você debruou temporariamente a espada dele. Enquanto vocês dois estiverem no Debruar, nenhum pode usar seu item debruado.

Para tentar quebrar seu movimento, seu oponente gasta 1 dado de Ação (lembrando as regras sobre Interromper e Segurar Ações) e então faz um Teste Resistido de Constituição + Aparar (na arma que você debruou) contra sua Constituição + Debruar. Se ele vencer, o movimento é quebrado; caso contrário, ele se aferra. Você, por outro lado, pode gastar um dado de Ação (lembrando as regras sobre Interromper e Segurar Ações) para melhorar seu movimento. Cada dado de Ação que gaste lhe dá um Aumento grátis de agora em diante quando seu oponente tentar quebrar seu movimento. Se seu oponente quiser, ele pode simplesmente soltar sua arma, mas isso o deixaria em suas mãos.

Corps-à-corps: Corps-à-corps é a arte da esgrima próxima, corpo a corpo. Você declara que está usando esta Aptidão ao invés da Aptidão Atacar. Se seu ataque passar, você inflige um ataque de mãos nuas de 0m1, e seu oponente então cai e fica aberto.

Desarmar: Você só pode usar esta Aptidão após um oponente ter errado sua Defesa Passiva. Gaste um dado de Ação para fazer um Teste Resistido de Constituição + Desarmar versus Constituição + Ataque (na arma que ele está brandindo). Se vencer, a arma é derrubada da mão dele. Se realizar este movimento com dois Aumentos, você pode acabar segurando a arma se quiser.

Aparar Dupla: Uma aparar dupla é aparar com duas lâminas (normalmente uma arma de esgrima e uma main gauche) cruzadas diante de si. Você pode declarar que está usando esta Aptidão ao invés de um Aparar comum como uma Defesa Ativa. Sucesso lhe concede um dado de Drama grátis, que pode ser usado por um número de Fases igual ao seu Nível com esta manobra. De qualquer forma, se você não usar o dado de Drama no final da Rodada, o perde.

Finta: Quando atacando um inimigo, você pode declarar uma Finta. Jogue Finesse + Finta; você deve obter um número de Aumentos igual ao Raciocínio de seu inimigo. Se conseguir isso, ele não pode evitar o ataque usando qualquer Defesa Ativa.

Estocada: Uma Estocada é um ataque agressivo que o deixa aberto por um momento. Quando declara uma Estocada, use esta Aptidão para atacar. Você joga dois dados não mantidos extra para o dano se seu ataque for bem sucedido. Contudo, seu ND para ser atingido cai para 5 *por apenas esta Fase*, e você não pode usar qualquer Defesa Ativa pelo resto da fase.

Golpe Maçaneta: Um golpe maçaneta é quando você esmaga a corronha de sua espada contra o rosto do alvo. Você declara que está usando esta Aptidão ao invés de uma Aptidão Atacar. Se seu ataque passar, você inflige um ataque 0m2, e o ND de seu oponente para ser acertado é reduzido a 5 até o fim da próxima Fase.

Riposte: Um riposte é um aparar seguido imediatamente de um contrataque. Você primeiro tenta uma Defesa Ativa contra o Ataque vindouro, e então, *se a Defesa Ativa for bem sucedida*, usa um Atacar contra a pessoa que o atacou. Quando executa um Riposte, você recebe metade dos dados de sua Aptidão Aparar (arredondado para baixo) para sua Defesa Ativa, e metade dos dados de sua Aptidão Atacar (arredondado para baixo) para seu contrataque. Para cada Nível em Riposte, você pode adicionar um dado à sua Defesa Ativa *ou* ao contrataque. Estes dados são adicionados *após* você ter dividido as devidas Aptidões.

Exemplo 2.10: Se Giuseppe tem Atacar (Esgrima) 4, Aparar 3, e Riposte 3, então ele arredondaria sua Aptidão Atacar para 2 e sua Aptidão Aparar para 1, e então teria 3 dados para adicionar a elas. Assim, ele poderia adicionar 2 a Aparar e 1 a Atacar para um total de 3 em cada.

Marca: Marca é uma mostra de exibicionismo com sua arma, projetada para desencorajar temporariamente seu inimigo. Isso pode ser qualquer coisa desde cortar uma mecha de seu cabelo até gravar suas iniciais na camisa dele. Você deve usar esta Aptidão ao invés de sua Aptidão Atacar para seu Teste de Ataque. Se for bem sucedido, o ataque não causa dano, mas você pode fazer com que uma de duas coisas aconteça. Ou seu alvo perde 1 dado de Drama até o fim da batalha (quando ele será recuperado), ou você ganha 1 dado de Drama até o fim da batalha (quando ele desaparecerá se não for gasto). Estes dados de Drama nunca se tornam Pontos de Experiência, mesmo se a batalha for a última coisa que aconteça na História.

Lista de Vantagens

Você não pode escolher a mesma Vantagem múltiplas vezes a menos que se diga o contrário. Os benefícios mecânicos de cada Vantagem está em *itálico*.

Academia (4 Pontos; 2 Pontos para Heróis Eisen)

Existem instituições por Théah devotadas aos tópicos mais amplos do treinamento marcial, incluindo táticas e estratégias, liderança e comando, e uma ampla variedade de técnicas esportivas. Estas são muito diferentes de uma Escola de Espadachins, e não lhe ensina os movimentos secretos que aprenderia em tal escola. *Você frequentou uma das academias militares de Théah, e pode comprar Perícias Marciais por 1 Ponto ao invés de 2 no início do jogo.*

Aparência (Variável)

Fisicamente, você é mais atraente do que os outros. Isso pode tomar a forma de algo flagrante (como um rosto perfeitamente esculpido), ou algo mais sutil (como um par de olhos radiantes). A despeito do motivo, contudo, os modificadores de jogo são os mesmos.

Acima da Média: 5 Pontos (+1 dado não mantido para todos os testes sociais)

Deslumbrante: 10 Pontos (+2 dados não mantidos para todos os testes sociais)

Bebedor Competente (1 Ponto)

Você pode realmente beber em abundância. Isto pode ser devido a uma constituição naturalmente alta, ou talvez muita experiência. *Por mais que você beba, a bebida nunca afetas seus testes.*

Beleza Perigosa (3 Pontos)

Existe um certo algo em você que atrai membros do sexo oposto. *Você sempre joga 2 dados extra não mantidos para cada tentativa de sedução.*

Canhoto (3 Pontos; 1 Ponto para Heróis Vodacce)

Não tanto a incapacidade de brandir uma arma com sua mão direita quanto proficiência com sua esquerda, isso significa que você – de nascença ou por treino – conseguiu superar o obstáculo natural de trabalhar com sua canhota. Uma vez que outros lutadores (mesmo outros canhotos) são treinados para lutar com espadachins destros, eles têm um pouco mais de dificuldade de lidar com você. *Todos os Testes de Ataque com sua mão esquerda são feitos com um dado não mantido adicional. Sua mão direita é considerada sua mão inábil (veja Penalidade de Mão Inábil, página 186).*

Característica Lendária (3 Pontos; 1 Ponto para Heróis Avalon)

De algum modo, seu potencial com uma das cinco Características básicas foi amplificada. Você pode ser apenas especial, ou pode ter devotado sua vida inteira a uma característica em particular. *Quando você compra esta Vantagem, designe uma única Característica. Você pode – quando tiver Pontos de Experiência – comprar essa Característica em Nível 6. Isso não muda seu limite inicial de 3 (ou 4 para Bônus de Nacionalidade).*

Citação (4 Pontos)

Existem muitas citações que um Herói pode receber em 7º Mar, incluindo medalhas, prêmios, cartas de curso, fitas, títulos, e outros reconhecimentos. Muitos serão obtidos durante o jogo através de interpretação criativa ou bem sucedida; contudo, você tem a oportunidade de comprar uma (e apenas uma) citação como parte de sua história pregressa. Você e seu GM devem concordar sobre uma boa história para como você obteve a honra, então prepare-se para ter um pouco de trabalho. *Sua Reputação inicial é aumentada para 10, que vale um dado de Reputação (veja Reputação na página 119 para mais informação). Você não pode escolher a Vantagem Patife.*

Comissão (Variável; 2 Pontos menos para Heróis Montaigne)

Sua família tem uma longa história de serviço militar, e o dever de carregar a tradição da família caiu sobre seus ombros. A Vantagem Comissão é mais do que uma posição comprada. Ela representa a longa e respeitada história de sua família com o dever – que você herdou. Qualquer um pode comprar um lugar no exército, mas você o mereceu. Os homens ao seu comando o conhecem e o respeitam, e seguirão suas ordens com precisão e paixão.

Seu posto na hierarquia militar que deseja obter custa como segue:

Gasto de PH	Posto do Exército	Posto da Marinha
2	Cabo	Marinheiro
4	Sargento	Imediato
6	Tenente	Sargento-Ajudante
8	Capitão	Tenente

O Exército

Cabos são homens alistados, e geralmente estão sob comando direto dos sargentos.

Sargentos são oficiais não comissionados, geralmente encarregados de 10-50 homens.

Tenentes são oficiais que têm vários sargentos a sua disposição. Seu comando normalmente inclui cerca de cem homens.

Capitães são oficiais que têm um tenente ou dois em sua equipe pessoal. Seu comando normalmente inclui até quinhentos homens.

A Marinha

Marinheiros são os marinheiros mais experientes e bem treinados da marinha. Seu posto é considerado igual aos Cabos do Exército.

Imediatos são marinheiros com habilidades especializadas. Eles normalmente estão sob comando direto dos Primeiros Imediatos.

Sargentos-Ajudantes são os homens a cargo de tarefas específicas. O Primeiro Imediato do Atirador fica a cargo dos canhões, por exemplo.

Tenentes constituem os altos oficiais do navio. Cada tenente está a cargo de um grupo específico de homens. Os dois tenentes do navio são o Mestre do Navio e o Contramestre.

Heróis no Exército ou na Marinha podem esperar muitas vantagens. Primeiro, eles sempre têm uma comitiva de aliados, todos usando o mesmo uniforme. Segundo, eles sempre estão bem equipados. Por último, os Heróis militares podem comandar uma grande quantidade de influência e respeito de seus respectivos países. Eles não podem, contudo, esperar ser afiançados de toda situação por seus companheiros soldados, e grupos de aventura nunca pegam uma companhia militar para usar como bucha de canhão. Heróis montaigne têm essa Vantagem por 2 PH menos do que o normal (custo mínimo de 1 PH).

Conexões (Variável)

Uma Conexão é alguém disposto a ajudá-lo quando você precisa de ajuda. Eles normalmente não são mais poderosos ou influentes do que você, mas seu GM pode deixá-lo escolher uma Conexão poderosa se pedir gentilmente. Quando comprar uma, você deve considerar como você a conheceu, como ela se sente sobre você agora, e quaisquer outros detalhes que ache relevantes.

Você pode ter um número de Conexões igual ao seu Nível em Verve. Também, por um custo adicional de 2 PH, qualquer Conexão pode ter uma obrigação de alguma forma a você (trabalhada de acordo com o GM antes do jogo).

As diretrizes para cada tipo de Conexão são as seguintes:

Aliados (3 Pontos cada): Em geral, aliados são amigos próximos que caminhariam no fogo por você. Eles nunca devem ser mais poderosos do que você no início do jogo, embora seu nível de poder possa mudar rapidamente (e imprevisivelmente) com o curso de uma campanha.

Confidentes (2 Pontos cada): Confidentes são pessoas em quem você confia, mas não são “amigos”. Se eles forem forçados a escolher entre você e sua própria pele, eles mais do que prontamente escolherão o último. Confidentes nunca terão mais influência do que você no início do jogo.

Modificadores de Armadura Dracheneisen

Pontos de Armadura	Mod. de ND	Redução de Dano
1 - 6	Nenhum	-1 dos dados mantidos do atacante (mín. 0)
7 - 12	+5	-1 dos dados mantidos do atacante (mín. 0)
13 - 18	+5	-2 dos dados mantidos do atacante (mín. 0)
19 - 24	+10	-2 dos dados mantidos do atacante (mín. 0)

Informantes (1 Ponto cada): Informantes estão apenas interessados em uma coisa – dinheiro. Dê-lhes o que querem, e eles lhe darão o que você quer. Eles nunca começam o jogo com mais influência do que você.

Dracheneisen (apenas Eisen, 20 ou 40 Pontos)

Os eisen nunca tiveram feitiçaria, mas sua terra está crivada com veios de minérios que eles chamam de *Dracheneisen* (ou “Ferro de Dragão”). Ele é um grau superior do minério de ferro não visto em qualquer outro lugar em Théah, e um grupo inteiro de ferreiros eisen tem devotado suas vidas a manufaturar itens dele. O processo é longo e difícil, mas os resultados finais são impressionantes.

Quando compra esta Vantagem, você devota um grande número de Pontos de Herói a sua herança. Desta forma, a Vantagem funciona de modo similar à feitiçaria em outras nações – *ela se qualifica para o custo reduzido da Vantagem Nobre*, e significa uma conexão de algum tipo à realza da nação (a ser trabalhado entre você e o GM). Você pode escolher entre “Alta Nobreza” (40 PH) ou “Pequena Nobreza” (20 PH). Elas fornecem *Dracheneisen* como segue:

Alta Nobreza (40 PH): 16 pontos para gastar na tabela de Equipamento Dracheneisen.

Pequena Nobreza (20 PH): 6 pontos para gastar na tabela de Equipamento Dracheneisen.

Após o número de Pontos de Armadura ser determinado (ao adicionar o benefício total de todas as peças que você comprou com seus pontos *Dracheneisen*), o bônus ao seu ND para ser Acertado e jogadas de Dano feitas contra você podem ser encontradas na tabela da página seguinte.

Estes benefícios são totais, *não cumulativos*. Bônus ao ND obtidos de Dracheneisen não podem ser negados normalmente, então um eisen surpreso ou propenso com +5 em seu ND ainda teria um ND 10 para ser atingido.

Educação Castilliana (Castillianos apenas, 10 Pontos)

Talvez como resultado de sua feitiçaria perdida, os castillianos têm se devotado a uma grande quantidade de esforços para promover suas mentes. Quando comprar esta Vantagem, você está devotando um bom número de Pontos de Herói a sua herança. Desta forma, a Vantagem funciona similarmente a feitiçaria em outras nações – *ela se qualifica para o custo reduzido da Vantagem Nobre*, e significa uma conexão de algum tipo à realeza da nação (a ser trabalhada entre você e o GM).

Apenas Heróis castillianos podem comprar esta Vantagem, mas aqueles que o fazem podem comprar todas suas Aptidões Civis Avançadas ao custo de 1 Ponto de Herói por Nível. Note que isso só se aplica durante a criação do Herói; Aptidões Avançadas compradas durante o jogo com Pontos de Experiência devem ser pagas de acordo com os custos normais. Em adição, o Herói pode falar, ler, e escrever a linguagem théana de graça.

Especialidade (Variável)

Você treinou para ser perito em uma área muito específica de experiência, ignorando a escolaridade que você normalmente precisaria. *Você obtém um Nível em uma Aptidão que não seja encontrada dentro de uma perícia que você já possua. Esta Vantagem custa 1 PH para uma Aptidão Básica, e 3 PH para uma Aptidão Avançada. Você pode comprar esta Vantagem até três vezes, e aumentar o Nível destas Aptidões durante a criação do personagem. Aptidões compradas desta forma podem ser aumentadas normalmente após a criação do Herói e devem obedecer as limitações normais.*

Fé (5 Pontos)

Não importa se você é Vaticínio, Oposicionista ou Ortodoxo, você é um fiel devoto à mensagem dos Profetas. Você acredita que a vida é um enigma, que pode ser classificado e aqueles que o fazem chegam mais perto do Criador.

Você não está realmente certo do que esta Vantagem faz. De fato, pode nem ser nada. Nós damos ao GM algumas sugestões, mas no final, fica a cargo dele. Isso vale? Você só precisa ter fé e ver no que dá.

Equipamento Dracheneisen

Nome *	Custo	Efeito
Elmo (1)	3	Armadura**
Manopla (1)	2	Armadura
Panzerhand (1)	6	+ 1 dado não mantido quando usa Aptidões Panzerhand, Armadura (3 Pontos Armadura)
Proteção de Braço (2)	2	Armadura
Proteção de Perna (2)	2	Armadura
Botas (2)	1	Armadura
Peitoral (1)	6	Armadura
Espada (1)	4	3m2 Arma Pesada, + 1 dado não mantido quando usa Aptidões Arma Pesada
Pistola (1)	5	-5 ao ND do oponente para ser acertado, Alcance é aumentado em 20 pés
Mosquete (1)	7	-5 ao ND do oponente para ser acertado, Alcance é aumentado em 20 pés

* Números em parênteses são os números deste tipo que podem ser comprados.

** Armadura concede Pontos de Armadura iguais ao custo listado acima, exceto para o Panzerhand, que concede apenas 3 Pontos de Armadura (24 total possível).

Filiação (Variável)

Você obteve filiação em uma das poderosas organizações que controlam Théah. Em última instância, cada uma lhe fornece benefícios significativos por ser um membro, enquanto exige tarefas, serviços, ou ambos em troca. Algumas podem ser aventureiras (como a Guilda dos Espadachins), enquanto outras podem ser perigosas (como o Colégio Invisível), mas todas representam uma filosofia que você deve aderir durante sua filiação.

Cada uma das seguintes dispõe de uma ou mais seções devotadas a elas neste livro e no Guia do GM (consulte o índice e o GM para maiores informações).

Guilda dos Espadachins (3 Pontos)

Você tem o direito exclusivo de iniciar duelos. A redação da sentença prévia é muito importante; um membro da Guilda dos Espadachins tem o direito de *iniciar* duelos, mas *qualquer* homem tem o direito de se defender. Membros da Guilda dos Espadachins geralmente consideram o duelo com pistolas vulgar, deselegante e covarde. *Qualquer personagem que frequente uma Escola de Espadachins é considerado ter essa Vantagem de graça.*

Guildas Mercantes (4 Pontos por Guilda)

Você é um membro de uma das Guildas Mercantes. Você pode praticar seu negócio legalmente (fazer isso sem filiação – sua “licença” – é um grave crime, punido com força), e geralmente tem uma renda estável. Quando você compra esta Vantagem, você deve escolher uma Aptidão com a qual você faz sua vida, tal como Cozinhar ou Veterinário. Quando determinar a renda mensal, essa será a Aptidão que você usa.

Custa 4 Pontos de Herói para se tornar membro de qualquer Guilda. O Herói é considerado um Oficial (acima de aprendiz), com sua própria loja e receita mensal (de acordo com a seção Determinando a Riqueza do Herói, página 122). Os Heróis podem se unir a mais de uma Guilda, mas têm renda de apenas uma Guilda em dado mês.

Mosqueteiros (Montaigne apenas, 4 Pontos)

Os mosqueteiros de Montaigne são conhecidos em Théah por sua coragem e devoção. Como membro, você aplica a justiça do Empereur.

Todas as suas necessidades são supridas pelo Empereur. Suas roupas, armas e alojamentos são fornecidos. Você também

tem um laço com os outros Mosqueteiros e pode contar com eles para ajuda. Entretanto, eles também contam com você...

Sociedades Secretas (5 Pontos)

Existem muitos grupos em Theáh que podem reivindicar ser “secretos”. Você pertence a um. Estas organizações podem não se esconder em uma torre planejando um golpe ao trono (de fato, eles podem nem se esconder), mas ao ser membro de uma, você está assumindo uma grande responsabilidade. Não é apenas parte do jogo de manter o perfil de sua sociedade secreta – você deve cumprir suas metas também. E como alguns grupos demonstram, isso nem sempre é tão fácil quanto parece.

Você pode comprar filiação e apenas *uma* Sociedade Secreta.

Sociedade dos Exploradores

Colégio Invisível

Ordem dos Cavaleiros da Rosa e da Cruz

Die Kreuzritter

Los Vagos

Rilasciare (Livres Pensadores)

Filhas de Sofia

Grande (5 Pontos; 3 Pontos para Heróis Vendel/Vestenmannavnjar)

Você é uma pessoa grande (cerca de 10 a 30 centímetros maior do que a média).

Todos os seus testes de Dano e Intimidação têm um dado não mantido extra. Você não pode escolher a Vantagem Pequeno.

Herança (Variável)

Você foi presenteado com algo de valor. Talvez tenha sido deixado para você por um parente falecido, ou talvez você tenha obtido retorno de um fundo de investimentos. Ou talvez – se estiver disposto a arriscar ter um dependente – tenha sido um dote ou presente dos pais de sua esposa. Pode ser uma herança estimada, passada através de sua família por gerações, ou simplesmente uma grande quantia em dinheiro. A despeito disso, ela lhe pertence agora, simples assim.

A tabela acima lhe dá uma ideia do valor aproximado de sua herança, para que você possa trabalhar os detalhes com seu GM. Note que valores “comuns” – como joias e arte – não são incluídos, pois seu custo em PH devem ser facilmente

Herança

Custo em Pontos	Valor em Dinheiro	Exemplo de Item
1	500 Florins	Um arcabuz bem feito
2	1000 Florins	Um cavalo de montaria bem treinado
3	1500 Florins	Um servo contratado (para a vida)
4	2000 Florins	Uma pequena arma giratória, ou um canhão de navio
5	2500 Florins	Uma pequena Biblioteca
6	3000 Florins	Uma obrigação de uma criatura sobrenatural
7	3500 Florins	Posição menor no conselho governante de sua nação
8	4000 Florins	Um canhão maior, ou um artefato Syrneth
9	4500 Florins	Um cavalo de corrida ou de guerra bem treinado, ou uma parcela muito pequena de terra bem irrigada
10	5000 Florins	Uma cocheira, uma ilha muito pequena (e provavelmente remota), ou um pequeno negócio

derivados da coluna Valor Monetário. Você não pode gastar mais de 10 PH na Vantagem Herança.

Jack Mau Tempo (5 Pontos)

Goste ou não, a excitação tem uma forma de encontrá-lo. Princesas vêm até você procurando um salvador, e antigas namoradas voltam após anos, só para se envolver nos planos para tomar o mundo com seu melhor amigo. Nunca deixe dizerem que você leva uma vida entediante. Você recebe um Antecedente grátis de 4 Pontos no início do jogo. Esta é a única forma que você pode investir mais de 3 Pontos num único Antecedente. Você não pode escolher outros Antecedentes além deste, mas se você o resolveu, recebe um novo Antecedente de 4 Pontos de graça.

Língua (Variável)

Você pode falar mais de uma língua.

O custo em pontos para línguas diferentes pode ser encontrado na página seguinte. Coloque seu país nativo no topo, então coloque a língua que quer falar na coluna da esquerda e olhe onde elas se encontram para determinar o custo. Note que a alfabetização (a habilidade de ler e escrever, ao invés de apenas falar) aumenta o custo de uma língua em 1.

Linguista (2 Pontos)

Você tem uma habilidade natural com línguas; você olha as palavras estrangeiras e pode chegar ao denominador comum entre elas. Isso lhe torna uma comodidade inestimável em Théah, ao menos como intérprete.

Todas as línguas custam um ponto a menos para comprar (mínimo 1 ponto, a menos que comece com um custo de 0). Veja a Tabela de Línguas abaixo.

Nobre (5 ou 10 Pontos)

Você é membro de uma família real com boa situação. Isso é diferente de simplesmente comprar Feitiçaria. Heróis que compram Feitiçaria e não a Vantagem Nobre perderam sua boa situação na família, ou sua família perdeu sua boa situação na sociedade nobre.

Você tem uma única mansão, completa com um senescal (um “administrador dos campos”), dez empregados gerais (mordomos, criadas, cavaleiros, etc.) e uma pequena população de servos que trabalham na terra. Você será responsabilizado pela proteção e bem estar destes camponeses, bem como a terra que governa.

Ainda que isso possa soar como muita coisa para lidar, nós deixamos tudo mais simples para você. A seção

“Determinando a Riqueza do Herói” (página 122) contém toda a informação que você precisa (ou seja, quanto dinheiro a propriedade lhe fornece além do custo de manutenção gasto cada mês). Se desejar jogar o jogo dos nobres mais complexo, em que você “enfia as mãos” na terra e controla as pessoas, peça ao GM que consulte as regras fundiárias avançadas localizadas em seu Guia.

Esta Vantagem custa 10 Pontos, a menos que você já tenha comprado Feitiçaria, Dracheneisen, ou Educação Castilliana, caso em que custa apenas 5 Pontos.

Ordenado (4 Pontos)

Você obteve uma posição na Igreja dos Profetas, uma posição que lhe traz muita influência e vantagens (mais provavelmente um sacerdote, embora deixemos esses detalhes com você e seu GM). *Você recebe a Perícia Erudito de graça (como se a tivesse comprado por 2 PH). Você também obtém um Aumento Grátis em todas as situações sociais com NPCs e Heróis que sejam adeptos de*

sua fé (a critério do GM, claro). Em adição, ser um membro da Igreja significa que você tem três refeições diárias, um soldo de 30 Florins por mês, e todas as suas necessidades básicas satisfeitas.

Patife (3 Pontos)

Você tem uma reputação por ser mal, por se associar com os “elementos criminosos”, e por saber e fazer coisas que apenas os audazes ou desconsolados se importariam. Isso pode ser verdade (se você quiser), ou você pode apenas ter estado no lugar errado na hora errada de vez em quando. Mas, como alguns dizem, “Ter uma má reputação é melhor do que não ter nenhuma.” *Você obtém a Perícia Manha como parte desta Vantagem (valor de 2 PH, que não precisam ser pagos em adição dos 3 acima), e sua Reputação começa com -10 (ou 1 dado de Reputação para jogar quando fizer Ações de Reputação – veja página 119). Você não pede ter a Vantagem Citação.*

Língua

	Avalon	Castillia	Eisen	Montaigne	Ussura	Vendel	Vodacce
Avalon	0	2	1	2	2	1	2
Castillia	2	0	2	1	3	2	1
Crescente	3	2	3	4	2	3	4
Alto Eisen*	2	3	1	3	3	2	3
Eisen	1	2	0	2	2	1	2
Montaigne	2	1	2	0	3	2	1
Théano	3	2	3	2	4	3	2
Teodorano	3	4	3	4	1	3	4
Ussura	2	3	2	3	0	2	3
Vendel	1	2	1	2	2	0	2
Vodacce	2	1	2	1	3	2	0

* Alto Eisen foi desenvolvido para falar particularmente na frente de dignatários de outros países.

** Théano era a língua oficial da Velha República (1 AUC a 340 AV). A missa e muitas escrituras da Igreja dos Profetas, bem como alguns textos eruditos menos populares, usam esta língua hoje.

*** Teodorano é a língua da qual os ussuros modernos descenderam. Hoje ela se tornou uma língua obscura falada apenas entre os eruditos, e ocasionalmente usada para ocultar mensagens.

Patrono (Variável)

Quando você é talentoso e não tem dinheiro, o que você faz? Você encontra um patrono.

Patronos são indivíduos ricos que patrocinam artistas, poetas, dramaturgos, espadachins e ladinos batalhadores. O número de pontos que você gasta determina quão rico seu patrono é, e quão disposto ele está em gastar um tanto de sua riqueza com você. Mas lembre-se, o dinheiro de seu patrono não é seu dinheiro, e muitos patronos são pouco mais que nobres ricos e irritadiços que são *muito* facilmente ofendidos...

Fale com seu GM sobre comprar um Patrono e quem seu Patrono poderia ser.

Determine a Riqueza e Generosidade de seu Patrono abaixo, e adicione os PH para seu custo final.

Riqueza

1 Ponto: 10 Florins
2 Pontos: 20 Florins
4 Pontos: 40 Florins

Generosidade

1 Ponto: Uma vez por mês
2 Pontos: Duas vezes por mês
4 Pontos: Uma vez por semana

Pequeno (2 Pontos)

Você é de quinze a trinta centímetros mais baixo do que a média. *Você obtém um dado não mantido para todos os testes de Furtividade ou Sombra. Você também deve retirar um dado de seu primeiro teste de Dano em cada combate. Você não pode ter a Vantagem Grande.*

Reflexos em Combate (3 Pontos)

Você tem afiado sua perspicácia marcial a um ponto ótimo, e pode reagir a desenvolvimentos (muitas vezes inesperados) em combate sem hesitação.

Após a iniciativa ser jogada para qualquer Rodada de Combate, você pode jogar novamente um de seus dados de Ação, mas é forçado a manter a nova jogada.

Sentidos Aguçados (2 Pontos)

Você tem sentidos muito aguçados, tornando-o mais provável de localizar uma pequena marca no chão ou detectar o leve gosto de amêndoas em seu chá. *Você recebe um dado não mantido extra para quaisquer testes de Perícia que envolvam um de seus sentidos, bem como qualquer teste para Surpresa.*

Servos (3 Pontos)

Você tem um ou mais servos ao seu dispor no início do jogo. Eles não são particularmente leais (além do desejo de serem pagos), mas podem dar uma mão se você precisar de algo (ou alguém) feito. *Servos são classificados em dois grupos – Capangas e Brutamontes – seguindo as regras padrão para criação e combate com NPC. Os 3 PH investidos nesta Vantagem compram ou um Capanga (criado pelo GM) ou seis Brutamontes (todos com Taxa de Ameaça 1). Esta Vantagem pode ser comprada múltiplas vezes.*

Tenacidade (5 Pontos; 3 Pontos para Heróis Ussuros)

Seja devido a uma pele grossa (ou um crânio grosso) você sempre tem um alto limiar de tolerância à dor.

Todos os seus Testes de Ferimento têm um dado Mantido extra.

Universidade (4 Pontos; 2 Pontos para Heróis Castillianos)

Como muitas Academias marciais brotaram por Théah, as universidades – muitas fundadas e organizadas pela Igreja dos Profetas do Vaticínio, e oferecendo uma ampla variedade de treinamento erudito – estão entrando na moda. *Você frequentou uma destas escolas. Como resultado, qualquer Perícia Civil lhe custa 1 Ponto ao invés de 2 para comprar no início do jogo.*

Vontade Indomável (3 Pontos)

Você é uma alma robusta, convicta de seus caminhos e difícil de convencer; você pode ficar numa sala cheia de nobres insignificantes e nunca sentir a necessidade de se juntar a nenhum deles. *Jogue dois dados não mantidos adicionais quando em testes sociais Resistidos.*

Lista de Perícias

Todas Perícias, Civis e Marciais, custam 2 PH para comprar pela primeira vez. Você não pode comprar quaisquer Aptidões sem antes comprar a Perícia em que elas estão listadas. Todas as Aptidões Básicas custam 1 PH por Nível. Todas as Aptidões Avançadas custam 3 PH por Nível.

Perícias Civis

Perícias Civis englobam tudo que você possa fazer que não envolva combate. Muito poucas destas Perícias, ou suas Aptidões associadas, têm qualquer mecânica escrita em suas descrições. Você não pode comprar qualquer Aptidão de Perícia Civil além do Nível 3 durante a criação do Herói.

Artista

Você se especializou em uma das belas artes, talvez compondo sonetos de amor para sua amada ou pintando retratos para a nobreza. Artistas são uma casta especial e podem fazer a vida com seu trabalho, que tem o potencial de descobrir a emoção e manipular as massas, ou focar sobre um indivíduo e transformar seu coração para sempre.

Nota: Quando você compra esta Perícia, você não recebe todas as Aptidões Básicas em Nível 1. Ao invés disso, você recebe apenas uma Aptidão Básica em Nível 2. Você pode comprar Aptidões Básicas adicionais por 1 Ponto de Herói cada.

Aptidões Básicas

Canto: Uma voz clara como o cristal é apenas parte de seu segredo. Controle da respiração e enunciação contam tanto quanto. Esta Aptidão lhe dá o treino para usar sua voz ao máximo.

Compositor: Em sua mente fluem correntes intermináveis de melodia, um dom de Theus que poucos conseguem dominar. Este treinamento é o primeiro passo nesse objetivo, incluindo conhecimento de tempo, harmonia, instrumentação, e uma gama de outros elementos.

Desenho: Um pedaço de giz ou carvão pode se tornar a ferramenta que você usa para trazer sua imaginação à vida. Antigas runas ou escavações podem ser copiadas com precisão ou uma delicada flor pode ser rabiscada para uma dama amiga.

Escultura: Suas mãos podem moldar barro mole ou mármore duro em esculturas capazes de transmitir não apenas a imagem de uma pessoa ou um objeto, mas sua presença e atitude também. Nas mãos de um escultor talentoso, uma estátua pode seduzir o olho como nenhum retrato simples e bidimensional. Escultores habilidosos são abordados com trabalhos não apenas pela nobreza, mas frequentemente pela Igreja também.

Escrita: Sua pena voa pela página com o dom da prosa, deitando palavras que podem entreter o leitor, ultrajar a nobreza, ou chamar as pessoas às armas. Suas palavras podem transformar mendigos em reis ou tombar o mais arraigado tirano. Esta Aptidão engloba poesia, peças, e outras obras escritas.

Música (especifique instrumento): Quando toca o instrumento escolhido, você pode transportar sua plateia para outros mundos, ou evocar uma gama de sentimentos desde puro êxtase até amarga tragédia. Nenhum jantar se fecha para aqueles peritos num instrumento.

Aptidões Avançadas

Nenhuma.

Ator

Atores ganham a vida ao fazer as multidões rirem, chorarem, e aplaudirem. O que quer que venha quando passam o chapéu muitas vezes é tudo que precisam para comer naquela noite. Por o retorno ser tão pequeno (ou talvez apenas porque conseguem), alguns atores voltam seus talentos para outros propósitos (menos honestos).

Aptidões Básicas

Atuação: Entrar e sair do personagem é seu forte. Você pode fingir ser um membro de uma classe social diferente, exibindo a humildade de um mendigo ou a arrogância de um rei. Claro, isso é muito mais efetivo quando combinado com o traje adequado.

Canto: Uma voz tão clara quanto o cristal é apenas parte de seu segredo. Controle da respiração e enunciação contam da mesma forma. Esta Aptidão lhe dá o treinamento para usar sua voz em sua totalidade.

Dança: Você pode abrir caminho pelo salão com graça e equilíbrio. Dançarinos de salão com grande habilidade estão em alta demanda nos bailes nobres, enquanto dançarinos de balé podem ter uma vida decente se apresentando em shows e recitais pagos.

Oratória: Palavras doces de elogio fluem facilmente de seus lábios assim como palavras sussurradas de veneno. Oratória lhe permite convencer seus interlocutores mais facilmente da verdade de qualquer argumento.

Aptidões Avançadas

Circo: Você tem algum treinamento em vários atos circenses tradicionais: talvez comer fogo, engolir espadas, leitura da sorte ou malabarismo. Claro, seu uso tem sido cuidadosamente ensaiado de antemão, e é muito menos efetivo no calor da hora. Assim, você pode ser capaz de fazer malabarismos para impressionar um grupo usando esta Aptidão, mas não pode arrebatrar uma faca jogada por um assassino.

Disfarce: Figuras envoltas em mantos podem atrair mais atenção do que pretendem. Um pouco de fuligem em seu cabelo, um andar inclinado, algumas roupas maltrapilhas, e esta Aptidão podem ajudá-lo a se tornar outro espectador inocente numa sala cheia. Para usar esta Aptidão você deve fazer um Teste Simples com ela, e o total gerado se torna o ND para qualquer um próximo para ver através do disfarce.

Leitura Fria: Esta é a arte de deduzir coisas sobre uma pessoa a partir de sua aparência e maneirismos. A



lateralidade pode ser determinada de um calo em cima da junta, enquanto um tique nervoso pode revelar muito a um olho observador. Com esta Aptidão você pode entrar numa conversação com ao menos um pouco de informação sobre a outra pessoa. Muito frequentemente, esta Aptidão será usada num Teste Resistido contra a Determinação do outro, ou contra uma de suas outras Aptidões.

Narrativa: Sentado ao redor de uma fogueira, toda a atenção está em você. Sua voz e maneirismos são calculados para encantar sua audiência completamente. Narradores podem, além disso, conseguir pequenas somas de dinheiro para contar suas histórias.

Prestidigitação: Pequenos truques mágicos como fazer moedas desaparecer e reaparecer, empilhar baralhos de cartas, e tirar flores do ar são exemplos de prestidigitação. Você pode ganhar a vida dando shows, ou simplesmente impressionar as damas num baile nobre. Esta Aptidão é comumente usada como um Teste Resistido contra o Raciocínio da vítima.

Treinamento Animal: Esta Aptidão lhe permite domesticar animais e treiná-los para realizar truques, ou atacar ao comando. Regras sugeridas para Treinamento Animal podem ser encontradas no *Guia do GM*.

Caçador

O caçador faz seu lar na floresta. Ele conhece seus caminhos e lagos tão bem quanto qualquer batedor de carteiras conhece os becos de sua cidade. Ele aprendeu a fazer a vida da terra, se alimentando e usando o excedente para negociar por outros produtos essenciais.

Nota: Você começa com três das seguintes Aptidões Básicas em Nível 1. Você pode comprar Aptidões Básicas adicionais por 1 Ponto de Herói cada.

Aptidões Básicas

Armadilhas: Pequenas armadilhas e alcapões podem ser construídos por um caçador treinado em seu uso. Estas não são tipicamente capazes de ferir uma pessoa, mas animais podem ser incapazes de fugir. Em áreas cheias de caça, você pode facilmente fazer a vida vendendo peles de animais presos.

Esfola: Usando esta Aptidão você pode esfolar e curtir a pele de um animal e prepará-la para usar ou vender. Isto evita que a pele apodreça e aumenta seu valor.

Furtividade: Furtividade é a arte de passar despercebido. Você pode usá-la para ir a lugares em que não é permitido, se esconder de perseguidores, ou evitar ser pego numa situação comprometedora. Esta Aptidão é comumente usada como um Teste Resistido contra o Raciocínio da vítima.

Pesca: Saber onde lançar uma rede ou como arremessar um arpão salvou a vida de mais de um caçador ou marinheiro faminto. Isso lhe permite complementar sua dieta com peixe e vender qualquer excedente, ou secá-lo para uso posterior.

Pistas de Trilhas: Caçadores têm uma linguagem particular toda sua, na forma de galhos cuidadosamente dobrados, pedras empilhadas, e troncos marcados. Você pode deixar uma trilha para outros encontrarem e seguirem depois, avisar de perigo, ou indicar um bom pesqueiro. Seu GM terá uma lista de ND básicos para usar esta Aptidão; sucesso significa que a pessoa para quem você está sinalizando vê automaticamente as pistas da trilha quando passa por elas (pistas de trilha possíveis são listadas no *Guia do GM*).

Rastreamento: Você conhece os sinais que os animais e as pessoas deixam para trás enquanto se movem pela floresta: um galho quebrado, folhas amassadas, ou uma pegada na lama. Mais difícil, mas mais impressionante, é determinar há quanto tempo os sinais foram deixados. Esta Aptidão comumente será usada contra um ND gerado com a Aptidão Furtividade do alvo quando ele passou pela última vez na área.

Sobrevivência: A alimentação de frutos e nozes não é excitante, mas muitas vezes é necessária durante o inverno ou em terreno inóspito. Com a Aptidão Sobrevivência você sempre pode encontrar comida o suficiente para sobreviver, embora isso possa incluir iguarias como camundongos, vermes e cupins. Seu GM tem regras para o uso desta Aptidão, localizada em seu Guia.

Aptidões Avançadas

Tocaia: Você aprendeu a localizar lugares prováveis para uma tocaia ocorrer e observa sinais de que as pessoas se esconderam lá. Naturalmente, esta Aptidão corta dos dois lados, permitindo-lhe armar uma tocaia você mesmo. Regras para o uso desta Aptidão estão localizadas no Capítulo Drama (página 190).

Treinamento Animal: Esta Aptidão lhe permite domesticar animais e treiná-los para realizar truques, ou atacar ao comando. Regras sugeridas para Treinamento Animal podem ser encontradas no *Guia do GM*.

Cortesão

Cortesãos são peritos nas artes diplomáticas. Como um membro desta estimada profissão você pode jantar com reis, conversar agradavelmente com Cardeais ou, quando preciso, retirar segredos de estado dos lábios de sua amante.

Aptidões Básicas

Dança: Você abre seu caminho em torno do salão com graça e equilíbrio. Dançarinos de salão com grande habilidade estão em alta demanda nos bailes nobres, enquanto dançarinos de balé podem ter uma vida decente performando shows e recitais pagos.

Etiqueta: Ainda que possa ser aceitável jogar os ossos de sua refeição no chão em algumas regiões, é certo que outros nobres desmaiariam ao ver algum rufião jogar ossos com graxa em seu novo tapete. Você aprendeu as sutilezas de eventos patrocinados pela nobreza e pode evitar tal *faux pas* social. Quando está usando esta Aptidão num lugar cujos costumes não está familiarizado, você tem uma penalidade de -2 dados não mantidos.

Moda: Quando aparece diante da nobreza, é uma afronta a seus suaves sentidos estar mal vestido. O cortesão consciencioso mantém guias minuciosos das últimas tendências da moda, não importa quão ridículas. Com conhecimento suficiente, você pode rapidamente reunir um enxoval apresentável, mesmo se os materiais a mão sejam menos do que satisfatórios.

Oratória: Palavras doces de elogio fluem tão facilmente de seus lábios quanto palavras sussurradas com veneno. A oratória lhe permite persuadir seus interlocutores

mais facilmente de qualquer argumento.

Aptidões Avançadas

Diplomacia: A arte da diplomacia é a arte da paz; palavras evitaram mais guerras do que armas já as causaram. Suas garantias reconfortantes podem acalmar todos até o mais enfurecido duelista, e manter seu sangue no lugar que lhe é de direito – suas veias.

Fofoca: Um rumor voa mais rápido do que a mais rápida flecha e crava duas vezes mais fundo. Fofoqueiros estão sempre perto dos boatos e têm as últimas novidades antes de qualquer um, mas com esta Aptidão, você também tem a habilidade de determinar quais são verdadeiras e quais são importantes.

Intriga: Grandes mentes pensam igual. Assim como as desonestas. Quando você considera o mundo complexo de maquinacões políticas, você pode ver os cordões presos a cada um de seus participantes com uma clareza especial e, com bastante prática, os mestres das marionetes por trás da cena.

Jogo: Os nobres se deleitam com divertimentos intrincados e longos, desde torneios verbais até jogos de azar fúteis e super complicados. Você deve ter estudado estes jogos para compreender sua sutil interação e as percepções quase invisíveis que eles fornecem nas mentes dos jogadores.

Leitura Labial: Um segredo sussurrado não esconde nada quando traído pela visão motora de sua boca. Com esta Aptidão você pode discernir planos e esquemas do outro lado da sala. Claro, cortesãos cuidadosos ou experientes muitas vezes carregam leques ou véus para evitar tal eventualidade.

Política: Política é poder, e o cortesão realmente esperto compreende isso. Você pode sentir o fluxo e refluxo da influência de um nobre e determinar quais casacos representam a ascensão mais rápida ao topo.

Sedução: O sussurro ofegante de uma mulher sensual lançou mais de um império no caos. Armado com esta Aptidão, você tem o potencial de ser mais perigoso à estabilidade de uma nação do que uma centena de soldados.

Sinceridade: Mesmo a mais experiente mentira é inútil se o interlocutor detecta um tremor de medo ou um par de

olhos abatidos e nervosos. Ainda que Oratória lhe permita proferir palavras loquazes por entretenimento ou impacto, Sinceridade coloca o anel da verdade por trás delas, ocultando até mesmo a mentira mais descarada por trás de uma camada de honestidade.

Tagarelice: Com uma combinação de conversa divertida, promessas vazias, e pura audácia, você pode convencer os outros a lhe darem o que precisa. Deve-se tomar cuidado para não fazer isso em um lugar muito grande, contudo, pois mesmo o convidado mais lisonjeiro eventualmente desgastará suas boas-vindas.

Criminoso

Criminosos operam fora da lei. Eles roubam outros, os privam de seu dinheiro e ocasionalmente até mesmo colocam outro para assumir seu lugar. Em poucas palavras, eles fazem qualquer coisa para conseguir o que querem.

Aptidões Básicas

Furtividade: Furtividade é a arte de passar despercebido.



Você pode usá-la para ir a lugares em que não é permitido, se esconder de perseguidores, ou evitar ser pego numa situação comprometedora. Esta Aptidão é comumente usada como um Teste Resistido contra o Raciocínio da vítima.

Jogos de Azar: A probabilidade sempre favorece a casa. Você sabe como jogar com esta probabilidade, colocando quantias cuidadosas e estudando os rostos de seus oponentes. Esta Aptidão não é o mesmo que trapacear; você nunca quebra as regras do jogo, simplesmente joga com a probabilidade tão próximo quanto possível. As regras para apostar podem ser encontradas no *Guia do GM*.

Sombra: Você foi treinado para se misturar em multidões e seguir discretamente seus alvos numa cidade ou outro cenário urbano. Feito devidamente, o alvo nunca perceberá sua presença. Esta Aptidão é comumente usada como um Teste Resistido contra o Raciocínio da vítima.

Aptidões Avançadas

Arrombamento: Portas não teriam travas se não houvessem coisas valiosas a proteger. Armado com esta Aptidão e alguns arames ou um conjunto de ferramentas, você pode ignorar portas trancadas que lhe apresentam um obstáculo. Seu GM tem regras sobre fechaduras e arrombamento em seu Guia.

Charlatanice: Especializando-se em curas “invisíveis” (como pílulas de açúcar e água colorida) que fazem mais para o ego do paciente do que para seu corpo, você sabe como fazer as pessoas se sentirem como se estivessem melhor. Se elas tiram benefício disso, maravilha. Se não, você provavelmente já se mandou.

Encontrar: Você sabe onde o lixo potencialmente útil é jogado fora. Ainda que seja improvável que você encontre um diamante, certamente sabe onde encontrar comida, uma muda de roupas, ou uma arma improvisada. Jogadas bem sucedidas com esta Aptidão lhe concederão itens ou recursos encontrados dentro da cidade, como determinado pelo GM.

Punga: Armado com um toque muito leve e um arsenal de distrações e truques, você é habilitado em desinvestir transeuntes de suas posses sem seu conhecimento. Seu treinamento pode ser facilmente usado para plantar

evidências num alvo insuspeito ou silenciosamente escamotear um item da mesa. Esta Aptidão é comumente usada como um Teste Resistido contra o Raciocínio da vítima.

Prestidigitação: Pequenos truques mágicos como fazer moedas desaparecer e reaparecer, empilhar baralhos de cartas, e tirar flores do ar são exemplos de prestidigitação. Você pode ganhar a vida dando shows, ou simplesmente impressionar as damas num baile nobre. Esta Aptidão é comumente usada como um Teste Resistido contra o Raciocínio da vítima.

Tocaia: Você aprendeu a localizar lugares prováveis para uma tocaia ocorrer e observa sinais de que as pessoas se esconderam lá. Naturalmente, esta Aptidão corta dos dois lados, permitindo-lhe armar uma tocaia você mesmo. Regras para o uso desta Aptidão estão localizadas no Capítulo Drama (página 190).

Trapaça: Becos escuros com um monte de homens jogando dados são seu campo de caça. Usando dados viciados, cartas marcadas, ou simples truques e prestidigitação, você injustamente volta as probabilidades a seu favor. Seu GM terá regras para aposta (e trapaça), localizadas no Guia do GM.

Erudito

Os eruditos de Théah são responsáveis por seu atual nível social e tecnológico. Alguns deles são tipos estudiosos, trancados em bibliotecas e laboratórios, enquanto outros desafiam as mortais ruínas Syrneath a procura de verdades perdidas.

Aptidões Básicas

Filosofia: Além dos fatos estão as ideias, e estas ideias podem mudar o mundo. Debates teóricos são um hobby seu, e com esta Aptidão você pode vencê-los.

História: Mais do que apenas saber o que veio antes, a história tem muitas lições para aqueles dispostos a ouvir. Trágicas derrotas militares foram transformadas em vitórias gloriosas por um historiador profissional, e uns tantos aprenderam de manobras políticas falhas também. Você conhece os caminhos do passado e como aprender deles hoje.

Matemática: “Números definem o mundo”, eles dizem, e você está certo de que eles estão certos. Medições, navegação, disposição de tropas, e até mesmo negociações comerciais exigem cálculos. Não é por acaso que você presta atenção em aula.

Pesquisa: O que é desconhecido pode se provar ser a parte mais valiosa de qualquer esforço, e você sabe como desentocar informações vitais. Você estudou as formas pelas quais o conhecimento é obtido – onde olhar e a quem perguntar.

Aptidões Avançadas

Astronomia: Conhecer os nomes e localizações das estrelas pode fornecer brincadeiras divertidas após o jantar, ou pode salvar seu navio perdido no mar. Você pode ler o céu como um livro, usando-o para compreender a passagem do tempo, ou a distância entre pontos, ou para impressionar uma dama.

Direito: As leis diferem de país para país, às vezes de dia para dia também. Mesmo as mais claramente escritas podem ser torcidas contra você a menos que as conheça. Com esta Aptidão, não apenas as leis atuais de um país são conhecidas por você, mas você também sabe como manipulá-las a seu favor para sair de situações pegajosas.

Filosofia Natural: A filosofia natural é o estudo da química e da física. Você tem uma compreensão das leis (na sua maior parte) imutáveis que governam o mundo físico tais como a gravidade e a inércia, e você pode ser capaz de fazer coisas tais como ácido fraco ou aço, se puder lembrar das fórmulas.

Ocultismo: Com o ocultismo, há pouco conhecimento precioso difícil de ser aprendido. Você obteve algum dele e sabe como usá-lo, seja um fato trivial sobre um certo ramo de feitiçaria ou a solução de um antigo quebra-cabeças.

Teologia: A vontade divina é um assunto difícil – todos sentem que estão certos. Você, contudo, estudou todas as fés de forma neutra, procurando por correlações e conexões não vistas, a despeito de suas próprias crenças. Você sabe que todos eles rezam, como eles rezam, e como suas vidas diárias mudaram por causa disso.

Espião

Espiões corroem a estabilidade de uma nação por dentro, como uma minhoca na maçã. Eles se escondem, subornam subalternos, roubam segredos, e assassinam líderes. O resultado de uma guerra inteira pode ficar sobre seus ombros.

Aptidões Básicas

Furtividade: Furtividade é a arte de passar despercebido. Você pode usá-la para ir a lugares em que não é permitido, se esconder de perseguidores, ou evitar ser pego numa situação comprometedora. Esta Aptidão é comumente usada como um Teste Resistido contra o Raciocínio da vítima.

Sombra: Você foi treinado para se misturar em multidões e seguir discretamente seus alvos numa cidade ou outro cenário urbano. Feito devidamente, o alvo nunca perceberá sua presença. Esta Aptidão é comumente usada como um Teste Resistido contra o Raciocínio da vítima.



Aptidões Avançadas

Criptografia: Quando as mensagens precisam ser enviadas da maneira mais discreta possível, as cifras muitas vezes são usadas para evitar que elas sejam lidas por pessoas não autorizadas. Esta Aptidão o coloca como uma pessoa “autorizada”.

Disfarce: Figuras envoltas em mantos podem atrair mais atenção do que pretendem. Um pouco de fuligem em seu cabelo, um andar inclinado, algumas roupas maltrapilhas, e esta Aptidão podem ajudá-lo a se tornar outro espectador inocente numa sala cheia. Para usar esta Aptidão você deve fazer um Teste Simples com ela, e o total gerado se torna o ND para qualquer um próximo para ver através do disfarce.

Falsificação: Assinaturas e selos de cera são as únicas garantias que um homem de estado tem da autenticidade da carta. Como um falsificador, você aprendeu a forjar estas coisas. Regras para Falsificação podem ser encontradas no *Guia do GM*.

Interrogatório: A guerra psicológica e a brutalidade podem atrair a atenção de um homem assim como o toque gentil de uma mulher. Você é treinado para interrogar, sabendo o limite de cada homem, e como localizar suas mentiras.

Leitura Labial: Um segredo sussurrado não esconde nada quando traído pela visão motora de sua boca. Com esta Aptidão você pode discernir planos e esquemas do outro lado da sala. Claro, cortesãos cuidadosos ou experientes muitas vezes carregam leques ou véus para evitar tal eventualidade.

Ocultar: Uma mulher com uma adaga em seu corpete tem um significado de defesa, mesmo que possa parecer indefesa. Se você deseja ter uma pistola num salão de baile bem guardado, ou uma chave-mestra numa cela, você precisa desta Aptidão. Para usar esta Aptidão você deve fazer um Teste Simples com ela, e o total gerado se torna o ND para qualquer um por perto ver através da ocultação. Qualquer um que procure em você recebe um Aumento Grátis, e qualquer um procurando minuciosamente recebe dois Aumentos Grátis.

Sinais de Mão: As palavras podem ser ouvidas e os lábios podem ser lidos, mas um sistema extremamente sutil de gestos e contrações de dedos (desenvolvido pelos

vodacce) interrompeu tal atividade. Com esta Aptidão você pode comunicar informação a um contato sem dizer ou escrever uma palavra.

Sinceridade: Mesmo a mais experiente mentira é inútil se o interlocutor detecta um tremor de medo ou um par de olhos abatidos e nervosos. Ainda que Oratória lhe permita proferir palavras loquazes por entretenimento ou impacto, Sinceridade coloca o anel da verdade por trás delas, ocultando até mesmo a mentira mais descarada por trás de uma camada de honestidade.

Suborno: Dinheiro, devidamente aplicado, pode azeitar a máquina burocrática, abrir portas, ou fazer com que os guardas mudem sua lealdade. Você sabe onde, quando, e quanto aplicar.

Venenos: Quando a diplomacia falha e uma vitória militar é impossível, algumas gotas de arsênico às vezes bastam. Esta Aptidão lhe permite saber qual veneno usar e quanto administrar, bem como lidar com ele seguramente. Seu GM terá regras para o uso desta Aptidão no *Guia do GM*.

Manha

O homem das ruas é bem íntimo com uma cidade em particular. Ele pode saber onde comprar as melhores comidas, onde fazer contato com criminosos ou mercenários, ou qual caminho tomar quando fugindo de um guarda da cidade no meio da noite.

Aptidões Básicas

Navegação de Rua: Quando se corre pelas ruas à noite não há tempo de se familiarizar com a paisagem urbana. Sem esta Aptidão você pode rapidamente se encontrar perdido ou emboscado num beco sem saída. Testes bem sucedidos com esta Aptidão lhe garantirão informação sobre o local, como determinado pelo GM. Você tem uma penalidade de -2 dados não mantidos quando usa esta Aptidão numa cidade que não está familiarizado.

Socialização: Saber onde encontrar o tipo certo de pessoas pode ser vitalmente importante. Você parece saber onde cada diplomata bebe cerveja, e quais tavernas ir quando precisa contratar uma tripulação de navio. Note que Cultura do Submundo cobre os habitantes menos respeitáveis da cidade. Testes bem sucedidos com esta Aptidão lhe garantirão contatos no

local, como determinado pelo GM. Você tem uma penalidade de -2 dados não mantidos quando usa esta Aptidão numa cidade que você não está familiarizado.

Aptidões Avançadas

Compras: Você teve de lidar com muitos dos mercadores locais no passado e sabe quem lhe fará a melhor barganha. Quando combinado com o escambo, você pode fazer alguns bons negócios. Você tem uma penalidade de -2 dados não mantidos quando usa esta Aptidão numa cidade que você não está familiarizado.

Cultura do Submundo: Em toda cidade existe ao menos um lugar que a guarda teme pisar. Assaltantes, assassinos, e bandidos fazem seu lar lá, e você pode contatá-los. Testes bem sucedidos com esta Aptidão lhe garantirão contatos no local, como determinado pelo GM. Você tem uma penalidade de -2 dados não mantidos quando usa esta Aptidão numa cidade que não está familiarizado.

Encontrar: Você sabe onde o lixo potencialmente útil é jogado fora. Ainda que seja improvável que você encontre um diamante, certamente sabe onde encontrar comida, uma muda de roupas, ou uma arma improvisada. Jogadas bem sucedidas com esta Aptidão lhe concederão itens ou recursos encontrados dentro da cidade, como determinado pelo GM.

Marinheiro

Marinheiros trabalham em navios. Mais especificamente, eles compreendem o vento e como ele afeta o cordame; eles aprendem como navegar por meio de estrelas e como planejar um curso; eles sabem como disparar um canhão em um navio inimigo. Em poucas palavras, eles aprendem muitas coisas que, quando reunidas, lhes permitem tripular um navio.

Aptidões Básicas

Cordame: Você compreende os meandros do cordame de um navio. Você sabe o que é uma bujarrona, onde a vela principal pode ser encontrada, e como baixar as escotilhas e deitar as velas. Além do mais, você pode ajudar a reparar um mastro quebrado ou uma vela rasgada.

Equilíbrio: Quando o navio joga em mares tempestuosos e o Capitão lhe diz para subir o cordame e segurar um

mastro, a Aptidão Equilíbrio salvará sua vida. Bastante simples, é a Aptidão de não cair, mesmo sob condições adversas. Esta é usada como uma Aptidão Defesa para aqueles que lutam a bordo de um navio no mar, ou em situações onde a posição é incerta. O GM lhe dará os ND para realizar certas ações a bordo de um navio, ou com outras circunstâncias especiais.

Escalada: Você compreende como encontrar apoio para as mãos e para os pés, como usar equipamento de escalada, e como procurar o caminho mais fácil para escalar. Se for atacado enquanto escala, você usa esta Aptidão como sua Aptidão Defesa.

Nós: Com esta Aptidão você pode amarrar todos os nós essenciais que um marinheiro precisa saber, e pode dizer a diferença entre um catau e um nó de dois meios engastes.

Aptidões Avançadas

Cartografia: Você pode fazer mapas razoavelmente precisos usando um conjunto de ferramentas de cartografia. Mapas confiáveis podem trazer um alto valor se vendidos ao comprador certo. Sucesso com esta Aptidão rende mapas legíveis e precisos. Falha pode arremessar o navio que os usa impiedosamente em direção ao Sétimo Mar...

Clima: Seja porque seus calos começam a coçar, suas juntas começam a doer, ou você aprendeu a identificar os sinais, você sabe quando uma tempestade se aproxima, e pode rapidamente ter uma ideia de quão terrível ela será. Regras para clima podem ser encontradas no *Guia do GM*.

Cultura do Mar: Você conhece as lendas e histórias que os marinheiros contam entre si. Se uma ilha em particular tem a reputação de ser assombrada, você pode conhecer a história ligada a ela.

Natação: Desde que não esteja muito abaixo do peso, você faz um bom trabalho em não afundar (apesar dos mares tempestuosos e tubarões). Seu GM tem regras para natação (e afogamento) em seu Guia.

Navegação: Usando cartas náuticas e um conjunto de ferramentas de navegador, você pode traçar cursos que levarão um navio para longe da terra sem se perder de forma drástica, e comunicar essa informação ao piloto

do navio. Sucesso com esta Aptidão guia uma embarcação no curso correto. Falha pode resultar em ser repreendido por deixar todos perdidos. Seu GM tem regras para embarcações marítimas em seu Guia.

Pilotagem: Usando uma bússola, a posição do sol, ou as estrelas, você é capaz de conduzir um navio num curso específico dado a você pelo navegador, e é capaz de localizar perigos submersos e águas rasas. Você também é familiar com os truques de manter um navio flutuando durante uma tempestade. Seu GM tem regras para embarcações marítimas em seu Guia.

Salto: Você pode pular mais alto e mais longe do que a maioria das pessoas. Isso muitas vezes vem a calhar quando se explora tumbas empoeiradas ou se foge pelos topos das casas. Além disso, você usa esta Aptidão como sua Aptidão Defesa enquanto salta.

Médico

Médicos são treinados na arte profissional da cura (e às vezes nas artes não tão profissionais da deturpação para a “melhoria” do paciente). Eles usam quase qualquer coisa para curar seus pacientes, incluindo medicamentos, bandagens, cauterização, ou até mesmo remédios populares obscuros.

Aptidões Básicas

Diagnóstico: Sentir ossos quebrados e ouvir pulmões perfurados é a Aptidão mais elementar de um médico. Sem fazer um diagnóstico, como você espera tratar seus pacientes? O ND para usar Diagnóstico é 5 + 5 vezes o número de Ferimentos Dramáticos que o paciente sofreu. Sucesso com esta Aptidão reduzirá o ND para Cirurgia (veja abaixo). Diagnóstico exige uma Ação para usar, e só pode ser usado uma vez por paciente, por Ato.

Primeiros Socorros: Mesmo sem treinamento formal, você pode administrar tratamento simples se a doença permitir. Isso inclui suturar e cauterizar um ferimento, ou misturar um bálsamo para problemas respiratórios. O ND para Primeiros Socorros é o número de Ferimentos Leves que o paciente sofreu. Sucesso elimina todos os Ferimentos Leves atuais. Primeiros Socorros exige uma Ação para usar e não pode ser usado mais de uma vez por paciente, por Cena. Heróis com Primeiros Socorros podem usá-los em si, com as mesmas restrições, mas eles

precisarão fazer um Aumento devido à dificuldade de colocarem bandagens em si mesmos.

Aptidões Avançadas

Charlatanice: Especializando-se em curas “invisíveis” (como pílulas de açúcar e água colorida) que fazem mais para o ego do paciente do que para seu corpo, você sabe como fazer as pessoas se sentirem como se estivessem melhor. Se elas tiram benefício disso, maravilha. Se não, você provavelmente já se mandou.

Cirurgia: Ainda que as perícias cirúrgicas de um médico sejam limitadas no mundo de 7º Mar, elas podem fazer a diferença entre a vida e a morte. Você pode amputar membros infectados, remover balas de feridas, e devidamente suturar um paciente. Heróis com Cirurgia podem curar Ferimentos Dramáticos de um Herói com um teste bem sucedido de Raciocínio + Cirurgia. O ND é 10 vezes o número total de Ferimentos Dramáticos que o Herói tem (um teste bem sucedido de Diagnóstico reduz este ND para 5 vezes o número total de Ferimentos Dramáticos). Sucesso cura um Ferimento Dramático, mais um para cada dois Aumentos que o Herói teve. Você só pode executar Cirurgia num paciente por Ato.

Dentista: É difícil vencer um duelo ou aconselhar um rei com uma dor de dente. Quando habilitado em odontologia, você pode limpar e fazer uso de restaurações metálicas ou dentes artificiais. Esta é uma Aptidão mais profissional do que curativa, e serve para melhorar sua renda (ver Determinando a Riqueza do Herói, página 122).

Examinador: Traços de sangue ou evidências deixadas para trás após uma luta podem ser uma fonte inesperada de informação. Também, os restos de raças antigas (ou seja, fragmentos de ossos e coisas do tipo) podem ser frouxamente classificados (principalmente por suas qualidades conhecidas e área provável de origem). Outros usos devem ser esclarecidos com o Mestre.

Veterinário: Um animal, especialmente um cavalo ou vaca, muitas vezes é a posse mais valiosa de uma família. Se o animal fica doente ou se fere, é uma emergência familiar. Com a habilidade de diagnosticar e tratar estas pobres criaturas, você é um membro valioso de qualquer comunidade em que escolha viver.

Mercante

Uma vez que algo possa ser vendido, mesmo que seja um serviço, existirão mercantes. Em 7º Mar, eles são um poderoso coletivo, guiado em algum grau pela Liga Vendel e/ou pelos Príncipes Mercantes Vodacce.

Notas: Você começa com qualquer uma Aptidão Básica em Nível 2. Você pode comprar Aptidões Básicas adicionais por 1 Ponto de Herói cada, e Aptidões Avançadas por 3 Pontos de Herói cada. Também, muitas destas Aptidões podem afetar a renda de um Herói (veja Determinando a Riqueza do Herói, página 122).

Aptidões Básicas

Açougueiro: Você está apto em preparar carnes para o consumo.

Alfaiate: Você é capaz de fazer, reparar, ou alterar roupas para se adaptarem a seus clientes.

Barbeiro: Você é habilitado em cortar e estilizar o cabelo para se adaptar ao gosto do cliente.

Calígrafo: Você pode escrever de forma muito formal e decorativa, e iluminar as páginas de um livro. Esta Aptidão só é útil para aquelas línguas que você pode ler e escrever ou aquelas que partilham um alfabeto comum com as suas línguas (Ver Língua, página 134).

Candelário: Você é perito em lidar com cera de abelha e sebo de vela. Muitas vezes as velas são perfumadas ou esculpidas. Você também pode suplementar sua renda ao vender mel de suas comeias.

Cerâmica: Você tem conhecimento de como esculpir e cozer objetos feitos de barro ou outros materiais similares.

Costureiro: Você consegue consertar roupas e outros tecidos, e tece vários materiais em roupas, tapetes, e outros itens úteis.

Cozinhar: Nenhum servo é tão amado como um bom chefe de cozinha. Os empregadores voltarão atrás para evitar perder tal pessoa, enquanto outros tentarão roubar um se ele for realmente habilitado. Em poucas palavras, um cozinheiro perito é garantia de uma renda estável.

Embalsamador: Você consegue preservar um cadáver, seja animal ou humano.

Escreba: Você consegue cuidadosamente e nitidamente escrever, ou copiar de um livro ou tomar um ditado. Esta Aptidão só é útil para línguas que você possa ler e escrever (ver Línguas, página 135).

Estalajadeiro: Você consegue gerenciar as tarefas cotidianas de conduzir uma estalagem.

Ferreiro: Você pode forjar utensílios e ferramentas de metal simples para vender. Isto inclui pregos, dobradiças, ferraduras, cabeças de machado, entre outras coisas. Ainda que uma forja exija grandes despesas para ferramentas no início, ela traz uma renda confortável.

Fiandeiro: Você consegue fiar lã cardada ou outros materiais em roupa.

Flecheiro: Você sabe como fazer e consertar flechas. Isso inclui o eixo e as plumas, mas não as pontas de flecha. Muitas vezes, um ferreiro forja as pontas para você. Esta Aptidão é muito útil para arqueiros, e estende seu suprimento muito limitado de flechas. Após cada batalha em que você dispara seu arco, faça um teste de Raciocínio + Flecheiro. Para cada 10 pontos que obtenha, você recupera uma flecha disparada durante a batalha em condições úteis.

Jardineiro: Você é capaz de arranjar, plantar, e manter uma paisagem decorativa.

Joalheiro: Você é perito em cortar, polir, e cravejar gemas.

Massagista: Você consegue aplicar excelentes massagens, uma habilidade muitas vezes em demanda entre a nobreza.

Moleiro: Você é capaz de operar e reparar um moinho.

Mordomo: Você é capaz de gerenciar uma casa: comprar comida, organizar servos, etc.

Oleiro: Você é capaz de criar potes finos com a ajuda de um torno e um forno.

Papeleiro: Você pode fazer papel forte no qual escrever.

Peleiro: Você faz, repara, e limpa peles e vestuários de pele.

Rameira: A arte cortês do acompanhamento e suas variantes menos refinadas.

Tanoeiro: Você consegue fazer tonéis e barris.

Tecelão: Você consegue tomar fios e tecê-los em roupas. Um tecelão mais habilitado é capaz de tapeçarias e criações similares.

Tingimento: Você consegue preparar corantes e é proficiente em seu uso.

Veleiro: Você é capaz de costurar velas para satisfazerem as necessidades de marinheiros.

Vidraceiro: Você faz itens de vidro.

Vinicultor: Você é capaz de produzir vinhos.

Aptidões Avançadas

Avaliar: Julgar o valor aproximado de um item é uma parte importante da ocupação de um mercante. A menos que você compre barato e venda caro, em pouco tempo estará fora do negócio. O ND lhe será dado por seu GM (diretrizes estão localizadas em seu Guia).

Contabilidade: O uso desta Aptidão lhe permite seguir as entradas e saídas de dinheiro de uma grande casa ou negócio com precisão. Ela pode detectar fraude, ou ser usada para “esquentar os livros”.

Garçom: Como um mestre taverneiro, você tem a habilidade de servir bebidas, não apenas para satisfazer as ordens de seus clientes, mas para ter estilo. Uma Aptidão subestimada, ela permite não apenas a condução de um estabelecimento de bebidas, mas o sabor com que obter uma reputação no processo.

Regatear: Ser capaz de trocar é a penas o começo para uma pessoa que deseja se tornar um alcoviteiro bem sucedido de bens valiosos. Você também deve saber como regatear – permanecer ciente de todos os elementos de uma barganha a qualquer momento, e ser capaz de usá-los para sua vantagem. Claro, você deve ser melhor nisso do que seu oponente, pois ele está lendo os mesmos sinais que você...

Servo

Nobres e mercantes são empregadores exigentes. Um servo deve andar macio e trabalhar diligentemente para alcançar seus padrões.

Aptidões Básicas

Discrição: Às vezes a melhor Aptidão de um servo é permanecer despercebido enquanto seu empregador se desfaz de um acesso de fúria. Isso não é realmente se esconder, mas misturar-se com o fundo. Ela joga com a tendência do nobre em ignorar os servos, e funciona melhor sobre eles. Como a Aptidão Furtividade, Discrição é usada para gerar um ND contra o qual aqueles em volta do Servo devem fazer um Teste Resistido para percebê-lo.

Etiqueta: Ainda que possa ser aceitável jogar os ossos de sua refeição no chão em algumas regiões, é certo que outros nobres desmaiariam ao ver algum rufião jogar ossos com graxa em seu novo tapete. Você aprendeu as sutilezas de eventos patrocinados pela nobreza e pode evitar tal *faux pas* social. Quando está usando esta Aptidão num lugar cujos costumes não está familiarizado, você tem uma penalidade de -2 dados não mantidos.

Moda: Quando aparece diante da nobreza, é uma afronta a seus suaves sentidos estar mal vestido. O cortesão consciencioso mantém guias minuciosos das últimas tendências da moda, não importa quão ridículas. Com conhecimento suficiente, você pode rapidamente reunir um enxoval apresentável, mesmo se os materiais a mão sejam menos do que satisfatórios.

Tarefas Domésticas: Esta Aptidão lhe permite realizar todos os trabalhos comuns que qualquer servo deve realizar a serviço de seu senhor (ou seja, limpar e tomar conta de sua mansão, lavar roupa, atender a porta, etc.) Falha com esta Aptidão provavelmente resultará em desemprego, ou pior...

Aptidões Avançadas

Conduzir Carruagem: Conduzir uma carruagem é diferente de cavalgar um cavalo. Os animais devem ser atrelados, evitando que a carruagem bata contra uma parede, e manter a calma num redemoinho de pessoas, cachorros, e outros animais. Pior ainda, a carruagem é volumosa e difícil de parar, então ela apresenta um perigo aos pedestres que não são muito rápidos. Você aprendeu a lidar com tudo isso.

Contabilidade: O uso desta Aptidão lhe permite seguir as entradas e saídas de dinheiro de uma grande casa ou negócio com precisão. Ela pode detectar fraude, ou ser usada para “esquentar os livros”.

Criado: Sua meta é a apresentação de seu senhor aos outros. Você lhe compra roupas, carrega suas posses quando ele viaja para outras regiões, e leva mensagens para outros em seu nome. Você é, ou foi, um servo, e esta Aptidão engloba todas as várias trivialidades que acompanham essa posição.

Fofoca: Um rumor voa mais rápido do que a mais rápida flecha e crava duas vezes mais fundo. Fofoqueiros estão sempre perto dos boatos e têm as últimas novidades antes de qualquer um, mas com esta Aptidão, você também tem a habilidade de determinar quais são verdadeiras e quais são importantes.

Regatear: Ser capaz de trocar é a penas o começo para uma pessoa que deseja se tornar um alcoviteiro bem sucedido de bens valiosos. Você também deve saber como regatear – permanecer ciente de todos os elementos de uma barganha a qualquer momento, e ser capaz de usá-los para sua vantagem. Claro, você deve ser melhor nisso do que seu oponente, pois ele está lendo os mesmos sinais que você...

Senescalia: Você é privilegiado – para um servo. Você mostrou perspicácia com a organização e uma atenção a detalhes. Você é, ou teve experiência como, o administrador de um nobre, alguém que coleta impostos, supervisiona os outros servos em sua casa, e geralmente lida com todos os detalhes menores que ele sente que são muito pequenos para se preocupar.

Perícias Marciais

As Perícias Marciais são separadas das Perícias Civis por que elas seguem um padrão de compra um tanto diferente e por que algumas delas são aplicadas diferentemente. Você não pode comprar quaisquer Aptidões de Perícias Marciais além do Nível 3 durante a criação do Herói.



Arma de Cabo

Nos campos de batalha de Théah, armas de cabo tais como piques veem uso frequente junto com mosquetes. Elas permitem que os soldados mantenham seus inimigos à distância enquanto os mosquetes recarregam.

Aptidões Básicas

Aparar (Arma de Cabo): Aparar é o ato de colocar sua arma entre você e os golpes de seu inimigo. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa enquanto estiver brandindo uma arma de cabo.

Ataque (Arma de Cabo): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo.

Aptidões Avançadas

Definir Defesa: Quando usa sua arma de cabo contra cavalaria ou infantaria atacando, você pode escolher Definir Defesa ao invés de atacar normalmente. Você declara que está usando Definir Defesa e joga seu ataque usando esta Aptidão. Se o ataque for bem sucedido, você adiciona a Iniciativa Total atual do alvo ao dano.

Arma Pesada

Nem todo mundo comutou para o estilo mais moderno e mais analítico de esgrima. Esta habilidade treina o Herói no uso de espadas pesadas (quaisquer espadas não listadas sob a Perícia Esgrima), machados, e clavas. Só porque não está mais em voga não quer dizer que não seja efetiva. Uma Arma Pesada exige o uso das duas mãos.

Aptidões Básicas

Aparar (Arma Pesada): Aparar é o ato de colocar sua arma entre você e os golpes de seu inimigo. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa enquanto estiver brandindo uma arma pesada.

Ataque (Arma Pesada): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo. Note que todas Armas Pesadas infligem 3m2 de dano.

Aptidões Avançadas

Nenhuma

Armas de Fogo

Ainda que a pistola e o mosquete sejam armas novas, elas rapidamente estão se tornando as mais populares no mundo. Elas ainda são bastante imprecisas, o que talvez seja seu maior defeito.

Aptidões Básicas

Ataque (Armas de Fogo): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo. Leva 20 Ações para recarregar uma pistola, e 30 para recarregar um mosquete (em outras palavras, não se importe com isso no meio de uma luta; o combate terminará antes que você consiga recarregar). Além disso, esta Aptidão é usada para disparar uma arma de gancho. O ND para prender o gancho com sucesso é igual a 5 + quaisquer modificadores de distância.

Aptidões Avançadas

Recarregar (Armas de Fogo): Para cada Nível que você tiver nesta Aptidão, seu tempo de recarga para mosquetes e pistolas é reduzido em 2 Ações.

Arqueiro

Um arqueiro passou muitos anos afiando sua boa pontaria com o arco. Sua habilidade é bem-vinda em qualquer exército, e ele pode quase sempre conseguir carne para a refeição. Arqueiros de Avalon, em particular, são famosos por sua perícia com o arco.

Aptidões Básicas

Ataque (Arco): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo. Ataques com todos os arcos normalmente exigem uma Ação para carregar (ou colocar no arco) a flecha, e um para disparar.

Flecheiro: Você sabe como fazer e consertar flechas. Isso inclui o eixo e as plumas, mas não as pontas de flecha. Muitas vezes, um ferreiro forja as pontas para você. Esta Aptidão é muito útil para arqueiros, e estende seu suprimento muito limitado de flechas. Após cada batalha em que você dispara seu arco, faça um teste de Raciocínio + Flecheiro. Para cada 10 pontos que obtenha, você recupera uma flecha disparada durante a batalha em condições úteis.

Aptidões Avançadas

Arqueria Montada: Esta substitui a Aptidão Ataque (Arco) quando disparando um arco das costas de um cavalo.

Tiro Rápido: Quando bastante habilitado, alguns atiradores focam na velocidade tanto quanto (ou mais do que) na precisão. Com esta Aptidão, você precisa de apenas uma ação para carregar e atirar, mas deve fazer dois Aumentos para conseguir. Quando disparando e recarregando como uma Ação, isto substitui a Aptidão Ataque. Esta Aptidão não pode ser usada em cima de um cavalo.

Tiro Certo: Para cada Nível em Tiro Certo, você subtrai 5 de quaisquer penalidades ao seu disparo (distância, cobertura, etc.). Tiro Certo não pode diminuir seu ND abaixo do Número de Dificuldade básico para acertar. Por exemplo, se um alvo tem um ND de 15 para acertar, mais 15 para modificadores, um arqueiro com Nível 5 em Tiro Certo negaria todos 15 pontos de modificadores, mas não baixaria o ND básico para acertar (15).

Atleta

Atletas passam longas horas ficando mais rápidos, mais fortes, ou mais ágeis do que a maioria das pessoas. Suas perícias muitas vezes são necessárias nas tumbas Syrneth cheias de armadilhas.

Aptidões Básicas

Arrancada: Quando o perigo mostra sua cara, você é capaz de disparar de forma incrível. Você não pode manter a velocidade por muito tempo, mas por aquele curto período poucos podem alcançá-lo. Quando correndo, você usa esta Aptidão como sua Aptidão Defesa.

Arremesso: Você consegue arremessar coisas mais longe e com maior precisão do que uma pessoa sem treino. Isso vem a calhar quando você precisa lançar uma arma em alguém, ou jogar um gancho onde quer. Esta Aptidão não pode ser usada para atacar.

Escalada: Você compreende como encontrar apoio para as mãos e para os pés, como usar equipamento de escalada, e como procurar o caminho mais fácil para escalar. Se for atacado enquanto escala, você usa esta Aptidão como sua Aptidão Defesa.

Jogo de Pés: Jogo de pés é a arte de se colocar onde as armas de seus inimigos não estão. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa mesmo se você não tiver uma arma.

Aptidões Avançadas

Balanço: Você aprendeu a balançar habilmente de cordas, lustres, etc. Se alguém o atacar enquanto estiver em balanço, você deve usar esta Aptidão como sua Aptidão Defesa.

Corrida de Longa Distância: Você aprendeu a correr grandes distâncias sem cansar. Você sabe como estabelecer ritmo, e como respirar adequadamente enquanto corre.

Esquiva: Lutadores que são muito habilidosos muitas vezes se movem para uma posição de melhor ataque enquanto desviam da espada de seu inimigo. Sempre que você usa uma Defesa Ativa bem sucedida, você pode diminuir seu próximo dado de Ação em seu Nível nesta Aptidão. Você não pode deixar o dado de Ação mais baixo do que a Fase atual.

Levantamento: Existe um jeito certo e um jeito errado de levantar pesos pesados. Faça do jeito errado, e você estará sujeito a se machucar feio. Esta Aptidão lhe permite erguer grandes pesos com menos risco para si.

Natação: Desde que não esteja muito abaixo do peso, você faz um bom trabalho em não afundar (apesar dos mares tempestuosos e tubarões). Seu GM tem regras para natação (e afogamento) em seu Guia.

Queda: Os aventureiros tendem a ter muitas quedas, mas você aprendeu como fazer isso do jeito certo. Você sabe como absorver o impacto com seus ombros e como rolar com a queda (claro, isso não ajuda se você cai num poço com espinhos). Com cada Nível nesta Aptidão, um dado a menos de dano é tomado quando ocorre uma queda (mínimo 0).

Rolar: Quando desliza ou rola pelo chão, esta é a Aptidão que você usa. Isto pode ser conveniente para usar mesas como cobertura, ou deslizar sob uma parede que cai. Enquanto desliza ou rola, você usa esta Aptidão como Aptidão Defesa.

Salto: Você pode pular mais alto e mais longe do que a maioria das pessoas. Isso muitas vezes vem a calhar quando se explora tumbas empoeiradas ou se foge pelos topos das casas. Além disso, você usa esta Aptidão como sua Aptidão Defesa enquanto salta.

Besta

Bestas, ainda que estejam saindo de moda rapidamente, ainda guardam alguma atração para soldados e assassinos. Sua operação silenciosa e fácil de usar são suas principais vantagens.

Aptidões Básicas

Ataque (Besta): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo. Bestas levam 6 Ações para recarregar.

Flecheiro: Você sabe como fazer e consertar flechas. Isso inclui o eixo e as plumas, mas não as pontas de flecha. Muitas vezes, um ferreiro forja as pontas para você. Esta Aptidão é muito útil para arqueiros, e estende seu suprimento muito limitado de flechas.



Após cada batalha em que você dispara seu arco, faça um teste de Raciocínio + Flecheiro. Para cada 10 pontos que obtenha, você recupera uma flecha disparada durante a batalha em condições úteis.

Aptidões Avançadas

Recarregar (Besta): Para cada Nível que tiver nesta Aptidão, seu tempo de recarga para bestas é reduzido em 1 Ação. Essencialmente, alguém com Nível 5 nesta Aptidão dominou a arte de carregar a besta com um único movimento.

Broquel

Qualquer um pode segurar um broquel, mas um soldado treinado nesse uso pode torná-lo uma arma ofensiva também.

Aptidões Básicas

Aparar (Broquel): Aparar é o ato de colocar seu broquel entre você e os golpes de seus inimigos. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa enquanto estiver usando um broquel.

Aptidões Avançadas

Ataque (Broquel): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo. O Dano de um broquel é 1m1 quando usado como uma arma.

Cavalgar

Um Herói com esta Perícia pode subir em quase qualquer cavalo treinado e cavalgar com esforço mínimo. Contudo, treinamento avançado ensina algumas habilidades espetaculares.

Aptidões Básicas

Cavalgar: Esta Aptidão é o que você usa para cavalgadura comum. Seu GM pode pedir testes quando você faz coisas incomuns como galopar o cavalo (ND 10), ficar sentado quando o cavalo fica nas duas patas traseiras (ND 15), ou pular com o cavalo sobre um obstáculo (ND 20). Uma montaria bem treinada pode reduzir tais Números de Dificuldade em 5.

Aptidões Avançadas

Montaria: Existem certas vezes quando é necessário montar seu cavalo e cavalgar depressa. Esta Aptidão permite que você monte seu cavalo enquanto corre (ND 15) e enquanto pula de um prédio de um andar (ND 20).

Treinamento Animal: Esta Aptidão lhe permite domesticar animais e treiná-los para realizar truques, ou atacar ao comando. Regras sugeridas para Treinamento Animal podem ser encontradas no *Guia do GM*.

Truques de Montaria: Truques de Montaria lhe permite ficar de pé enquanto cavalga (ND 15), ficar de pontacabeça sobre o cavalo (ND 20), ficar pendurado ao lado do cavalo para obter cobertura (ND 20), e outros truques chamativos. Uma montaria bem treinada pode reduzir tais Números de Dificuldade em 5.

Comandante

Governantes sábios sabem quanto importante comandantes capazes são para a sobrevivência de seu país. Um general é a cola que junta o exército; sem suas habilidades diplomáticas e estratégicas, ele se divide.

Aptidões Básicas

Estratégia: Estratégia lhe permite formular planos de batalha e movimentos em larga escala. Você sabe quando mover sua cavalaria encosta abaixo no flanco do inimigo, e qual terreno é mais fácil de manter. Esta Aptidão é usada (principalmente) com regras de combate em massa, que seu GM tem acesso em seu *Guia*.

Táticas: Táticas lhe permite comandar um grupo de homens em batalha, seguindo as ordens de seu superior (que, você espera, tenha a Aptidão Estratégia). Você pode fazer os homens mudar de formação, inspirá-los a atacar o inimigo ou liderá-los em meio ao tiroteio. Esta Aptidão é usada (principalmente) com regras de combate em massa, que seu GM tem acesso em seu *Guia*.

Aptidões Avançadas

Artilharia: Quando uma tripulação dispara um canhão, a Aptidão Artilharia do comandante é usada para o teste de Ataque. Se o canhão está a bordo de um navio, a Aptidão Balística (veja abaixo) do comandante deve ser usada no lugar desta.

Balística: É preciso se acostumar com o ritmo e a rotação de um navio, especialmente quando se tenta disparar um canhão a bordo. Marinheiros usando esta Aptidão descobriram os truques e o tempo envolvido. Quando um canhão dispara a bordo de um navio, a Aptidão Balística do comandante é usada para o Teste de Ataque.

Cartografia: Você pode fazer mapas razoavelmente precisos usando um conjunto de ferramentas de cartografia. Mapas confiáveis podem trazer um alto valor se vendidos ao comprador certo. Sucesso com esta Aptidão rende mapas legíveis e precisos. Falha pode arremessar o navio que os usa impiedosamente em direção ao Sétimo Mar...

Diplomacia: A arte da diplomacia é a arte da paz; palavras evitaram mais guerras do que armas já as causaram. Suas garantias reconfortantes podem acalmar todos até o mais enfurecido duelista, e manter seu sangue no lugar que lhe é de direito – suas veias.

Incitação: Você consegue inspirar os homens à vitória. Eles ouvem suas palavras antes e durante a batalha, e eles sabem que não podem ser derrotados. Eles sabem que você fará as decisões certas, e que eles não entregarão suas vidas por nada. Esta Aptidão é usada (principalmente) com regras de combate em massa, que seu GM tem acesso em seu *Guia*.

Liderança: Uma vez que tenha usado a Aptidão Incitação para fazer os homens acreditarem em você, esta Aptidão o ajudará a alimentar suas expectativas. Você pode determinar quais tarefas cada homem está mais capacitado, e dar-lhes conselhos sobre como melhor fazer seu trabalho sem ficar no caminho. Esta Aptidão é usada (principalmente) com regras de combate em massa, que seu GM tem acesso em seu *Guia*.

Logística: A guerra muitas vezes é vencida por quem tem as tropas melhor alimentadas e mais descansadas. A Aptidão Logística lhe permite determinar quantos suprimentos serão consumidos, e a melhor forma de levá-los onde são necessários. Esta Aptidão é usada (principalmente) com regras de combate em massa, que seu GM tem acesso em seu *Guia*.

Tocaia: Você aprendeu a localizar lugares prováveis para uma tocaia ocorrer e observa sinais de que as pessoas se esconderam lá. Naturalmente, esta Aptidão corta dos dois lados, permitindo-lhe armar uma tocaia você mesmo. Regras para o uso desta Aptidão estão localizadas no Capítulo Drama (página 190).

Esgrima

Heróis treinados em Esgrima têm a compreensão básica das teorias e técnicas da esgrima moderna. Esta habilidade treina o Herói no uso de armas de esgrima tais como o florete, o estoque, o espadim, e a épée. Ela é a base para muitos dos treinamentos apresentados nas Escolas de Espadachins de Théah.

Aptidões Básicas

Aparar (Esgrima): Aparar é o ato de colocar sua espada entre você e os golpes de seu inimigo. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa enquanto estiver brandindo uma espada.

Ataque (Esgrima): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo.

Aptidões Avançadas

Nenhuma

Faca

Facas são mais facilmente escondidas do que espadas, mas são comumente percebidas como uma ameaça menor. Marinheiros muitas vezes são proficientes com facas, uma vez que as usam frequentemente em suas tarefas diárias.

Aptidões Básicas

Aparar (Faca): Aparar é o ato de colocar sua arma entre você e os golpes de seu inimigo. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa enquanto estiver brandindo uma faca.

Ataque (Faca): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo.

Aptidões Avançadas

Arremesso (Faca): Quando você arremessa esta arma como um ataque, deve usar esta Aptidão ao invés de sua Aptidão Ataque. O Alcance de uma Faca é 5, mais duas vezes sua Constituição.

Luta Livre

Muitas vezes vista como entretenimento para os plebeus, a luta livre tem usos mais práticos também. Um lutador de luta livre, se puder passar pela arma do oponente, tem uma vantagem natural sobre um lutador não treinado

Aptidões Básicas

Agarrada: Uma agarrada é o movimento básico usado por todos os lutadores. Eles se aproximam e agarram seus oponentes, evitando que ajam. Para usar este ataque, você declara que está tentando Agarrar seu oponente, e então joga para atacar usando Finesse + Agarrada contra o ND de seu oponente para ser Acertado. Se bem sucedido, você o Agarrou temporariamente. Enquanto agarrado, seu oponente só pode tentar se soltar, lhe aplicar uma Cabeçada, ou executar uma Ação que exija pouco movimento, tal como puxar o gatilho de uma pistola.

Para quebrar seu abraço, seu oponente deve gastar uma Ação (lembre das regras para Interromper e Segurar Ações), e então fazer um Teste Resistido com Constituição + Luta Livre versus sua Constituição + Luta Livre. Se ele vencer, o abraço é quebrado; caso contrário, ele se aferra. Você, por outro lado, pode gastar um dado de Ação (novamente, lembre das regras para Interromper e Segurar Ações) para melhorar seu abraço. Cada dado de Ação que gaste lhe dá um Aumento grátis de agora em diante quando seu oponente tentar quebrar seu abraço.

Aptidões Avançadas

Abraço de Urso: Sempre que seu oponente tentar quebrar um abraço que você aplicou e falhar, ou terminar uma Rodada, jogue um número de dados igual a esta Aptidão, mantendo apenas um. Seu oponente toma esse dano, que deve testar imediatamente de novo.

Quebrar: Usando esta Aptidão, você pode causar ferimentos ao braço ou perna de um oponente. Primeiro, você deve ter seu alvo numa Agarrada bem sucedida. Você declara qual membro você quer tentar ferir e então joga para atacar usando esta Aptidão. O ND para acertar seu oponente é aumentado em 10 quando usa esta Aptidão, mas se for bem sucedido, você inflige um Ferimento Dramático automático, ao invés de jogar para o dano. A Agarrada atual é quebrada se esta tentativa for bem sucedida.

Fuga: Quando você está tentando quebrar uma Agarrada que lhe foi aplicada, cada Nível nesta Aptidão nega um Aumento Grátis que seu oponente obteve ao melhorar seu abraço.

Cabeçada: Este é um ataque desarmado que causa grande quantidade de dano a seu oponente, ao custo de se machucar também. Este ataque pode ser usado apenas quando estiver numa Agarrada com seu alvo. Não importa se estiver sendo agarrado ou se estiver agarrando ele. Se o ataque é bem sucedido, ele inflige um ataque de mãos nuas de 3m1 em seu oponente, e um ataque de mãos nuas de 1m1 em você (lembre de adicionar Constituição a ambos). Se seu oponente tomar um Ferimento Dramático como resultado da Cabeçada, e estiver agarrando você, seu abraço é quebrado.

Luta Suja

As sutilezas do pugilismo não são para todos. Alguns caras pensam que o jogo limpo é uma boa forma de ser morto.

Aptidões Básicas

Ataque (Luta Suja): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo, e deve ser usada em todos os usos de Perícia não cobertos por qualquer outra mecânica. Lembre-se, o Dano de um ataque de mãos limpas é 0m1.

Aptidões Avançadas

Ataque (Arma Improvisada): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo. Esta Aptidão é usada quando se brande uma arma que não se adapta a qualquer Aptidão estabelecida (como uma mesa, um baú, ou outra pessoa). Regras para Armas Improvisadas podem ser encontradas na página 188.

Aparar (Arma Improvisada): Aparar é o ato de colocar a arma improvisada entre você e os golpes de seu inimigo. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa enquanto estiver usando qualquer arma que não se adapte a qualquer outra Aptidão (como uma mesa, um baú, ou outra pessoa).

Arrancar Olho: Este ataque é projetado para cegar seu oponente temporariamente. Para usá-la, você deve ter ao menos uma mão vazia. Você declara que está usando um Arrancar Olho, e então joga usando esta Aptidão ao invés de sua Aptidão Ataque normal. Se o ataque for bem sucedido, ele inflige os 0m1 Ferimentos normais (um ataque de mãos nuas) e força seu alvo a aumentar seu próximo dado de Ação em 1, mais 1 para cada Aumento que você fez. Se isto eleva esse dado de Ação

além de 10, o dado de Ação é descartado.

Arremesso (Arma Improvisada): Quando você arremessa uma arma improvisada (qualquer arma que não se adapte a qualquer outra Aptidão), você deve usar esta Aptidão ao invés de sua Aptidão Ataque. O Alcance de uma Arma Improvisada variará conforme seu peso, mas normalmente (para um objeto do tamanho de uma garrafa de vinho ou menor) será 5, mais duas vezes sua Constituição.

Chute: Um Chute inflige dano 0m2, mas aumenta o ND que você está tentando acertar em 10. Você deve declarar um Chute antes de jogar o ataque, e usar esta Aptidão ao invés de sua Aptidão Ataque normal.

Golpear Garganta: Usando esta Aptidão, você golpeia seu oponente direto na garganta. Você declara que está fazendo um Golpear Garganta, e joga para atacar usando esta Aptidão. O ND para acertar seu oponente é aumentado em 15 quando usando esta Aptidão, mas se for bem sucedido (e não evitado com Defesa Ativa) você inflige um Ferimento Dramático automático em seu alvo, ao invés de jogar para o dano.

Panzerhand

Os eisen frequentemente lutam com uma pesada luva de ferro em sua mão esquerda, usando-a para agarrar as armas de seus oponentes. Esta Perícia treina o Herói nessa arte.

Aptidões Básicas

Aparar (Panzerhand): Aparar é o ato de colocar sua luva entre você e os golpes de seu inimigo. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa enquanto você estiver usando um panzerhand.

Ataque (Panzerhand): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo.

Aptidões Avançadas

Uppercut: Um Uppercut é um ataque agressivo de mãos nuas que o deixa aberto por um momento. Quando declarar um Uppercut, use esta Aptidão para atacar. Você joga dois dados não mantidos extra para dano se seu ataque for bem sucedido. Contudo, seu ND para ser acertado cai para 5 *apenas por esta Fase*, e você não pode usar quaisquer Defesas Ativas pelo resto da Fase.

Pugilismo

Pugilismo é a arte dos cavalheiros da auto-defesa desarmada. Um cavaleiro muitas vezes precisa se defender de patifes que o feririam, e esta Aptidão vai ao encontro disso.

Aptidões Básicas

Ataque (Pugilismo): Ataque é simplesmente a habilidade de acertar seu inimigo, e deve ser usada em todos os usos da Perícia não cobertos por outra mecânica. O Dano de ataque com mãos nuas é 0m1.

Jab: Quando você usa esta Aptidão, está fazendo dois ataques rápidos de mãos nuas contra seu oponente, um logo após o outro. Você deve declarar que está aplicando um Jab antes de atacar, e então jogar os dois ataques usando esta Aptidão. O ND para acertar seu oponente é elevado em 10 quando está usando Jab.

Jogo de Pés: Jogo de pés é a arte de se colocar onde as armas de seus inimigos não estão. Esta Aptidão pode ser usada como sua Aptidão Defesa mesmo se você não tiver uma arma.

Aptidões Avançadas

Bater Orelhas: Usando esta Aptidão, você bate suas mãos nas orelhas do oponente, fazendo ele ficar desorientado e perder seu equilíbrio temporariamente. Você declara que está aplicando um Bater Orelhas e joga para atacar usando esta Aptidão. O ND para acertar seu oponente é aumentado em 15 quando usa esta Aptidão, mas se for bem sucedido (e não evitado com Defesa Ativa) você inflige um Ferimento Dramático automático ao seu alvo ao invés de jogar para dano.

Uppercut: Um Uppercut é um ataque agressivo de mãos nuas que o deixa aberto por um momento. Quando declarar um Uppercut, use esta Aptidão para atacar. Você joga dois dados não mantidos extra para dano se seu ataque for bem sucedido. Contudo, seu ND para ser acertado cai para 5 *apenas por esta Fase*, e você não pode usar quaisquer Defesas Ativas pelo resto da Fase.

Lista de Antecedentes

Amaldiçoado

Pode ser algo tão simples quanto a incapacidade de manter relacionamentos sérios ou algo tão complexo quanto ser condenado a viver para sempre, até se apaixonar. A vítima pode saber cada detalhe da maldição, ou apenas que as mesmas coisas sinistras acontecem com ele repetidas vezes. Ele pode acreditar na maldição e achar seu destino inevitável, ou lutar a cada momento para evitar que o inevitável aconteça. A despeito disso, com a compra deste Antecedente, a *sua* maldição é real, tangível, e inevitável (por enquanto).

As Bruxas do Destino vodacce são uma fonte comum de maldições em 7º Mar, mas existe um monte de outras opções, desde amantes furiosas a lordes vingativos, ou até mesmo vadios caolhos. Com cada maldição, três coisas precisam ser decididas. Primeiro e segundo o que causa o efeito (o *gatilho*), e o que, exatamente, o *efeito* é. Terceiro é o que pode ser feito para acabar com a maldição – sua *penitência* (que pode ou não ser escolhida exclusivamente pelo GM, desde que ele e o jogador tenham concordado; alguns acham mais intrigante interpretar a descoberta de uma penitência ao invés de simplesmente ir até ela diretamente). Maldições são quase sempre específicas, e adaptadas como mencionado acima.

O número de pontos gastos neste Antecedente determina a regularidade do gatilho da maldição, e quão severo seu efeito é. Um ponto pode resultar em maldições sociais simples (ou seja, “Você nunca será *completamente* feliz no amor” ou “Você sempre será o segundo melhor em tudo”), ou previsões de eventos menores. Dois pontos é um pouco pior (ou seja, “Você trairá o único amor de sua vida”), e três pontos é risco de

vida ou extremamente severo (ou seja, “Todos em quem tocar morrerão de uma dor terrível”). A penitência raramente conta no valor de pontos de uma Maldição.

Amnésia

Você não está bem certo de quem você é ou por que você calhou de estar aqui, mas você tem certeza de que alguém sabe. Afinal, eles não estariam tentando matá-lo se não soubessem, certo? O Antecedente Amnésia não limita suas Características, Perícias ou Aptidões, mas ela evita que você se lembre qualquer coisa de seu passado. Todas as pessoas que você deixou para trás ainda estão lá, esperando pelo seu retorno... um dia. O número de pontos que você investe em Amnésia determina quantos perigos esperam nesse seu passado enfumaçado, só aguardando pelo momento em que você baixar a guarda, então eles poderiam colocar uma bala nessa sua cabeça enevoada.

Amor Perdido

Ela costumava ser a luz da sua vida... e agora ela está com a nêtese de sua família, usando seu anel na mão esquerda. Ele costumava ser aquele por quem você caminharia no Abismo... e agora ele está com *ela*, aquela megera maldita e traçoeira que arruinou o nome e a reputação de sua família.

Amor Perdido é um Antecedente perigoso, pois ele acaba com o coração do Herói. Uma vez você foi apaixonado – talvez até mesmo pensava que fosse verdadeiro – e agora acabou. Mas isso não é o pior. Seu único amor verdadeiro agora está com seu inimigo, uma situação que seria fácil de retificar se você não estivesse tão apaixonado por ela. O número de pontos que você coloca em Amor Perdido determina quão influente seu novo inimigo é, e quanto dessa influência ele está disposto a devotar para sua ruína.

Caçado

Por alguma razão ou outra, alguém o quer. Eles não querem sua riqueza ou influência ou qualquer coisa parecida, eles querem *você*. Talvez você seja um fora da lei em fuga, ou talvez tenha pulado fora de um casamento extravagante que seus pais organizaram. Você está fugindo de algo, que não seria tão mal, se eles não fossem tão diligentes em encontrá-lo e trazê-lo de

volta. O número de pontos que você investe em Caçado indica quão diligentemente eles o estão caçando e que tipo de recursos eles estão dispostos a usar para trazê-lo de volta.

Caçando

Você perdeu algo. Algo muito importante. Talvez seja um artefato Syrneth, passado por gerações, que você deixou escapar por entre suas mãos. Talvez seja uma noiva que fugiu do casamento. Talvez seja um homem fugindo da justiça que você jurou que caçaria até o fim do mundo. O número de pontos que você investe neste Antecedente determina quão importante é para você alcançar seu objetivo, ou apenas quão perigosa (ou determinada) a pessoa ou coisa que você está caçando pode ser.

Débito

Ser pobre não é bom o bastante para você? E sobre endividar-se com alguém que tem muito poder e muito pouca paciência? O Antecedente Débito o coloca na dependência de alguém que quebraria com prazer suas pernas para pegar seu dinheiro. O número de pontos que você gasta pode influenciar quanto dinheiro você deve, o poder da pessoa (ou pessoas) a quem deve, e quão diligente ele é sobre recuperar seu dinheiro.

Derrotado

Em algum ponto de seu passado, você foi derrotado, decidida e ignominiosamente, e você tem vivido com a vergonha desse momento desde então. Agora você está muito distante dessa memória assombrosa, se colocando em posições similares a cada dia, esperando que sua habilidade melhorada prevaleça dessa vez. Claro, isso infelizmente o coloca em situações perigosas em que você deve lutar tanto contra a história quanto seus próprios demônios internos. O investimento em pontos em Derrotado determina o nível do desafio em andamento e sua necessidade de vê-lo superado.

Identidade Trocada

Não importa quantas vezes você tente lhes dizer, eles não o ouvem. Eles estão convencidos de que você é o homem que eles querem, e não sabe como convencê-los de que estão enganados. Eles acham que você sabe de coisas que não sabe. Eles acham que você pegou algo que

não pegou. Ou talvez eles queiram algo, e não lhe dizem o que é. Talvez eles só se convençam quando o tiverem torturado até a morte.

Identidade Verdadeira

Sabendo ou não, você é realmente outra pessoa. Você deixou sua verdadeira identidade para trás pela imagem que você criou como um Herói. Quem você era ou porque você partiu pode ser qualquer coisa – você pode ter sido o filho de um nobre assassinado, agora se escondendo entre as massas de assassinos, ou você pode ter sido um erudito da Igreja torturado que planejou algo que sentia ser muito perigoso para ver a criação. Você nunca poderá voltar a sua antiga vida – você *se tornou* o Herói – e sempre deve lutar para manter sua verdadeira identidade em segredo do mundo. Boa sorte. Os pontos gastos em Identidade Verdadeira determinam quão importante sua *antiga vida* era, se alguém lhe procura como aquela pessoa, e quão poderosos eles são.

Medo

No fundo onde você vive e respira, você teme algo – o escuro, espaços abertos, pessoas, até mesmo mágica. Qualquer que seja a causa, o resultado é sempre o mesmo – cada Rodada que você está em sua presença, ou 1) perde um número de Ações naquela Rodada igual aos pontos investidos, ou 2) mantém todas suas Ações, mas todas elas devem ser usadas para escapar do motivo ou se defender (ou seja, nenhum outro esforço, incluindo ataques, são possíveis com elas).

Nênese

Existe alguém lá fora que tem um nome no topo de uma lista, e esse nome é o seu. Você cruzou o seu caminho, e daquele dia em diante, ele fez de tudo para frustrar seus esforços, para intrometer-se em seus negócios. Matá-lo não é seu objetivo; ele só quer fazer de sua vida uma bagunça. Claro, manter sua própria vida vem antes de acabar com a sua, mas sempre que ele tem a oportunidade, se assegurará de que você está se contorcendo na ponta de um gancho. O número de pontos colocados em Nênese determina a frequência que seu inimigo aparece ou quanto poder ele tem para devotar ao seu desconforto.

Obrigação

Você deve algo a alguém. Talvez ele tenha salvo sua vida ou o ajudou no passado. Agora você deve pagar o favor. Ou talvez, num momento de fraqueza ébria, você deixou escapar sua devoção a sua causa. A despeito disso, você deve completar sua promessa ou sofrer as consequências (neste caso, o Antecedente ou se torna uma Nêtese ou você perde Reputação, a critério do GM). Os pontos gastos numa Obrigação determinam quão difícil será completar, e quão poderosa ou influente a pessoa a quem deve é.

Rivalidade

Ele não é seu inimigo. De fato, ele poderia ser seu melhor amigo. Seja quem ele for, está em competição direta por algo que é muito importante para você. Ele pode ser um pretendente rival pela mão de seu amor verdadeiro, ele poderia estar competindo com você para obter aquela posição na Guarda Relâmpago, ou ele poderia ser apenas um camarada duelista que é um pouquinho melhor do que você. Ele não tem de ser seu inimigo, mas após muitos anos de competição, quantas rivalidades permanecem amigas?

Romance

Após muitos meses de flerte, poesia e passeios ao luar pelo parque, você finalmente conquistou as afeições de uma bela donzela ou um lindo rapaz. Ou assim você pensa. Se exige muito esforço para manter o fogo do romance ardendo. Se você negligenciar o coração por um período curto, o fogo pode se apagar. E negligenciar seu amor pode lhe custar este Antecedente e lhe dar outro...

O Antecedente Romance é mais do que cortejar belas donzelas e lindos piratas. Ele também envolve proteger seu amor de rivais maquiavélicos, defender sua honra, e ir à sua ajuda quando suas próprias habilidades não são o suficiente para tirá-la de encrencas. O número de pontos que você investe em Romance determina a frequência que seu amor precisa de sua ajuda, quão exigente ele ou ela é, e quantos rivais você tem pelo sentimento de seu amor.

Vendetta

Não chame de vingança. Vingança é para fracos. Não chame de justiça, pois é muito brando. Isto é algo completamente diferente. Você deve a alguém um bom momento, e matar não é o bastante. Não, matar é *piadoso* se comparado ao que você tem em mente. Você tem de feri-lo, e feri-lo, e feri-lo. Quando tiver acabado, a Legião pode estar esperando por você, mas não se importa. Quando eles verem o que fez a *ele*, o receberão de braços abertos. O número de pontos que coloca na Vendetta determina o poder e a influência de seu alvo, e talvez até mesmo quão ciente ele está que você está vindo atrás dele... ou quão preparado.

Voto

A palavra de um homem é sua honra, e sua honra é sua vida. Ao menos, isso é o que eles lhe disseram na academia militar. Você acredita em manter sua palavra, e fez uma promessa a alguém (talvez até você mesmo) de que não irá quebrá-la... mesmo se isso lhe custar sua vida. O número de pontos investidos nesse Antecedente determina o quanto é difícil manter o Voto, ou a magnitude dos obstáculos a dissuadi-lo.

Lista de Arcana

Húbris

Ambicioso

Você anseia poder. Dinheiro é bom, mas estar no comando de outras pessoas é sua coisa favorita. Você provavelmente é derrubado por tentar uma tomada de poder arriscada e falhar. O GM *pode ativar sua Húbris 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. O GM *pode ativar sua Húbris para fazê-lo mostrar desprezo ou desdém por alguém.*

Cabeça Quente

Você tem uma bomba sobre o pescoço. Uma bomba grande. Seu pavil é curto, e você está pronto para entrar numa briga ao menor sinal de insulto. Seu GM *pode ativar sua Húbris para fazê-lo perder as estribeiras e descer do salto.*

Confidente

Você não gosta de acreditar que as outras pessoas são capazes de enganá-lo ou mentir para você. Afinal, as pessoas são basicamente boas, certo? Seu GM *pode ativar sua Húbris para reprimir quaisquer dúvidas que possa ter sobre outra pessoa.*

Covarde

Você tem um forte senso de auto-preservação. 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, seu GM pode ativar sua Húbris para dizer-lhe para se retirar do perigo.*

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. Olhe por essa perspectiva: se você precisa de alguma sorte cega para sair de uma situação desconfortável, espere ficar no desconforto por algum tempo. Seu GM *pode ativar sua Húbris para fazê-lo jogar novamente um teste bem sucedido cujo ND foi 25 ou maior. Seu GM só pode fazer isso uma vez a cada teste.*

Desatento

Sua mente tem o hábito de vagar por aí nos momentos mais inoportunos. Ela voa de um pensamento a outro tão rápido que você tem problemas em se concentrar no aqui e agora. Seu GM *pode ativar sua Húbris para fazer com que você falhe num Teste de Percepção automaticamente, ou lhe dar uma penalidade de -2 dados para qualquer Teste de Surpresa.*

Direto

O fim justifica os meios. Você está disposto a realizar ações moralmente repugnantes para alcançar objetivos nobres. Infelizmente, isso pode alienar aquelas pessoas que podem apoiar sua causa se você não usar métodos grosseiros. Seu GM *pode ativar sua Húbris para dissipar quaisquer dúvidas que você possa ter sobre a justificativa moral de suas ações.*

Escrito nas Estrelas

Você continua se apaixonando pelas pessoas erradas. Você é o soldado comum que se apaixona pela filha do rei à primeira vista, ou o Herói que se apaixona pela filha do Vilão sem saber quem ela é. Seu GM *pode ativar sua Húbris para atingi-lo com a flecha do Cupido mais uma vez.*

Ganancioso

O dinheiro faz seus olhos brilharem com júbilo. Quanto mais, mais alegre, enquanto gasta. *Sempre que estiver dividindo as partes de um saque, sendo ofertado com um robusto suborno, ou ouvindo rumores de algum fabuloso tesouro, seu GM pode ativar sua Húbris para convencê-lo de conseguir tanto dinheiro quanto possível.*

Hedonista

Você ama um bom momento. Você festeja muito, bebe muito, e come muito. Você tem problemas em resistir a um convite para se juntar a alguém numa bebida e às vezes foge de seus deveres se lhe é oferecido um momento mais agradável em qualquer outro lugar. O GM *pode ativar sua Húbris para fazê-lo relaxar sua guarda e ter um bom momento.*

Imprudente

Você carece da emoção do medo. Infelizmente, ela é muitas vezes um palpite importante que evita que os homens façam coisas temerárias. Com certeza, você não vacila ao avistar os monstros mais terríveis, mas você não sente a necessidade de fugir quando excedido em número. Seu GM *pode ativar sua Húbris pra fazê-lo ignorar quaisquer sentimentos enervantes de preocupação ou hesitação que você possa ter quando confrontado com um ambiente potencialmente perigoso.*

Indeciso

Você é conhecido por hesitar quando enfrenta escolhas difíceis ou decisões em uma fração de segundos. Se forçado a escolher entre deixar um Vilão escapar e

resgatar uma amada de ser derrubada num poço cheio de cobras, você provavelmente agonizaria com a situação até algo – talvez um grito de socorro de sua amada – forçar sua mão. *Seu GM pode ativar sua Húbris durante momentos sensíveis ao tempo no jogo para forçá-lo a descartar um dado de Ação de sua Parada de Iniciativa.*

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. *Seu GM pode ativar sua Húbris para fazê-lo cobiçar algo pertencente a alguém. Você deve tentar pegá-lo para si.*

Juiz

Você forma opiniões rapidamente e as muda muito lentamente. Você também tem uma tendência a julgar as pessoas por sua aparência. Um homem vestido como pirata, não importa quão distinto, é um patife e um cão no que lhe diz respeito. Um homem coberto de lama é um camponês, e uma mulher usando roupas reveladoras é uma prostituta. *Seu GM pode ativar sua Húbris para fazê-lo chegar a conclusões e formar uma opinião infundada de alguém que tenha encontrado.*

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. *Seu GM pode ativar sua Húbris para convencê-lo a ceder à tentação.*

Leal

Você acha muito, muito difícil abandonar um amigo, mesmo que seja apenas para correr e conseguir ajuda. Deixar um camarada para trás para morrer então – nem se fala. *Seu GM pode ativar sua Húbris para fazê-lo voltar para (ou ficar com) um camarada caído, ou evitar que traia um empregador.*

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. *Seu GM pode ativar sua Húbris para fazê-lo recusar uma oferta de ajuda.*

Precipitado

Você tem a ânsia de ir e olhar quando ouve um barulho

estranho nas escadas no meio da noite. Não que você seja estúpido, é que às vezes aquela vozinha que diz, “O que aconteceria se eu...” fica muito alta para ser ignorada. *Seu GM pode ativar sua Húbris para forçá-lo a investigar algo incomum, mesmo que isso pareça ser perigoso.*

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. *Seu GM pode ativar sua Húbris para esmagar quaisquer dúvidas que você possa ter tido sobre suas capacidades.*

Superzeloso

Você é incapaz de ter uma opinião fraca. Tudo que você acredita, acredita como se sua vida dependesse disso. Tudo que você não acredita, você odeia com paixão. *Seu GM pode ativar sua Húbris para fazê-lo defender fortemente uma de suas opiniões, não importa quão inapropriado o tempo e o lugar.*

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. *Seu GM pode ativar sua Húbris para evitar que você mude de ideia.*

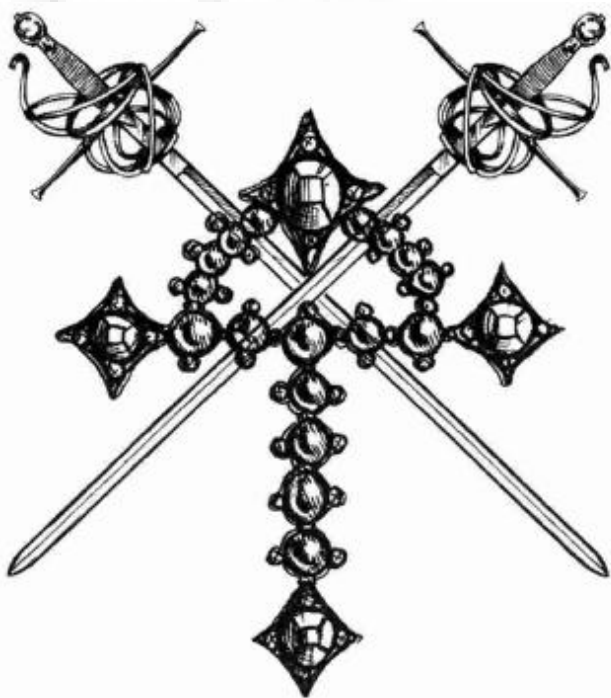
Virtudes

Adaptável

Você reage à mudança de situações com reflexos mentais na velocidade da luz. Quando alguém salta de uma sacada, você calmamente se esquivia. 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 sua Virtude 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, e você nunca cai na água quando dá um salto



fác
il abordo de um navio. *Você pode ativar sua Virtude 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.*

Altruísta

Você está sempre disposto a ajudar outras pessoas. De fato, você é mais confortável prestando ajuda a alguém do que trabalhando para seus próprios fins. *Você pode ativar sua Virtude para refazer um teste falhado que tentou para ajudar alguém. Você pode fazer isso apenas uma vez para qualquer teste em particular.*

Amigável

Você faz amigos facilmente e tem uma personalidade tranquila que o torna caro às pessoas. Como resultado, amigos estão constantemente pipocando justo quando você precisa de ajuda para sair de uma situação complicada. *Esta Virtude custa dois dados de Drama para ser ativada, e lhe concede uma Conexão em algum ponto nesta Cena. O GM determina se a Conexão é um Aliado, Informante, ou Confidente, sob quais circunstâncias a Conexão é encontrada, e se a Conexão dura ou não após a História terminar.*

Apaixonado

Você está em seu melhor quando se aventura para

resgatar a amada de uma morte horrível nas rochas abaixo. Nestes momentos tudo entra no foco e você supera suas limitações normais, realizando feitos incríveis de habilidade e heroísmo. *Você pode ativar sua Virtude para duplicar o número de dados mantidos que você tem para qualquer Ação em que esteja diretamente salvando a vida de uma amada ou de um amigo.*

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 sua Virtude para obter uma Pontuação de Medo de 1 por uma Cena. Seu GM tem regras para Medo em seu Guia.*

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 sua Virtude para fazer com que qualquer uso do sistema de Réplica contra você falhe automaticamente.*

Corajoso

Embora existam algumas feras em Théah que despertam horror sobrenatural nos corações dos homens, você está imune a seus poderes, o que o torna particularmente perigoso a elas. Quando um monstro se acostuma às pessoas fugirem de sua presença, um herói que fique e lute o deixa incerto de seus poderes, imaginando se ele poderia ser a presa ao invés do predador desta vez. *Você pode ativar sua Virtude para refletir os efeitos de Medo de volta em um de seus oponentes. Isso quer dizer, o nível de Medo da criatura a afeta ao invés de a você. O resto de seu grupo ainda é afetado pelo nível de Medo da criatura.*

Criativo

Você é propenso a flashes repentinos de inspiração. Você pode perceber que existe o mesmo número de afrescos na parede quanto existem botões num misterioso artefato, que pode muito bem levá-lo a deduzir que cada um dos afrescos contém pistas sobre o que cada botão deve fazer. *Você pode ativar sua Virtude para obter uma ideia do GM. Você diz ao GM – em termos gerais – o que chamou sua atenção, e ele deve lhe dar uma ideia para ajudá-lo a resolver o problema. Isso pode tomar a forma de uma dica ou um quebra-cabeças posterior (embora comumente mais fácil).*



Exemplar

Você lidera pelo exemplo. Você é muito bom em mostrar aos outros como imitar seus movimentos e levá-los a coordenar seus esforços consigo. *Você pode ativar sua Virtude para permitir que o resto de seu grupo use uma de suas Aptidões durante uma atividade compartilhada, tal como se esgueirar pela floresta. Isso funciona apenas para um teste.*

Focado

Você pode concentrar toda sua energia numa única tarefa. Seu mundo se estreita até a coisa em que você está trabalhando restar. Isto lhe permite conseguir um grande negócio, usando recursos limitados. *Você pode ativar sua Virtude 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 esta Virtude. Esta transferência expira no final da Cena, e não pode ser cancelada prematuramente. Esta Virtude pode ser usada apenas uma vez por Cena.

Inspirador

Estar ao seu redor induz outras pessoas a grandes feitos. Você está sempre encorajando os outros e ajudando-os a encontrar um pouco de potencial dentro de si que eles sempre negligenciaram. *Você pode ativar sua Virtude para adicionar um dado mantido a qualquer outra Ação do Herói. Ele ainda pode gastar dados de Drama, se assim quiser.*

Intuitivo

De algum modo, você parece saber coisas que não deveria. Pedacos aleatórios de informação se enredam em sua mente, levando-o a conclusões que outros nunca adivinhariam. Esse sentimento interno nem sempre lhe dá as respostas que está procurando, mas parece levá-lo consistentemente na direção certa. *Esta Virtude não tem custos para ativar, mas só pode ser ativada por seu GM. Sempre que ele fizer, ele lhe dará uma pista ou pedaço de informação que coloca o grupo de volta ao rumo. No final da sessão de jogo, você receberá 2 Pontos de Experiência extra, menos um para cada vez que seu GM teve de ativar sua Virtude para você. A qualquer momento que seu GM quiser ativar sua Virtude, você pode vetá-lo para economizar Experiência. Se sua Virtude for ativada mais de duas vezes no curso de uma noite, você pode perder Experiência da quantidade total que recebe pela aventura.*

Lúcido

Para combater o mal, você tem de compreendê-lo, e você compreende. Você pode não gostar dele, mas pode se colocar no lugar do Vilão e compreendê-lo. *Você pode ativar sua Virtude para prever qual será a próxima Ação de um Vilão ou Capanga. Uma vez que o GM tenha lhe dito qual é a Ação, ele não pode mudar sua opinião baseado em suas ações.*

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 sua Virtude. Da*

próxima vez que seu GM estiver prestes a fazer saltar uma terrível surpresa sobre você, ele tem de lhe dar algum aviso antes. Uma vez que tenha recebido um aviso, você tem de gastar outro dado se quiser reativar esta Virtude.

Mundano

Você está por aí, você viu coisas, e você tem mais do que sua porção de capacidade. Gaste um Dado de Drama para ativar sua Virtude. Quando o fizer, até o final da Cena, você tem um Nível em qualquer Aptidão que não tenha Nível algum.

Obstinado

Simplesmente, não há nada nesse mundo que possa afastá-lo de suas metas. Nada. Você pode ativar sua Virtude para evitar que NPCs usem dados de Drama quando o estão enfrentando em combate direto até o final da Cena.

Perceptivo

Seus olhos são atraídos pelos detalhes. Você percebe os corredores estreitos de tochas próximos a passagens secretas, e os olhares hostis que as damas lançam ao homem com quem você está falando. Estas observações são sua segunda natureza, e você raramente negligencia pistas importantes. Você pode ativar sua Virtude para ser bem sucedido automaticamente em qualquer teste de Percepção.

Perspicaz

Você compreende a natureza humana. Você pode rapidamente determinar as características definidoras da personalidade de outra pessoa. Isto muitas vezes é útil em descobrir fraquezas ou obter avisos prévios das forças de um inimigo. Você pode ativar sua Virtude para determinar qual Arcana (se alguma) outro Herói ou NPC possui. Além disso, se você determinar que um Vilão tem um Ardil (ao contrário de um Defeito), então você pode gastar dados para tentar cancelar aquele Ardil, assim como você poderia evitar sua Húbris de ser ativada.

Propício

As coisas se juntaram para você no momento certo. Você foi jogado na prisão na véspera de uma grande fuga, as madeiras velhas do chão decidiram ceder sob seus pés antes que o vilão pudesse acabar com você, e cada armadilha em que cai tem um método conveniente de fuga construído nela. Você pode ativar sua Virtude para invocar uma fuga de sorte da Cena atual. Isto retira a você e

todo seu grupo de seu infortúnio atual. Cada vez que você usa esta Virtude obtém um dado de Drama a menos no início de cada História futura, então use-a como um último recurso.

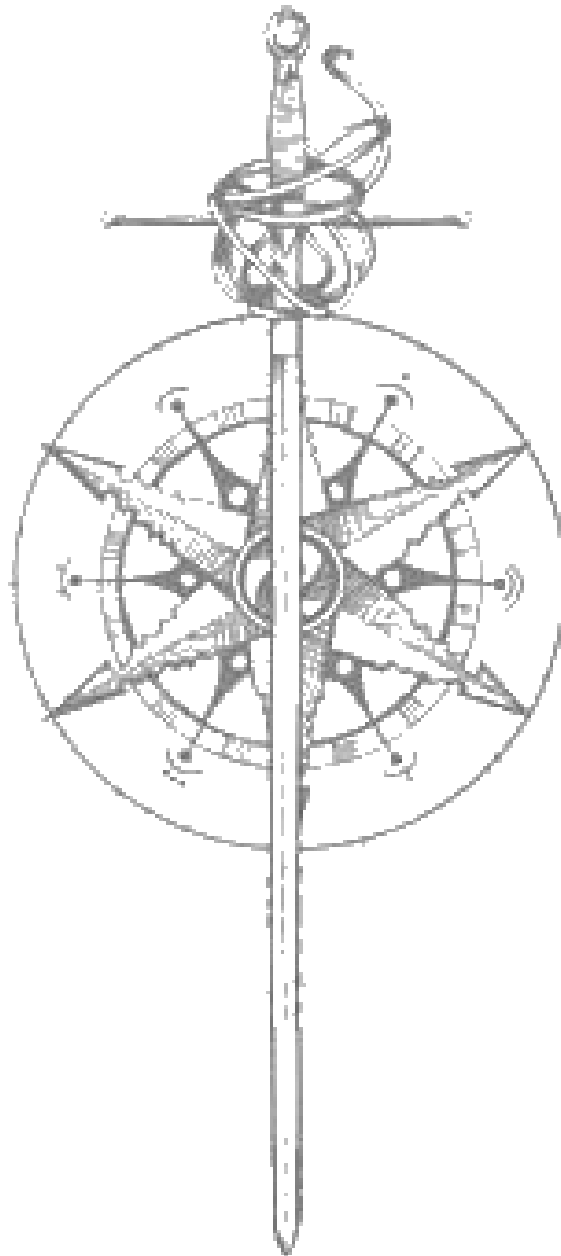
Reconfortante

Outras pessoas ficam confortadas perto de você. Você tem uma forma de deixá-las seguras. Mesmo que haja um monstro terrível bloqueando o caminho do grupo, desde que você fique calmo, seu exemplo dará o tom para o resto do grupo. Você pode ativar sua Virtude para cancelar os efeitos de um nível de Medo sobre seu grupo, incluindo você, até o final da Cena. Você pode fazer isso quantas vezes desejar.

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, se você conseguir passar por suas defesas. Você pode ativar sua Virtude após acertar seu oponente, mas antes de testar para o Dano. Não jogue o Dano; você automaticamente marca um Ferimento Dramático.





Lista de Equipamentos

Preços listados em Florins e Centavos (1/100 de Florim.)

Roupas

Botas, boas	5f+
Botas, cavalgar	3f
Botas, simples	2f
Capa	1f
Casaco, escavador	4f
Casaco, nobre	5f+
Casaco, simples	1f
Chapéu, aba larga	1f
Chapéu, três lados	1f
Cinto de dinheiro	40c
Colete	40c
Jaqueta, extravagante	3f+
Jaqueta, simples	1f
Luvas, algodão	10c
Luvas, couro	20c
Luvas, seda	2f+
Manto, fino	3f+
Manto, simples	1f
Máscara	30c+
Óculos	5f+
Peruca	1f
Roupa íntima	1f+
Sapatos, extravagantes	2f+
Sapatos, neve	2f
Sapatos, simples	40c
Tabardo	80c
Terno, seda	4f+
Terno, simples	1f
Toga, exótica	7f+
Vestes, pano	8c
Vestes, couro	80c
Vestido, extravagante	5f+
Vestido, simples	2f
Véu	5c

Transporte

Boi	90f
Burro	35f
Carroça (1 cavalo)	40f
Carroça (1 pônei)	25f
Carroção (2 cavalos)	60f
Carroção (4 cavalos)	80f
Carruagem (2 cavalos)	200f
Carruagem (4 cavalos)	400f
Carruagem (6 cavalos)	800f
Cavalo, carga	50f
Cavalo, cavalgar	60f
Cavalo, corrida	1000f+
Cavalo, guerra	750f
Cavalo, pônei	45f
Mula	40f
Passagem terrestre	3f/150km
Passagem naval	5f/150km
Trenó	50f
Trenó, cão (7 cães)	70f

Arreios

Alforjes	5f
Arreios	75f
Canga	1f
Capa de cavalo	50c
Capa de sela	50c
Capuz de falcão	1f
Coxeadura	1f
Gaiola	1f+
Luva de falcoeiro	1f
Rédeas	5f
Sela, cavalgar	15f
Sela, lado	15f
Sela, guerra	30f
Sela, pacote	10f

Armas e Armadura

Arco longo de Avalon	10f
Arco padrão	8f
Arma de cabo padrão	14f
Arma pesada padrão	8f
Besta padrão	12f
Broquel padrão	4f
Espada de esgrima padrão	15f
Espada lâmina larga	10f
Espadim	18f
Faca padrão	6f
Main-gauche	8f
Mosquete de pederneira	20f
Panzerhand padrão	5f
Pistola de pederneira	20f

Acessórios

Aljava (guarda 20 flechas)	1f
Bainha, ornamentada	4f+
Bainha, simples	1f
Bainha de cinto	2f, 50c
Baioneta, acoplada	3f
Chumbo (10 tiros)	50c
Flechas, garra (5)	2f
Flechas, normal (20)	40c
Frasco de pólvora (10 tiros)	50c
Medida de pólvora	1f, 20c
Molde de bala	90c
Pederneira extra	10c
Pólvora (10 tiros)	1f
Viotes, garra (5)	2f
Viotes, normal (20)	40c

Miscelânea

Alavanca	1f
Apito	1f
Bandagens (3)	1f
Barracão (10 homens)	40f
Bastão	50c
Bússola	1f+
Cadeado (ND 10)	5f
+ 5 ND cadeado (máx 30)	2f
Casaco, escavador	4f
Cinzel	50c
Cobertor	1f
Conjunto de talas	20c
Corda (15m)	1f
Cravo, ferro (5)	1f
Cravo, madeira (12)	1f
Dados (madeira)	25c
Enxadão	2f
Gancho	2f
Lampião	2f
Lockpicks	10f
Luvas de escalada	2f
Machadinha	1f
Marmita	2f
Martelo	75c
Mochila	7c
Óleo de lampião	10c/hora
Pá	1f, 50c
Padiola	25c
Picareta	75c
Picareta de escalada	2f
Provisões salgadas (1 semana)	1f
Sabão	3f
Saco de dormir	1f, 25c
Tenda (2 homens)	10f
Tocha (6)	50c
Travesseiro	50c
Tubo de mapa	1f
Vara 3m	1c

Comida & Alojamento

Aguardente (1l)	3c
Alojamento, bom (semanal)	1f+
Banquete (alimenta 4-10)	5f+
Bife, bom (alimenta 1)	5c
Carne de porco (1/2 kg)	15c
Carne seca (para 1 semana)	1f
Cerveja (1 rodada)	5c
Cerveja (pequeno barril)	20c
Chá (1/2 kg)	5f
Cidra (jarra)	3c
Conhaque (garrafa)	2f
Fruta (5)	10c
Fruta, cítrica (5)	50c
Hidromel (garrafa)	15c
Jantar (alimenta 4)	1f
Licor (talha)	10c
Rum (garrafa)	10c
Vinho, excelente (garrafa)	5f+
Vinho, fino (garrafa)	1f
Vinho, médio (garrafa)	10c

Ferramentas

Agulha, costura	30c
Arame, ferro	3c/30cm
Bigorna	20f
Corda/Barbante (150m)	25c
Corrente	1f/30cm
Escada	2f
Fole	20c
Lâmina de faca (5)	6f
Lima	15c
Linha (15m)	10c
Mó	30f
Navalha	2f
Pá	1f, 50c
Pedra de amolar	1f
Pinça	3f
Pregos (5 kg)	5f
Serra	3f
Sextante	5f+

Sistema de roldanas	8f
Tear	120f
Telescópio	5f+
Tenaz	2f
Tesoura	4f

Itens Eruditos

Alambique	3f
Ampulheta	5f
Balança e Pesos	14f
Balão	
Braseiro	25f
Cadinho	5f
Caneta	5-15f
Cesta, vime	2f
Espelho, grande	25f+
Espelho, pequeno	10f
Ferramentas de Medição	3f
Fole	20c
Frasco	40c
Funil	1f
Giz (12 pedaços)	1f
Kit cirúrgico	100f
Lentes (côncava e convexa)	13f
Livro, em branco, 100 páginas	1f
Livro, erudito	1-10f
Mergulhador	1f
Microscópio (50x)	75f
Pilão	3f
Pinça de dissecação	25c
Pipeta	10c
Prisma	15f
Proveta (4)	3f
Relógio, água	40f
Relógio, pêndulo	200f
Tabela de logarítimos	1f
Tenaz	1f
Tinta (5 garrafas)	3f
Tripé	5f
Tubulação, Vidro, por pé	20c
Vela, lacre (5 selos)	50c



Modelos de Arcaólogos

Homem Escudo Eisen

Constituição 3, Finesse 2, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 2
 Arcana: Apaixonado

Vantagens: Academia (2), Sociedade dos Exploradores (5), Patrono (2)

Atleta: Escalar 2, Jogo de Pés 3, Arrancada 1, Arremesso 1

Criminoso: Jogos de Azar 1, Charlatanice 2, Sombra 3, Furtividade 3, Tocaia 1, Arrombamento 1

Médico: Diagnóstico 3, Primeiros Socorros 3, Charlatanice 2, Cirurgia 1

Arma Pesada: Ataque (Arma Pesada) 3, Aparar (Arma Pesada) 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3

Cavalgar: Cavalgar 3

Panzerhand: Ataque (Panzerhand) 3, Aparar (Panzerhand) 3

Renda: 30F inicial, 10F por mês

Arcaéologo Vendel

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 3, Determinação 3, Verve 2
 Arcana: Invejoso

Antecedentes: Rivalidade (2), Medo (1)

Vantagens: Sociedade dos Exploradores (5), Guilda Mercante (4), Conexão (Capitão do Porto) (1), Conexão (Contrabandista) (1), Universidade, Linguista, Eisen (1), Alta Eisen (1), Théano (L/E) (3), Avalon (1), Montaigne (1)

Cortesão: Dança 1, Etiqueta 1, Moda 1, Oratória 2, Diplomacia 2, Política 2

Erudito: História 2, Matemática 1, Filosofia 1, Pesquisa 3, Ocultismo 2

Manha: Socialização 3, Navegação de Rua 1

Mercante: Cerâmica 1, Escriba, Regatear 1

Atleta: Jogo de Pés 2, Escalar 3, Arrancada 1, Arremesso 1

Renda: 2m2 x 3F inicial, 2m2F por mês

Escavador Vodacce

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 4, Determinação 2, Verve 2
 Arcana: Orgulhoso

Antecedentes: Nêtese (Membro da Sociedade dos Exploradores) (1)

Vantagens: Patife (3), Patrono (6)

Criminoso: Jogos de Azar 1, Charlatanice 1, Sombra 1, Furtividade 1, Arrombamento 2

Manha: Socialização 1, Navegação de Rua 3, Cultura do Submundo 1

Mercante: Escriba 2, Avaliar 1

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3

Atleta: Escalar 3, Jogo de Pés 3, Arrancada 3, Arremesso 1, Queda 1, Rolar 2

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Aparar (Esgrima) 3

Luta Suja: Ataque (Luta Suja) 3, Arrancar Olho 1

Renda: 240F inicial, 20F por mês

Nota: Reputação começa em -10 Pontos.

Modelos de Cortesãos

Dançarino Castilliano

Constituição 2, Finesse 3, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 3

Arcana: Misterioso

Antecedentes: Caçado (2)

Vantagens: Montaigne (1), Vodacce (1), Academia (2), Bebedor Competente (1), Patrono (2)

Ator: Atuação 1, Dança 3, Oratória 1, Canto 1

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalar 1, Nós 1, Cordame 1, Salto 1

Mercante: Joalheiro 2, Avaliar 1

Faca: Ataque (Faca) 3, Aparar (Faca) 3, Arremesso (Faca) 1

Luta Suja: Ataque (Luta Suja) 2, Arrancar Olho 1, Golpear Garganta 1

Renda: 30F inicial, 10F por mês

Embaixador Ussuro

Constituição 3, Finesse 2, Raciocínio 3, Determinação 3, Verve 2

Arcana: Leal

Vantagens: Herança (1), Tenacidade (3), Grande (5), Linguista (2), Théano (L/E) (4), Ussuro (L/E) (1), Montaigne (L/E) (3)

Ator: Atuação 2, Dança 2, Oratória 3, Canto 1, Narrativa 1

Caçador: Pesca 1, Pistas de Trilhas 1, Rastreamento 2, Armadilhas 2

Cortesão: Dança 2, Etiqueta 3, Moda 1, Oratória 3, Diplomacia 1, Política 1, Sinceridade 1

Pugilismo: Jogo de Pés 3, Ataque (Pugilismo) 2, Jab 2, Bater Orelhas 1

Renda: 500F inicial, 0F por mês

Mercante Vendel

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 3, Determinação 2, Verve 2

Arcana: Ganancioso

Vantagens: Servos (Guarda-costas) (3), Guilda Mercante (4), Linguista (2), Théano (L/E) (3), Vodacce (L/E) (2), Montaigne (L/E) (2)

Cortesão: Dança 1, Etiqueta 3, Moda 1, Oratória 3, Sinceridade 1, Tagarelice 1

Manha: Socialização 3, Navegação de Rua 3, Compras 2

Mercante: Qualquer Aptidão Básica 3, Contabilidade 1, Avaliar 1, Regatear 1

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3

Atleta: Escalar 1, Jogo de Pés 3, Arrancada 3, Arremesso 1

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Aparar (Esgrima) 3

Renda: 3m2 x 3F inicial, 3m2F por mês





Modelos de Piratas

Pirata Cantor Avalon

Constituição 2, Finesse 3, Raciocínio 2, Determinação 3, Verve 2

Arcana: Inspirador

Antecedentes: Rivalidade (2)

Vantagens: Comissão (2)

Artista: Canto 3

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalar 2, Nós 3, Cordame 3, Cultura do Mar 1

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3

Atleta: Escalar 2, Jogo de Pés 3, Arrancada 1, Arremesso 1

Faca: Ataque (Faca) 3, Aparar (Faca) 3

Luta Suja: Ataque (Luta Suja) 3, Ataque (Arma Improvisada) 1, Arremesso (Arma Improvisada) 1

Renda: 30F inicial, 10F por mês

Navegador Castilliano

Constituição 2, Finesse 3, Raciocínio 3, Determinação 2, Verve 2

Arcana: Perceptivo

Antecedentes: Identidade Verdadeira (3)

Vantagens: Educação Castilliana (10), Herança (1), Beleza Perigosa (3), Théano (L/E) (0)

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalar 3, Nós 1, Cordame 1, Navegação 3, Pilotagem 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3

Atleta: Escalar 3, Jogo de Pés 3, Arrancada 3, Arremesso 1

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 3, Jogo de Pés 3, Jab 2

Renda: 500F inicial, 0F por mês

Cão do Mar Feiticeiro Porté

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 3

Arcana: Indeciso

Antecedentes: Amaldiçoado (3)

Vantagens: Nobre (5), Montaigne (L/E) (1), Vodacce (L/E) (2), Avalon (L/E) (3)

Porté (Sangue Puro): Algibeira (3), Sangria (2), Trazer (2)

Cortesão: Dança 1, Etiqueta 1, Moda 1, Oratória 1

Manha: Socialização 1, Navegação de Rua 1

Marinheiro: Equilíbrio 1, Escalar 2, Nós 1, Cordame 1

Médico: Diagnóstico 1, Primeiros Socorros 3, Charlatanice 1

Atleta: Escalar 2, Jogo de Pés 2, Arrancada 1, Arremesso 1

Esgrima: Ataque (Esgrima) 1, Aparar (Esgrima) 2

Renda: 1500F inicial, 500F por mês

Modelos de Sacerdotes

Sacerdote Castilliano

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 3, Determinação 2, Verve 2

Arcana: Confidente

Vantagens: Fé (5), Ordenado (4), Théano (L/E) (3), Castillia (L/E) (1), Universidade (1), Conexão (Membro do Colégio Invisível) (1)

Cortesão: Dança 1, Etiqueta 1, Moda 1, Oratória 3, Diplomacia 3, Tagarelice 1

Erudito: História 2, Matemática 1, Filosofia 2, Pesquisa 2, Filosofia Natural 2, Teologia 3

Manha: Socialização 3, Navegação de Rua 3, Cultura do Submundo 3

Médico: Diagnóstico 2, Primeiros Socorros 3, Charlatanice 1, Cirurgia 2

Mercante: Escriba 2

Renda: 90F inicial, 30F por mês

Capelão de Navio Inismore

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 3, Determinação 3, Verve 2

Arcana: Leal

Vantagens: Fé (5), Ordenado (4), Vontade Indomável (3)

Artista: Canto 3, Música (Qualquer Instrumento) 2

Erudito: História 2, Matemática 1, Filosofia 3, Pesquisa 2, Teologia 1

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalar 2, Nós 2, Cordame 2

Médico: Diagnóstico 3, Primeiros Socorros 3, Charlatanice 1, Dentista 1, Cirurgia 1

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 3, Jogo de Pés 3, Jab 3, Uppercut 3

Renda: 90F inicial, 30F por mês

Sacerdote Vodacce

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 4, Determinação 2, Verve 2

Vantagens: Ordenado (4), Théano (L/E) (4), Castillia (L/E) (3)

Cortesão: Dança 1, Etiqueta 3, Moda 1, Oratória 3, Diplomacia 1, Tagarelice 2

Erudito: História 1, Matemática 1, Filosofia 2, Pesquisa 3, Teologia 1

Médico: Diagnóstico 3, Primeiros Socorros 3, Charlatanice 1, Cirurgia 1

Atleta: Escalar 1, Jogo de Pés 3, Arrancada 2, Arremesso 1

Faca: Ataque (Faca) 3, Aparar (Faca) 3

Renda: 90F inicial, 30F por mês





Modelos de Feiticeiros

Mago do Glamour Avalon

Constituição 1, Finesse 2, Raciocínio 1, Determinação 3, Verve 2

Arcana: Ambicioso

Vantagens: Citação (4), Nobre (5), Característica Lendária (Determinação) (1)

Glamour (Sangue Puro): O Homem Verde 1, O Caçador Cornífero 2, Jack 1, Robin Bomcamarada 3

Caçador: Furtividade 3, Sobrevivência 2, Rastrear 2, Tocaia 2

Arqueiro: Ataque (Arco) 3, Flecheiro 3, Tiro Certeiro 3

Atleta: Escalar 1, Jogo de Pés 3, Arrancada 1, Arremesso 1

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Aparar (Esgrima) 2

Renda: 1500F inicial, 500F por mês

Metamorfo Ussuro

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 2

Vantagens: Tenacidade (3), Nobre (5), Théano (3)

Pyeryem (Meio Sangue): Homem 1, Urso 2

Espião: Sombra 2, Furtividade 3, Sinceridade 1

Arma Pesada: Ataque (Arma Pesada) 3, Aparar (Arma Pesada) 3

Atleta: Escalar 1, Jogo de Pés 3, Arrancada 1, Arremesso 1, Esquiva 1

Besta: Ataque (Besta) 3, Flecheiro 3, Recarregar (Besta) 1

Luta Livre: Agarrada 3, Abraço de Urso 1

Renda: 1500F inicial, 500F por mês

Feiticeiro de Navio Vestenmannavnjar

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 3, Determinação 2, Verve 2

Antecedentes: Vendetta (Contra um Vendel) (3)

Vantagens: Patife (3), Herança (3), Théano (3)

Lærdom (Meio Sangue): Stans 1, Nod 1, Villskap 1

Manha: Socializar 2, Navegação de Rua 3, Cultura do Submundo 1

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalar 3, Nós 1, Cordame 1, Clima 1

Arma Pesada: Ataque (Arma Pesada) 3, Aparar (Arma Pesada) 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3

Atleta: Escalar 3, Jogo de Pés 3, Arrancada 1, Arremesso 1

Renda: 1500F inicial, 0F por mês

Modelos de Espadachins

Pirata Marinho Eisen

Constituição 3, Finesse 2, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 2

Arcana: Superconfiante

Vantagens: Herança (1), Escola de Espadachim (25), Guilda dos Espadachins (0)

Eisenfaust: Bater 1

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalar 3, Nós 1, Cordame 1, Cultura do Mar 2

Arma Pesada: Ataque (Arma Pesada) 3, Aparar (Arma Pesada) 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3, Recarregar (Armas de Fogo) 3

Panzerhand: Ataque (Panzerhand) 3, Aparar (Panzerhand) 3

Pugilismo: Ataque (Pugilismo) 2, Jogo de Pés 3, Jab 1, Uppercut 2

Renda: 500F inicial, 0F por mês

Duelista Montaigne

Constituição 2, Finesse 3, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 3

Vantagens: Reflexos em Combate (3), Guilda Mercante (4), Bebedor Competente (1), Escola de Espadachins (25), Guilda dos Espadachins (3)

Valroux: Apara Dupla 1

Cortesão: Dança 3, Etiqueta 2, Moda 3, Oratória 1

Mercante: Cozinhar 3

Atleta: Escalar 1, Jogo de Pés 3, Arrancada 1, Arremesso 1

Esgriima: Ataque (Esgriima) 3, Aparar (Esgriima) 2

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 3

Renda: 3m2 x 3F inicial, 3m2F por mês

Guardacostas Vestenmannavnjar

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 3

Arcana: Cabeça Quente

Vantagens: Escola de Esgriima (25), Guilda dos Espadachins (0), Grande (3), Patrono (6)

Leegstra: Bater 1, Corps-á-Corps 1, Estocada 1

Manha: Socializar 3, Navegação de Rua 2

Servo: Etiqueta 1, Moda 2, Tarefas Domésticas 2, Discrição 3

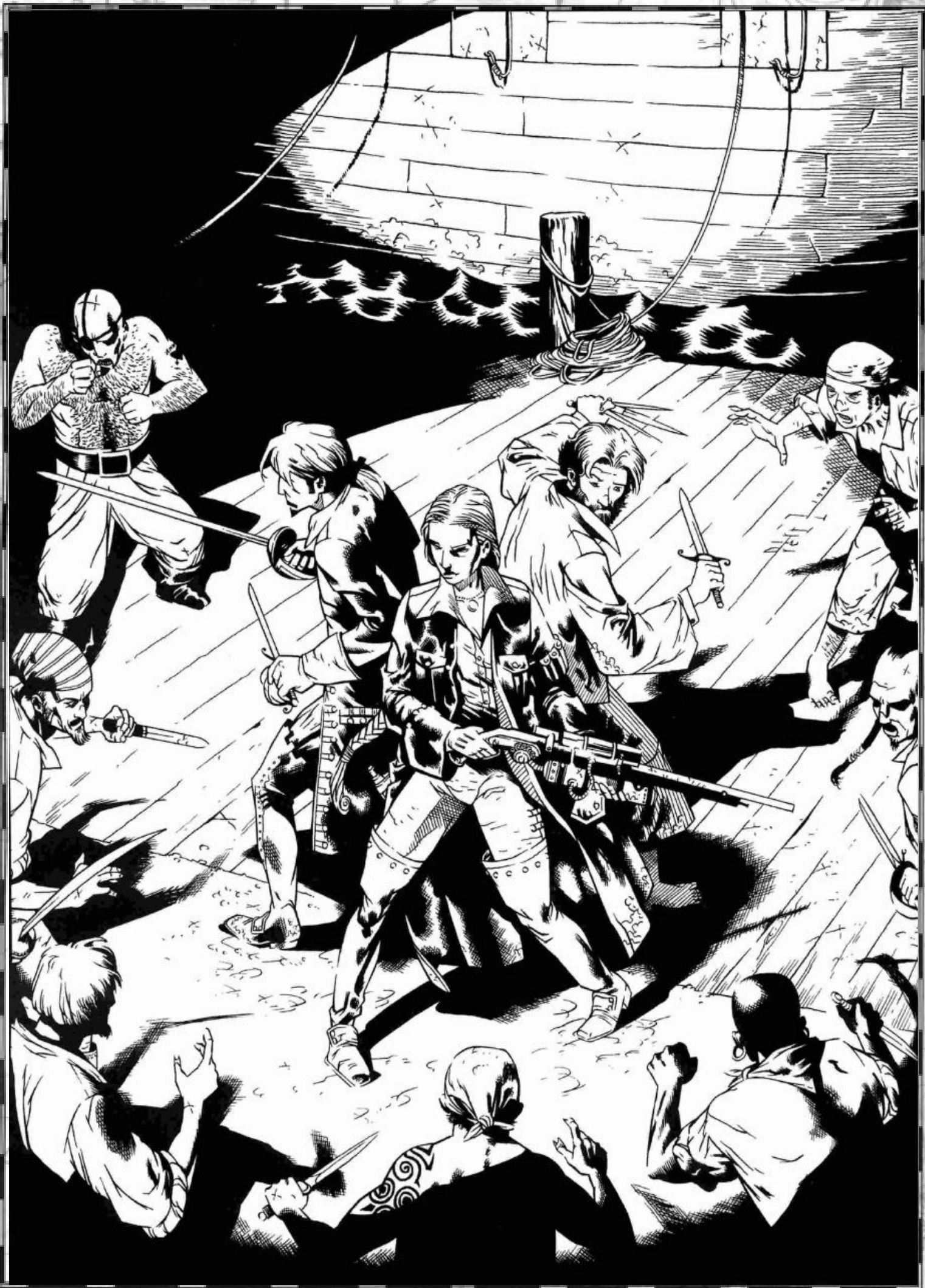
Arma Pesada: Ataque (Arma Pesada) 3, Aparar (Arma Pesada) 3

Atleta: Escalar 2, Jogo de Pés 3, Arrancada 2, Arremesso 1

Luta Livre: Agarrada 3

Renda: 120F inicial, 4F por mês







Drama

Parte Quatro

Archibald

Ele permanecia perfeitamente intacto, iluminado pela luz da tocha, esperando por seu navio para embarcar. Estava três horas atrasado e o ar frio congelava seus ossos. A caneca há pouco cheia com vinho quente agora estava vazia e congelada. Ele levantou um pouco seu colarinho e cruzou os braços um pouco mais forte. Bateu os pés. Caminhava diante da luz, girava sobre os calcanhares até o lado oposto.

Três horas atrasado.

Ele estava prestes a voltar para a taverna e buscar outra caneca cheia do líquido que chamava de vinho (tinha dúvidas) quando viu dois homens remando num pequeno barco para fora da escuridão até o cais. Um segundo olhar lhe fez ver que estava errado: um homem e uma mulher. Forçou os olhos contra a luz fraca para enxergar o nome do escaler... mais um momento... mais perto...

“*La Dulcinea*”, sussurrou. “Algo está errado.”

Do cais, ele conseguia os ouvir discutindo. Não paravam um momento, mesmo para desembarcar e amarrar o barco. O homem, baixo e escuro, falava com um sotaque inish – que fez Archibald sorrir. A mulher, mais alta e loira, falava avalon com um sotaque acentuado. O marinheiro inish fez as honras da casa.

“Se você continuar assim, irei chutá-la de volta para seu paraíso coberto de neve, vendel!” disse, seu tom aumentando a cada sílaba. A vendel respondeu com um praguejar em sua língua nativa e o inish brigou. “Bendita seja”, disse.

Archibald se aproximou deles, tocando a vendel no braço. Ele sabia mais do que acertar o passo de um inish de rosto vermelho e boca suja. “Com licença”, sussurrou.

A vendel girou sobre os calcanhares e bateu com o punho em seu queixo. Archibald caiu para trás, lutou para permanecer de pé, falhou, e bateu de costas no cais. O primeiro som que ouviu foi o inish rindo. Quando olhou para cima, viu o homem no cais, segurando a barriga.

“Meu pai sempre me disse que os avalons não sabiam nada sobre mulheres”, conseguiu falar entre risos. “E a cada dia, um de vocês prova que ele estava certo.”

Archibald estava de pé antes que o inish começasse a falar. Estava frente a frente com a vendel antes que terminasse. A mulher ficou quase da sua altura, com seu cabelo longo e seco trançado sobre os ombros.

“Não toque em mim, avalon”, ela sussurrou, a névoa escapando de seus lábios.

“Deixarei que minha espada faça isso.”

Ela olhou e viu o broche na lapela dele. O gelo em seus olhos foi derretido rapidamente. “Um Espadachim?” Deu um passo atrás. “Você está aqui por mim?”

“Não. Mas há tempo”. Ele desatou a correia de couro em volta da bainha de sua espada.

O inish, ainda sentado no cais sorriu. “Confie num avalon para arruinar uma boa briga com um desembainhar de espada.”

O Espadachim se voltou para olhá-lo, então parou. Seus olhos brilhavam numa luz sombria. O inish percebeu o brilho e sabia exatamente o que era. Ele pulou sobre os pés, facas em suas mãos. Os dois estavam de costas um para o outro, quase um ato instintivo.

“O que foi?” a vendel perguntou.

O inish sorriu. “Problemas...”



O'Connel

“...dos piores”. Ele espiou sobre seus ombros, captando o movimento de Helena para o barco no canto do olho. “Você vem, Espadachim?”

“Sim”, ele disse.

“Diga-me seu nome, então.”

Ele quase podia sentir o sorriso do Avalon. “Você pode lhes dizer que sou Archibald Montgomery.”

“Sean O’Connell.”

Como uma voz, eles falaram: “Te vejo lá.”

O som de algo pesado e sólido atingiu o cais; os dois se voltaram para olhar. Helena estava de joelhos atrás de um baú de ferro aberto. O’Connell balançou a cabeça. “Não posso acreditar que você insistiu em trazer isso...”

Quando ele viu o que ela puxou da caixa, sua voz caiu. Ela correu para frente, juntou-se ao círculo e prendeu a respiração. “Eu lhe disse que precisávamos disso”, disse.

A despeito de estar cercado por capangas, O’Connell não podia tirar os olhos do mosquete. “O que em nome da Senhora é isso?”

Ela olhou para o inish. “Se lhe disser, estragaria a surpresa”. Helena torceu o punho e o mosquete fez um som que O’Bannon jurou que fosse o lamento de uma fada.

As sombras se aproximaram. Seu círculo foi apertado. O’Connell sentiu seus dedos se torcerem em torno de suas armas enquanto as sombras se aproximavam.

Repentinamente, o Espadachim saltou para frente, sua lâmina brilhando em luz de fogo. Antes que caísse, duas das sombras caíram nas tábuas: uma apertando sua garganta e a outra sua barriga. O’Connell sorriu e seguiu caminho, sangrando as criaturas sombrias pelo caminho.

Ele sentiu mãos em seus membros e ombros, mas as evitou com velocidade e acero. Outras duas caíram de lado antes que um golpe despreocupado o fizesse cortar do cotovelo ao pulso. Estremeceu apenas uma vez, mas foi o suficiente. Três homens jogaram seu peso contra ele, o fazendo cair no cais, sentindo seus ossos baterem contra a madeira. Dois pares de mãos acharam seus pulsos e os seguraram rápido.

À sua frente, um sorriso cheio de dentes quebrados se formou sobre ele. Bateu forte e o sorriso desapareceu, mas o vento que ele afastou do garoto risonho o acertou direto no rosto e O’Connell ficou com uma tontura com sabor de vinho e cerveja. Quase o bastante para fazê-lo vomitar, mas nem tanto.

Outro rosto tomou o lugar do risonho, desta vez com uma longa cicatriz e um tapa-olho. Sem sorrisos. “Segurem-no, garotos. A senhora o quer intacto.”

“Eu já tive minha cota de gangues este mês”, O’Connell alegou, mas ninguém estava mais rindo. Ele viu alguém erguer um porrete e fechou os olhos...

...relâmpago no ar atacando o mastro e o olheiro no ninho do corvo chamado “Little Roy”, ele cheirando a carne de porco assada enquanto gritava para O’Connell no convés assistindo-o cair e jurando que nunca sentiria aquele fedor azedo novamente, o fedor de carne seca na eternidade que foi dois meses atrás...?

...e o trovão ainda estava em seus ouvidos quando abriu os olhos. Todos os capangas estavam se levantando lentamente e se afastando, mãos ao alto. O’Connell olhou para sua esquerda onde o Espadachim estava, coberto em sangue, exausto e sem respiração. À sua direita, Helena estava com sua arma fumegante, sorrindo aquele seu sorrisinho.

“Ouçam-me”, ela gritou em um castiliano pausado. “Vão agora. Acabou”. Ela ergueu o canhão fumegante. “Ou eu queimarei mais alguns.”

Os castilianos acenaram com a cabeça brevemente, giraram sobre os calcanhares e correram.

O’Connell se esforçou sobre os pés e caminhou até o centro do cais. Archibald o seguiu. Helena estendeu sua mão para o Espadachim. “Helena Fjør”, disse.

O Espadachim apertou sua mão. “Prazer.”

Eles se voltaram para olhar os corpos no cais. Sete mortos. Mais feridos e gemendo. Um em cinzas.

“Amigos seus?” Helena perguntou ao Espadachim.

“Eu ia lhe fazer a mesma pergunta.”

Ela ajoelhou-se perto da caixa de ferro e colocou o mosquete de volta. O’Connell balançou a cabeça. “Se a guarda da cidade não ouviu essa...”

Ela concordou. “Melhor irmos.”

“Tenho um lugar por aqui”, disse Archibald, embainhando sua espada.

O’Connell bateu em suas costas. “Então vamos.”

Eles começaram a descer a rua escura, deixando a carnificina que causaram para trás, quando Helena perguntou, “A propósito, por quem estava esperando no cais?”

O espadachim pausou por um momento, olhando seu rosto. “Um homem chamado Villanova”, disse.

“Que coincidência”, Helena sorriu. “Justamente por quem procuro.”

* * *

Num canto escuro de um beco muito escuro, movendo-se tão levemente que nem mesmo um Espadachim pudesse ver, uma figura esbelta os assistia partir.

“O Espadachim é perfeito”, ela sussurrou. “E os outros são um bônus.”

Ela deslizou de volta nas sombras e sorriu. “Minha Senhora ficará agradavelmente surpresa.”

Uma Leve Apologia

Boa parte da informação apresentada aqui foi tangenciada na “Introdução” de 7º Mar como o início deste livro. Ela é apresentada aqui novamente por conveniência. Ainda que isso torne o livro um tanto redundante em alguns pontos, também o torna muito mais fácil de usar.

Introdução

7º Mar é mais um jogo de narrativa do que um jogo de tabuleiro. Horas de jogo podem passar sem que ninguém jogue um dado ou consulte um livro de regras. Contudo, quando ocorrem conflitos, seja uma luta de espadas ou um duelo de punhos, a necessidade de regras se faz sentir. As regras apresentadas aqui o ajudarão e ao GM a determinar o resultado de tais conflitos.

Geralmente, você precisa das regras quando o resultado das ações de um ou mais Heróis entram em questão. O golpe do castiliano acertam? O puxão da Bruxa do Destino é bem sucedido? A armadura do eisen o salva do tiro de mosquete do montaigne? Todas essas questões podem ser respondidas com um simples lance de dados.

As regras são flexíveis, uma sugestão para fazer com que seu jogo role mais suavemente. Se você está a vontade usando todas as regras que lhe oferecemos, vá em frente e use-as. Se você gosta de apenas algumas, coloque as que não gosta de lado e mantenha aquelas que lhe

agradam. De fato, se você vier com regras melhores do que as nossas, vá em frente e use-as. Você comprou este livro, tem o direito de fazer com ele o que quiser. Divirta-se com ele. Jogue com as regras, saiba quais funcionam para seu grupo e quais não funcionam, então as modifique para que se adaptem às suas necessidades. Apenas lembre-se da Regra de Ouro de 7º Mar.

Regra de Ouro de 7º Mar

Aqui está ela, a única regra que você nunca deve quebrar:

Se as regras obstruírem a diversão, ignore-as.

Agora que terminamos com isso, vamos começar a falar um pouco sobre o tempo.

Tempo

O Mestre de Jogo tem a autoridade definitiva sobre o transcorrer do tempo durante uma história. Ele diz aos Heróis quanto tempo se passou de um momento a outro. Durante o combate, contudo, as coisas têm de desacelerar muito para se ter certeza de que todos saibam exatamente o que está acontecendo. O combate em 7º Mar se passa como num filme de espadachins, com os Heróis pulando sobre sacadas, se agarrando em candelabros, escorregando em corrimãos e pegando seus amigos em queda no último instante, e isso pode ser bastante difícil de registrar.

O combate de 7º Mar é dividido em **Rodadas**. Uma Rodada dura tanto quanto o GM precise que ela dure, mas sempre é dividida em dez **Fases**, cada uma de igual duração. Os Heróis terão múltiplas ações por Rodada, mas normalmente terão apenas uma ação por Fase.

Fora do combate, o tempo é um pouco mais fluído. Ele é dividido em **Cenas**, **Atos**, **Histórias**, e **Épicos**. Uma Cena é um único encontro com um grupo específico de pessoas, ou um único combate. Assim, se você encontra um mercador na estrada e falar com ele, essa é uma Cena, e se você entra numa briga num bar em chamas e mergulhar na água para terminar a luta, essa também é uma Cena.

Um Ato é um conjunto de Cenas que tomam lugar aproximadamente na mesma área, tal como uma cidade. Se cinco lutas separadas tomam lugar em Freiburg, todas estas são Cenas no mesmo Ato. Se os Heróis deixam Freiburg e viajam para Carleon (onde eles enfrentam mais duas lutas), esse é um Ato diferente, e se eles encontrarem um bando de piratas pelo caminho, então esse será outro Ato. Assim, o primeiro Ato é em Freiburg e tem cinco Cenas. O segundo Ato é no mar e tem uma Cena (o ataque pirata). O terceiro ato e final toma lugar em Carleon e tem duas Cenas. Muitos Atos têm de duas a cinco Cenas.

Uma História é um conjunto de Atos que toma um único enredo do início ao fim. Muitas Histórias têm entre um e seis Atos.

Por último, um Épico é um número de Histórias que levam a um grande evento climático, tal como a reconstrução de um poderoso artefato, ou a morte de um Vilão recorrente.

Jogando Dados

Como muitos jogos de tabuleiro tradicionais, *7^o Mar* usa dados. O sistema de *7^o Mar* usa exclusivamente dados de dez lados, e você precisará de muitos deles. Quando ler as regras, encontrará um termo com o qual precisa se familiarizar: **Manter**. Sempre que precisar determinar o resultado de uma ação, você joga um número de dados, mas conta apenas alguns deles. Estes são os dados que você Mantém. Geralmente, você irá querer Manter seus maiores resultados nos dados.

Exemplo 3.1: Nicholas de Brasco é um duelista vodacce. Quando ele ataca outro Herói, ele joga sete dados, mas Mantém apenas três. O jogador de Nicholas joga sete dados, obtendo um 3, 5, 6, 7, 8, 9, 9. Ele pode manter apenas três destes dados, então ele decide Manter o 8 e os dois 9, dando um total de 26 (8+9+9).

Na maioria das vezes, os modificadores de vantagens, mágica, e coisas do tipo serão na forma de dados extras que você joga, mas não Mantém. Estes dados são referidos como dados **não mantidos**. Quando você tem

O Florim

A taxa de câmbio como determinada pela Liga Vendel sob a criação do Florim é a seguinte:

Avalon: 1 Libra = 20 Xelim. 1 Florim = 1 Xelim.

Castilla: 1 Dobrão = 100 Maravedi. 1 Florim = 20 Maravedi.

Eisen: 1 Marco = 100 Pfennigs. 1 Florim = 4 Marcos, mas você não pode trocar Florins por Marcos, ou Pfennigs porque as Guildas Mercantes estão tentando tirar as moedas de Eisen de circulação.

Montaigne: 1 Sol = 12 Pistoles. 1 Florim = 2 Pistoles.

Usura: Escambo. 1 Florim = 1 galinha ou equivalente.

Vendel: 1 Florim = 100 Centavos.

Vestenmannavnjar: Escambo. Os vestenmannavnjar se recusam a usar o Florim por motivos religiosos.

Vodacce: 1 Senador = 5 Assentos. Os vendel comerciantes estabeleceram uma taxa de câmbio de 3 Senadores por 1 Florim. Os vodacce estão sendo forçados a lidar com as ramificações do Florim, gostem ou não.

uma penalidade em dados não mantidos, estes são aplicados primeiro aos dados que você não Mantém, e então, se houverem dados de penalidade sobrando, aplicados aos dados que você Mantém.

Exemplo 3.2: Se você normalmente joga quatro dados e Mantém três deles, mas tem uma penalidade de -2 dados não mantidos, você é reduzido a jogar dois dados e Manter dois dados. Afinal, você não pode manter mais dados do que joga!

Explodindo Dados

Dados de dez lados geram números de um a dez. Geralmente, o “dez” num dado é indicado com um zero.

Sempre que um dado rolar um 10, você pode jogar aquele dado novamente e adicionar o resultado ao 10. Isto é chamado **explodir um dado**. Se o Herói joga novamente e obtém um 10, ele pode adicionar o 10 e continuar jogando até não obter mais 10 adicionais.

Exemplo 3.3: Um jogador joga um 10. Ele joga o dado novamente e obtém um 5. Ele soma estes dois valores para obter 15 num único dado. Desde que o jogador continue obtendo 10, ele pode continuar jogando e somando.

Jogando Mais de Dez Dados

Ainda que muitos jogadores gostem de jogar muitos dados, dez é muito provavelmente o número máximo que se pode esperar ter em suas mãos de uma vez. Assim, em 7º Mar, sempre que estiver jogando mais do que dez dados de uma vez, retire os dados em excesso, e mude-os para dados Mantidos extras. Assim, se você estiver jogando 12m6, você retirará dois dados não mantidos extra e Manterá dois dados extra, para um teste de 10m8. Se você obtiver um 10m10 e ainda tiver dados extra sobrando, cada dado adicional (seja Mantido ou não mantido) se torna um bônus de 10 para o teste. Assim, 15m10 se torna 10m10+50, e 11m11 se torna 10m10+20.

Características

(Nota: Enquanto lê esta seção, sugerimos que tenha uma cópia da planilha de Herói em mãos para referência visual. A planilha de Herói pode ser encontrada no fim deste livro.)

Quão forte é seu Herói? Quão rápido ele é? Quão engenhoso e esperto? Quão alegre? Quanto ele se destaca numa multidão? Estas questões são respondidas com uma olhada rápida nas **Características** de seu Herói. Algumas pessoas são mais fortes, mais rápidas e mais carismáticas do que outras, assim como os Heróis com quem jogará. Todos em Théah são classificados de 0 a 5 (normalmente) em certas Características. Um Herói com Constituição 4 é mais forte do que um Herói com Constituição 3, que é mais forte do que um Herói com Constituição 1, e assim por diante.

Todo Herói tem um conjunto de cinco Características: Constituição, Finesse, Determinação, Raciocínio e Verve. Cada uma descreve um aspecto diferente de seu Herói. Estas Características têm valores, conhecidos como **Níveis**, numerados de 0 a 5. Quanto mais alto o Nível de uma Característica, mais potente ela é.

Em quase todo caso, Características lhe dizem quantos dados você pode Manter durante um teste.

Exemplo 3.4: Nicholas tem uma Finesse de 4, então sempre que fizer um teste envolvendo agilidade ou reflexos, ele joga e Mantém ao menos quatro dados.

Características de Nível 0

Alguns Heróis podem ter Nível 0 em uma Característica. Isso significa que eles são muito fracos nesse aspecto. Um Herói com Finesse em Nível 0 pode ser aleijado, enquanto que um Herói com Constituição em Nível 0 pode ser doentio.

Um Herói que deve fazer um teste baseado numa Característica em que ele tem 0 sempre joga um dado, mas se obtém um zero, ele é um zero e não um 10, e o dado nunca explode. Também, um Herói fazendo um Teste Resistido contra um Herói com Nível 0 na Característica apropriada tem 5 como Número de Dificuldade.

Se o Herói tem as Perícias apropriadas para somar ao teste, ele pode fazer, mas as restrições ainda se aplicam.

Exemplo 3.5: Jean-Pierre é um camponês montaigne com Raciocínio 0, o que significa que Jean-Pierre não é o cara mais brilhante na comarca. Quando um vigarista visita a fazenda de Jean-Pierre, ele tenta convencer o simples fazendeiro a comprar algumas sementes mágicas. Jean-Pierre deve fazer um Teste Resistido contra o trapaceiro. O ND do trapaceiro é 5 devido ao Nível 0 em Raciocínio de Jean-Pierre. Quando Jean-Pierre obtém um 0 em seu único dado, não conta como um dez, nem o joga novamente. Ele conta como um zero.

Perícias

Assim como todos Heróis têm Características, eles também têm Perícias. Contudo, ainda que todos Heróis tenham as mesmas cinco Características (mesmo se uma ou mais delas sejam Nível 0), o número de Perícias que um Herói pode ter é muito maior.

Se as Características definem quem é seu Herói, então as Perícias definem o que ele aprendeu. Dois Heróis com Características idênticas podem ter (e normalmente terão) Perícias completamente diferentes. Isso se deve por que os antecedentes de todos são diferentes. Mesmo Heróis que tenham o mesmo professor de esgrima se desenvolverão como espadachins diferentes com perícias e habilidades separadas.

Cada Perícia é dividida em Aptidões. Aptidões são as habilidades que seu Herói obteve da Perícia. Geralmente, Aptidões tornam mais fácil para que você seja bem sucedido em ações às quais elas pertencem, tais como nadar ou aparar com uma main gauche.

Os Dois Testes

Existem dois tipos de testes usados em 7^º Mar: Simples e Resistido.

Um Teste Simples é usado quando um Herói está agindo por si só, quando apenas suas próprias habilidades estão sendo testadas.

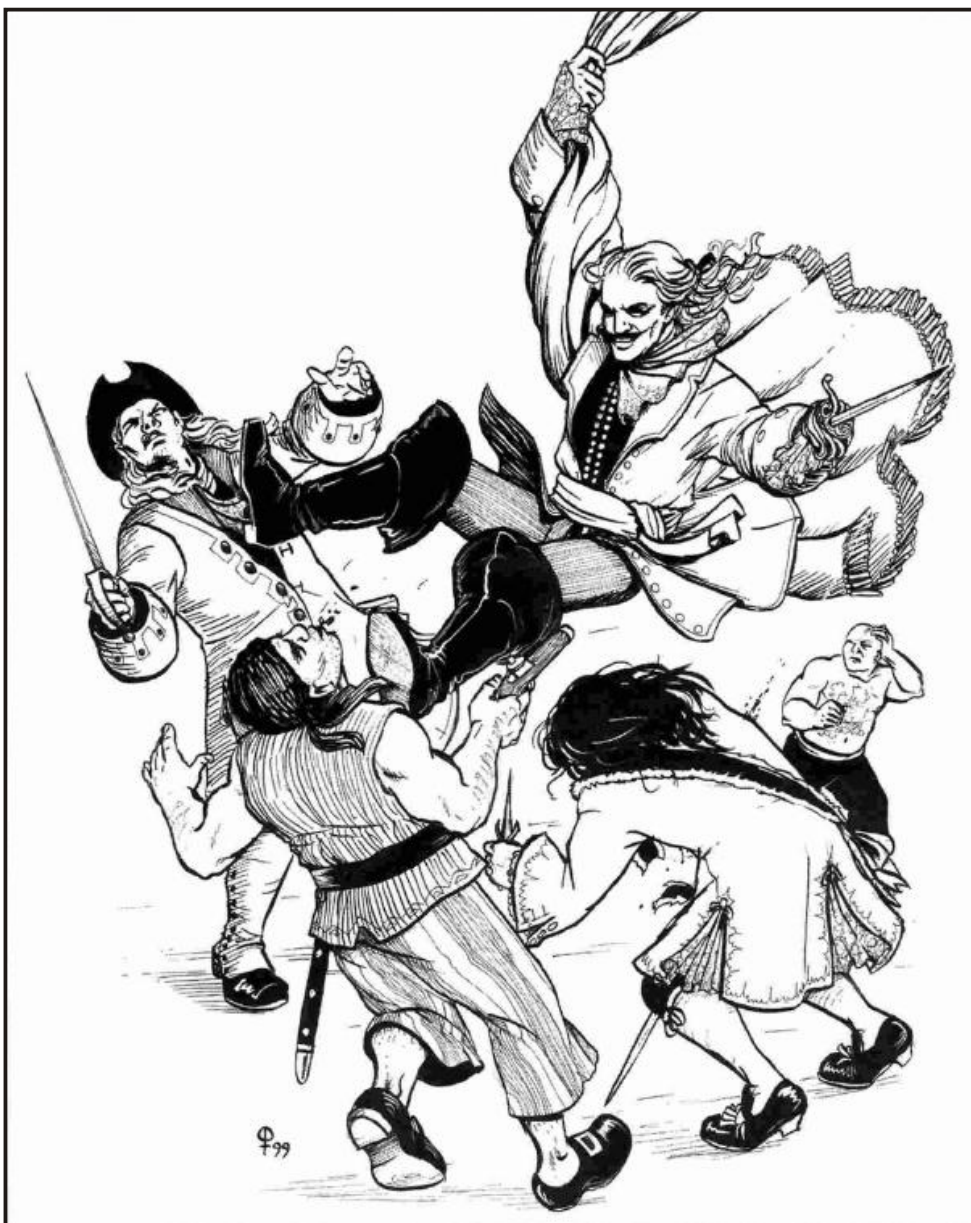
Um Teste Resistido é usado quando um Herói está ativamente se opondo a (ou sendo oposto por) outro personagem.

O Teste Simples

Um Teste Simples é uma Ação cujo resultado é baseado apenas na habilidade do Herói. Esse Herói tem força para erguer e arremessar a

mesa? Ele possui a destreza para arrombar aquela porta? Estes são bons exemplos de Testes Simples. Um Teste Simples é realizado assim:

- Passo Um: Você declara uma ação e o GM determina que Característica é apropriada para aquela ação. Então ele designa um Número de Dificuldade para a ação.
- Passo Dois: Você joga um número de dados igual à Característica apropriada de seu Herói e soma-os.
- Passo Três: Compare o total obtido pelos dados com o ND. Se seu teste é igual ou maior do que o Número de Dificuldade, a ação é bem sucedida. Se seu teste é menor do que o ND, a ação falha.



O GM tem uma lista que mostra as dificuldades relativas para ações e seus Números de Dificuldade apropriados. A tabela abaixo lhe dá uma boa estimativa do que estes Números de Dificuldade podem ser.

O Teste Resistido.

Testes Resistidos são um pouco diferentes de Testes Simples. Você faz um Teste Resistido quando está tentando usar uma Ação contra outro personagem. O GM lhe diz para jogar um número de dados igual à Característica apropriada, da mesma forma como um Teste Simples, mas:

- O ND para um Teste Resistido é igual à Característica oposta vezes 5.
- Tanto o personagem Agindo quanto o personagem Opondo fazem testes, e o sucesso da ação é determinada por seus testes.

Num Teste Resistido, um de três resultados podem ocorrer:

- Se apenas um concorrente passa em seu teste (Característica Oposta x5), então ele é bem sucedido e seu oponente falha.
- Se ambos concorrentes passam em seus testes, aquele que obteve maior resultado vence.
- Se nenhum concorrente passa no teste, a Ação continua até um ou ambos conseguirem fazer um teste bem sucedido.

Tabela de Número de Dificuldade

5	Mundano
10	Fácil
15	Médio (Este é o Número de Dificuldade padrão)
20	Difícil
25	Muito Difícil
30	Heroico
35	Nunca Feito Antes
40	Nunca Feito Novamente

Adicionando Perícias e Aptidões ao Teste

Quando você faz um Teste Simples ou Resistido, normalmente adiciona suas Perícias à equação na forma de dados não mantidos. Assim, se um Herói arrombando a porta acima possui a Aptidão Arrombamento em Nível 2, ele adiciona dois dados não mantidos à sua tentativa.

Exemplo 3.6: Nicholas tem Finesse Nível 4 e uma Perícia Esgrima com uma Aptidão Ataque em Nível 3. Isto dá a Nicholas um total de sete dados para jogar (4 Finesse + 3 Ataque), mas ele só pode Manter quatro deles.

Aumentos

Quando o GM lhe designa um ND, você pode achar esse ND um pouco fácil de alcançar. Você pode voluntariamente **Aumentar** qualquer ND que lhe seja designado em porções de 5. Aumentar o ND incrementa quão impressionante o sucesso será, normalmente ao adicionar um dado não mantido a qualquer efeito que o teste tenha por Aumento (para um Teste de Ataque, o efeito é dano, por exemplo). Aumentar lhe permite completar tarefas mais rapidamente, mais efetivamente, ou com mais estilo. Um “tiro certo” (acertar um oponente na mão, disparar uma flecha na perna de um oponente, etc.) é um exemplo do que você pode fazer com Aumentos. O GM irá notificá-lo quantos Aumentos são necessários para um tiro certo.

Você pode Aumentar quantas vezes for capaz, mas se falhar em alcançar seu ND modificado, você falhou completamente na Ação que estava tentando realizar.

Ocasionalmente, você receberá um **Aumento Grátis**. Um Aumento Grátis adiciona 5 ao seu teste.

Exemplo 3.7: Nicholas (do Exemplo 3.6) está fazendo um ataque contra um monstro cujo ND para acertar é 10. Ele sabe que uma vez que está jogando sete dados e Mantendo quatro, ele não teria problemas em alcançar aquele ND. De fato, ele sabe que obterá ao menos um 20 em média, então ele diz ao GM que está Aumentando duas vezes. Isto torna seu novo ND em 20. Se ele falhar em jogar ao menos um 20, seu ataque erra, mas se acertar ele terá dois dados extras para jogar para o dano (que pode tornar um ataque 5m2 num ataque 7m2, por exemplo).

Exemplo 3.8: Se Nicholas recebeu um Aumento Grátis enquanto fazia o ataque no exemplo 3.7 e jogou um 17, seu Aumento Grátis impulsionaria a um 22, tornando-o um ataque bem sucedido. Se Nicholas quisesse obter o maior efeito de seu Aumento Grátis, então ele deveria ter Aumentado uma vez mais para tirar vantagem do fato de que ele estava adicionando 5 ao seu teste.

Dados de Drama

Você começa cada História com um número de **Dados de Drama** igual à sua Característica mais baixa. Eles funcionam como dados regulares, o que quer dizer que eles explodem quando obtém qualquer dez. Dados de Drama representam sua habilidade inata de desvendar seus arredores e as intenções de seus oponentes, e realizar ações além da capacidade do homem comum (ou seja, “ações heroicas”). Seu GM, por outro lado, começa com um número de Dados de Drama igual à Característica maior no grupo, mas um para cada Herói no grupo. Ele pode usar estes para fazer os desafios que você enfrenta mais efetivos, e geralmente tornar a vida de seu Herói muito pior.

Quando você gasta um de seus Dados de Drama, um de três efeitos pode ser invocado:

- Você pode adicionar um dado Mantido em *qualquer teste*. Isso pode ser feito *após* o teste ter sido realizado, mas *deve* ser feito antes que o GM descreva o resultado do teste em questão. Você pode gastar quantos Dados de

Drama quiser num único teste.

- Você pode imediatamente se recuperar de ter sido **Nocauteado** (veja *Combate*, abaixo). Isso lhe custa um Dado de Drama. Contudo, a despeito da Fase atual, você deve gastar o resto desta Rodada se recuperando, incapaz de realizar quaisquer Ações. Seu ND para ser acertado durante este tempo é 5.
- Você pode ativar sua Virtude, ativar o Defeito de um Vilão, ou tentar evitar que o GM ative sua Húbris.

Seu GM pode lhe dar Dados de Drama adicionais quando você faz algo que ele acha que seja particularmente legal, quando você diz algo que faça o grupo todo explodir na gargalhada, quando você interpreta seu Herói particularmente bem durante uma Cena, etc.

Dados de Drama também são usados para obter experiência para seu Herói. No final de uma História, todos os seus Dados de Drama não gastos são convertidos diretamente em **Pontos de Experiência**.

Fique atento – quando você gasta Dados de Drama para adicionar um dado ao teste, seu GM o tira de você e coloca na parada de dados *dele* no início da próxima Cena. A sorte de seu Herói pode parecer boa agora, mas se você não tomar cuidado com o gasto de seus Dados de Drama, as coisas podem ficar complicadas bem rápido.

Recapitulando

Todas as regras para resolução de ações em 7^o Mar seguem três passos. Sempre que não estiver seguro do que fazer, lembre-se apenas desses três passos e você estará bem.

- 1) O GM designa um Número de Dificuldade.
- 2) Determine qual Característica e/ou Aptidão (se alguma) são mais adequadas ao teste.
- 3) Jogue os dados. Se seu teste for igual ou maior do que o ND, você é bem sucedido. Se não, você falha.

“A + B”: Jogue e Mantenha Revisitado

Aque está uma formulazinha que deixa fácil o Jogar e Manter. Sempre que nos referimos a uma combinação de dados (Característica + Aptidão, por exemplo), o primeiro valor se refere ao número de dados que você Mantém, enquanto o segundo valor é o adicional de dados não mantidos que você joga. Em outras palavras, sempre que nos referimos a Característica + Aptidão, você joga um número de dados igual a sua Característica + Aptidão, mas mantém um número de dados igual à sua Característica.

Combate

Combate é uma parte importante de 7º Mar. As cenas de se balançar de tapeçarias e lustres, ou lutar nas margens de um perigoso abismo são o coração e a alma do gênero espadachim.

As regras para combate são muito semelhantes a todas as outras em 7º Mar: você joga seus dados contra um Número de Dificuldade e compara os resultados. É quando nós chegamos nos resultados que as coisas começam a se complicar.

Iniciativa

No início da rodada de combate, você joga um número de dados igual à sua Verve. Estes são **Dados de Ação**, e não explodem. Os números mostrados nos Dados de Ação são as Fases nas quais você agirá. Se seu teste obtiver os mesmos números em mais de um Dado de Ação, você simplesmente será capaz de agir mais de uma vez durante aquela Fase.

Exemplo 3.9: Rodriguez Montello, um valentão castilliano, tem uma Verve de 4. Assim, ele joga quatro Dados de Ação no início de cada rodada de combate. Neste exemplo, ele obtém um 1, um 5, um 9 e um 0. Uma vez que são Dados de Ação, o 0 NÃO explode. Isto significa que Rodriguez agirá nas Fases 1, 5, 9 e 10.

Exemplo 3.10: Um guarda forte tem uma Verve de 2. Assim ele joga dois Dados de Ação no início de cada rodada de combate. Neste exemplo, ele obtém um 1 e um 9. Isto significa que o guarda agirá nas Fases 1 e 9.

Exemplo 3.11: Se Rodriguez obtivesse dois 5 no exemplo 3.9, ele seria capaz de agir duas vezes durante a Fase 5.

Depois, seu GM começará a contar em ordem crescente da Fase 1 até alcançar a Fase 10 (normalmente mostrado como 0 em um dado). Quando ele chamar a Fase em que você age, você pode fazer uma de duas coisas com cada dado mostrado na atual Fase:

- Gastar um Dado de Ação para realizar uma **Ação**.
- Deixar o Dado de Ação onde está, tornando-a uma **Ação Segurada**. (Ações Seguradas serão explicadas em breve.)

Se mais de um Herói ou NPC quiser realizar uma Ação na mesma Fase, cada um soma todos seus Dados de Ação para obter o número conhecido como **Iniciativa Total**. Note que Dados de Ação que já foram gastos não contam para a Iniciativa Total. O personagem com a maior Iniciativa Total age primeiro. Se houver um empate, o personagem com a maior Verve age primeiro. Se isso não quebrar o empate, então determine quem age primeiro de forma randômica (jogue uma moeda, jogue Pedra-Papel-Tesoura, qualquer coisa).

Exemplo 3.12: A Iniciativa Total de Rodriguez soma 25 (1+9+10+5). A Iniciativa Total do guarda soma 10. Assim, Rodriguez tem a opção de agir primeiro na Fase 1. Se a Iniciativa Total do guarda tivesse sido 25, então nós teríamos de comparar as pontuações em Verve, e novamente Rodriguez agiria primeiro, uma vez que 4 é maior que o 2 do guarda. Se o guarda também tivesse uma Verve 4, então seria decidido pelo lance de uma moeda.



Quando o GM alcança a Fase 10 todos devem usar seus Dados de Ação restantes ou perdê-los. Uma vez que todos Dados de Ação na mesa sejam gastos ou perdidos, uma nova Rodada começa, e o processo inicia todo de novo.

Exemplo 3.13: Rodriguez jogou um 0 mais cedo, e agora a Fase 10 começa. Ele não pode guardar aquele Dado de Ação, pois não existem outras Fases à frente. Ele deve usá-lo agora ou perdê-lo.

Segurar Ações

Uma vez que tenha segurado uma Ação, ela permanece na mesa. Ela é considerada para qualquer Fase posterior, mas o número mostrado no dado não muda. Isso é importante quando somando sua Iniciativa Total.

Exemplo 3.14: Rodriguez decide segurar seu 1 para usar depois. Ele permanece na mesa, e ele pode usá-lo em qualquer Fase após a Fase 1. Contudo, ele ainda conta como 1 para sua Iniciativa Total.

Interromper Ações

E se você não jogar quaisquer números baixos, mas realmente precisa ter sua Ação feita antes dos caras maus? Neste caso, você pode realizar um **Interromper Ação**: você troca dois Dados de Ação das últimas Fases por um Dado de Ação mostrando a atual Fase. Você ainda deve comparar os Totais de Iniciativa se alguém quiser agir nesta Fase para determinar quem age primeiro, mas ao menos você tem uma chance de agir. É mais barato usar Segurar Ação ao invés disso, mas se você simplesmente não tem uma, terá de usar um Interromper Ação. Você não pode usar Interromper Ação para fazer um ataque.

Exemplo 3.15: Agora é a Fase 4, e Rodriguez já usou seu Segurar Ação da Fase 1 para trancar a porta que alguns guardas estavam prestes a arrombar. Infelizmente, apenas agora ele percebeu que outro guarda na janela mirava uma besta nele e gostaria de se esquivar. Ele tem um 5, um 9 e um 0 sobrando. Rodriguez quer manter sua Ação na Fase 5, então ele troca os Dados de Ação 9 e 0 para ter um 4. Sua Iniciativa Total no início da Fase 4 agora é 9 (4+5).

Defesa Passiva

Sua **Defesa Passiva** é usada a todo momento sem usar uma Ação. Ela é igual a 5 + (Aptidão Defesa x5). Este é o ND contra o qual seus inimigos normalmente jogarão para acertá-lo. Olhe na tabela da página seguinte para ver que Aptidões você pode usar como sua **Aptidão Defesa** a menos que seu GM declare o contrário. Se você não usar quaisquer destas Aptidões como sua Aptidão Defesa, então sua Defesa Passiva é 5.

Exemplo 3.16: Rodriguez tem uma Aptidão Aparar de 3 em Esgrima. Assim, se ele tiver uma arma de esgrima em mãos, ele pode Aparar como sua Aptidão Defesa, dando-lhe um ND para ser acertado de 20. Desde que ele tenha sua arma em mãos, o guarda precisará jogar um ND de 20 para golpeá-lo.

Exemplo 3.17: Se Rodriguez fosse desarmado, ele não poderia mais usar sua Aptidão Aparar como sua Aptidão Defesa. Felizmente, ele tem a Aptidão Jogo de Pés 2, dando-lhe um ND para ser acertado de 15.

Exemplo 3.18: O guarda não tem Aptidões Defesa além de Aparar 2. Seu ND para ser acertado é 15 enquanto armado e um desprezível 5 quando desarmado, por que ele não tem outras Aptidões para recorrer em caso de emergência.

Caindo e Levantando

Às vezes você cai – seja porque você escorregou enquanto se balançava em um lustre, ou porque seu oponente usou uma Aptidão Corps-à-corps contra você. De qualquer modo, enquanto estiver no chão, sua Defesa Passiva cai a 5, e você deve fazer dois Aumentos para usar sua Defesa Ativa (veja **Defesa Ativa**, abaixo) – é difícil aparar enquanto está caído no chão. Assim, se seu oponente jogar um 24 para acertá-lo, enquanto estiver caído, você precisa jogar um 34 para evitar o golpe. Se leva uma Ação para levantar, e durante a Fase que está se erguendo, sua Defesa Passiva permanece 5 e não pode usar qualquer Defesa Ativa.

Fazendo Um Ataque

Quando você gasta um Dado de Ação, você pode escolher atacar um oponente com essa Ação. Você joga Finesse + Ataque (para a arma ou estilo de luta sendo usado), Mantendo Finesse. Isto é conhecido como seu **Teste de Ataque**; lembre de seu total para o próximo passo. Se seu teste for igual ou maior do que o ND de seu oponente para ser acertado, você o acertará, a menos que seu oponente seja bem sucedido no uso de uma Defesa Ativa.

Exemplo 3.19: Rodriguez tem Finesse 3 e uma Aptidão Ataque de 4 em Esgrima. Assim, para atacar o guarda ele joga sete dados, Mantendo três. Assumindo que o guarda está armado, Rodriguez precisa obter um 15 ou mais para mandar um ataque voando até o guarda. Não deve ser tão difícil...

Penalidade de Mão Inábil

Quando você está usando um objeto (tal como uma main gauche) em sua mão esquerda (ou mão direita, se você tiver a Vantagem Canhoto), você tem uma penalidade de -1 dado não mantido quando faz qualquer coisa com esse objeto. Várias Escolas de Espadachins lhe ensinam como evitar esta penalidade quando usa certos itens (tais como um broquel ou main gauche) em sua mão inábil.

Defesa Ativa

Uma vez que o atacante tenha um resultado igual ou maior ao seu ND para ser acertado, você tem uma última

chance de evitar o dano. Primeiro, você deve gastar um Dado de Ação mostrando esta Fase. Você joga Raciocínio + Aptidão Defesa, mantendo Raciocínio. Você deve usar a mesma Aptidão Defesa que estava usando como sua Defesa Passiva contra o ataque. Seu ND é o Teste de Ataque do atacante. Se seu resultado for igual ou exceder o ND, você evitou todo dano daquele ataque. A Tabela de Aptidão Defesa abaixo lista as diferentes Aptidões Defesa possíveis e os exemplos de quando você pode usá-las. Algumas circunstâncias exigem que uma Aptidão em particular seja usada (por exemplo, se você está cavalgando um cavalo, você deve usar a Aptidão Cavalgar para fazer qualquer Defesa Ativa); elas são anotadas na tabela.

Você pode usar Segurar Ações ou Interromper Ações para pagar um teste de Defesa Ativa. Lembre que Interromper Ações lhe custa dois dados ao invés de um.

Exemplo 3.20: Rodriguez faz um Teste de Ataque de 34. Assumindo que o guarda possa surrupiar uma Ação nesta Fase (talvez ele Segure seu 1, antecipando o ataque), então ele deve obter um 34 ou mais para evitar o dano. Digamos que seu Raciocínio seja 2, então ele joga quatro dados, mantendo dois. Ele obtém um 16, que falha em alcançar ou superar o ND, e ele é atingido.

Exemplo 3.21: O guarda ataca Rodriguez com um Teste de Ataque de 22. Rodriguez decide usar Defesa Ativa e gasta um Dado de Ação. Ele tem Raciocínio 2 e uma Aptidão Aparar de 3, então ele joga cinco dados, mantendo dois. Ele obtém um 25, evitando o ataque.

Tabela de Aptidão Defesa Estendida

Aptidão Defesa	Quando Usado
Jogo de Pés	A qualquer momento, a menos que sobrepujada por outra Aptidão.
Aparar (Arma)	Pode ser usado apenas quando segurando a arma apropriada.
Equilíbrio	Deve ser usada quando lutando sobre uma superfície instável tal como cascalho, um navio, ou uma carruagem em movimento.
Escalar	Deve ser usado quando escalando.
Salto	Deve ser usado quando se salta.
Cavalgar	Deve ser usado quando cavalgando um animal.
Rolar	Deve ser usado quando rolar ou deslizar.
Arrancada	Deve ser usado quando correr.
Natação	Deve ser usado quando nadando.
Balanço	Deve ser usada quando se balançando.

Movimento durante o Combate

7º Mar funciona melhor com miniaturas e um mapa da área na qual o combate está ocorrendo. Isto permite que todos visualizem o que está acontecendo mais facilmente, e ajuda a evitar as discussões que muitas vezes surgem quando há **d e s e n c o n t r o** na comunicação entre o GM e

os jogadores a respeito do esquema da batalha. Nós recomendamos usar miniaturas em escala 25mm-28mm, e estaremos produzindo uma linha completa de miniaturas 7^o Mar para sua conveniência.

Os mapas que você encontrará nos produtos 7^o Mar terão números sobre eles que representam as diferentes alturas das áreas representadas. Assim, o mapa de uma taverna poderia ter um 1 no chão, um 2 nos topos das mesas, escadas baixas, e bar, um 3 nas escadas maiores e lustre, e um 4 na sacada. Cada número diferente representa uma **Camada** no mapa, e corresponde a um dado de dano de queda. Em nossa taverna acima, um Herói caindo da sacada (Camada 4) para o chão (Camada 1) teria três dados de dano de queda.

Como parte de qualquer outra Ação, você pode se mover para qualquer lugar no mapa que é ou da mesma Camada ou uma Camada abaixo de sua posição atual. Assim, você pode correr sobre o chão e atacar alguns guardas que venham na porta tudo em uma Ação, ou você pode balançar do lustre, saltar sobre o bar, e chutar alguém na boca tudo na mesma Ação.

Contudo, se você quiser subir uma Camada, isso custa uma Ação. Você não quer que o Vilão o obrigue a subir as escadas enquanto está lutando porque isso o faz usar muitas Ações.

Você pode cair mais de um Nível por vez com uma Ação, mas se não tiver a Aptidão Queda, você terá de tomar dano de queda para conseguir.

Por último, use o senso comum quando se mover. Um grupo de guardas não deixará um Herói caminhar em torno deles para pegar o Vilão que eles estão protegendo. Certamente, eles ficarão lá confusos se o Herói passar por sobre suas cabeças numa tapeçaria e cair próximo ao Vilão, mas esse é um assunto completamente diferente. Isso se aplica aos NPCs também. Se um Herói bloqueou uma escada para proteger a fuga da luta de outro Herói, o Vilão não pode apenas ignorar a parada dramática que o Herói está fazendo – isso se faz em filmes pobres, e atrapalha os jogadores de se sentirem Heróis.

Ataques à Distância

Se você procurar por armas de projéteis na Tabela de Armas, na página seguinte (as armas com alcance nelas), verá um número em parênteses próximo a seus nomes. Esta é a distância máxima (em metros) que a arma pode ser disparada com qualquer chance real de acertar. Se está usando miniaturas de 25mm e um mapa, recomendamos que diga que uma polegada no mapa é igual a 1,50 m de alcance. Isso não é exato, mas muito perto. Quando dispara num alvo que está até metade deste alcance distante de você, aplique o modificador de Curta Distância ao seu Teste de Ataque. Quando você dispara em alguém que está além da metade do máximo distante de você, aplique o modificador de Longa Distância ao seu Teste de Ataque. Você pode disparar em alguém que esteja além do alcance máximo, mas não terá chance de acertar.

Exemplo 3.22: Milo o arqueiro está disparando seu arco num Vilão 15 metros longe dele. Ele faz seu Teste de Ataque normal, e então, uma vez que está mais perto do que a metade do alcance máximo de 45 metros, ele usa o modificador de Curta Distância e subtrai 5 de seu teste. Então, se ele obteve um 28, ele cai para 23.

Exemplo 3.23: Milo está disparando seu arco num Vilão há 30 metros de distância, e ele obtém um 28 de novo. Uma vez que ele está além da metade de seu alcance máximo do alvo, ele usa o modificador de Longa Distância (-10) para um total de 18.

Armas de Fogo

Quando usa uma arma de fogo (pistolas e mosquetes), um Herói dispara *apenas* contra a Defesa Passiva de seu alvo. Um Herói *não* pode usar Aparar como sua Defesa Passiva contra armas de fogo. Armas de fogo *não* podem ser evitadas com uma Defesa Ativa. Além disso, armas de fogo não sofrem de Modificadores de Curta Distância quando disparadas em alvos a menos de 3 metros.

Heróis podem disparar duas pistolas no mesmo alvo com uma Ação. Esta Ação aumenta o ND para acertar o alvo em 5 e também aumentam o teste do dano jogado em um dado Mantido (aumentando o dano para 5m4). Você não pode fazer dois Testes de Ataque separados; os dois tiros de pistola causam 5m4 e são considerados um único ataque.

Dano Normal

Todas as armas listadas com uma Taxa de Dano (TD) da seguinte maneira:

Arma	Taxa de Dano
Arma de Esgrima	2m2

Quando você lida com dano de uma arma branca (uma arma de empunhadura tal como uma espada ou um machado), some a Constituição de seu Herói ao primeiro número na Taxa de Dano e jogue aqueles dados a mais. O segundo número (o que segue o “m”) lhe diz quantos dados Manter de seu teste. Armas de projétil (tais como arcos e pistolas) não somam a Constituição do Herói à Taxa de Dano.

O dano infligido é referido como **Ferimentos**.

Exemplo 3.24: Rodriguez conseguiu acertar o guarda, então agora ele determina quanto dano ele inflige. Sua Constituição é 2, e ele está brandindo uma espada com TD de 2m2. Adicionando sua Constituição resulta numa TD de 4m2, então ele joga quatro dados, Mantém dois. Ele obtém um 19, o que significa que ele inflige 19 Ferimentos ao guarda.

Armas Improvisadas

Quando você pega o que estiver à mão (uma garrafa de cachaça, por exemplo) e golpeia seu oponente na cabeça, você está usando uma arma improvisada. Você usa a Aptidão Ataque (Arma Improvisada), encontrada na Perícia Luta Suja, para seu Teste de Ataque. O dano que causa com a arma depende de seu tamanho e forma.

O número de dados Mantidos é um ou dois, dependendo de se o objeto é cego ou afiado, respectivamente.

O número de dados que você joga é igual a sua Constituição + o modificador do tamanho da arma, como mostrado na tabela na página seguinte.

Assim, usar a garrafa dada como exemplo acima (cega, de mão), você a consideraria uma arma de 0m1, enquanto que uma mesa (cega, maior do que um homem) seria uma arma de 3m1, e uma pessoa (cega, tamanho de um homem) seria uma arma de 2m1.

Infelizmente, como você pode ver se presta atenção a filmes de espadachins, armas improvisadas têm uma tendência a quebrar (e derramar muita aguardente). Armas macias (como pessoas) não quebram, elas apenas se dobram e voltam à forma depois. Armas firmes (feitas de vidro, barro, madeira, etc.) quebram sempre que você obtenha um 10 em qualquer de seus dados de dano, escolha você ou não manter aquele dado. Mesmo armas improvisadas duras (metal ou pedra) não são construídas para lutar, e quebram sempre que qualquer dos dados de dano explode mais de uma vez (ou seja, você obtenha 20 ou mais num único dado). Claro, você pode escolher não jogar novamente seus dez para evitar isso, mas é provavelmente mais fácil apenas agarrar outra arma.

Testes de Ferimentos

Uma vez que tenha sido ferido, você tem de ver se algo ruim acontece a você, ou se limpa os estilhaços do golpe por enquanto. Isto se chama um **Teste de Ferimento**. Você joga sua Constituição com um ND igual aos

Tabela de Armas

Arma	Dano	Alcance	Curto Alcance	Longo Alcance	Recarregar
Arco	2m2	150 metros	-5 para acertar	-10 para acertar	1 Ação
Besta	2m3	100 metros	-5 para acertar	-10 para acertar	6 Ações
Espada de Esgrima	2m2	N/A	N/A	N/A	N/A
Arma Pesada	3m2	N/A	N/A	N/A	N/A
Faca	1m2	5 + 2*Força	-0 para acertar	-5 para acertar	N/A
Mosquete	5m3	80 metros	-10 para acertar	-15 para acertar	30 Ações
Panzerhand	0m2	N/A	N/A	N/A	N/A
Pistola	4m3	30 metros	-10 para acertar	-15 para acertar	20 Ações

Ferimentos Leves que levou até agora no combate (incluindo o dano que você acabou de levar). Se falhar no teste, você sofre um **Ferimento Dramático**, mais um Ferimento Dramático para cada 20 que você falhou em seu Teste de Ferimento. Caso contrário, nada acontece, mas o dano fica com você. Armas de fogo (pistolas, mosquetes, etc.) são tão perigosas que você toma um Ferimento Dramático adicional para cada 10 que tenha falhado, ao invés de cada 20.

No final de cada batalha, apague todos seus Ferimentos Leves (mas não os Ferimentos Dramáticos).

Exemplo 3.25: Após aquele golpe de Rodriguez, o guarda deve agora jogar sua Constituição de 4 com um ND de 19. Ele obtém um total de 22. Está bem por enquanto.

Exemplo 3.26: Na próxima rodada, Rodriguez acerta o guarda novamente com dano 17. O guarda deve jogar sua Constituição novamente, desta vez com um ND de 36! Ele obtém um 35, então ele toma um Ferimento Dramático. Se tivesse obtido um 16, teria falhado por 20, então ele tomaria imediatamente um Ferimento Dramático adicional além do primeiro.

Ferimentos Dramáticos

Quando você sofre um Ferimento Dramático, a primeira coisa a fazer é apagar todos os Ferimentos Leves que sofreu até agora. Não fique excitado; você ainda tem de lidar com os efeitos do Ferimento Dramático.

Primeiro, se o Ferimento Dramático traz seu número total de Ferimentos Dramáticos igual à sua Determinação, você está **Aleijado**. Até seu número de Ferimentos Dramáticos ser reduzido abaixo deste nível, nenhum de seus dados (exceto Dados de Drama) explodem.

Tabela de Armas Improvisadas

Tamanho	Tamanho	Modificador
Punho	+0	N/A
Menor que um Homem	+1	N/A
Tamanho de um Homem	+2	-1 dado não mantido
Maior que um Homem*	+3	-2 dados não mantidos

* A categoria Maior que um Homem é limitada por quão grande um objeto que seu Herói pode levantar e arremessar.

Segundo, se este Ferimento Dramático trazer o número total de Ferimentos Dramáticos a duas vezes sua Determinação, você está **Nocauteado** (veja abaixo), e provavelmente acordará num calabouço ou amarrado a uma cadeira, assumindo que ninguém o mate.

Exemplo 3.27: Rodriguez tem uma Determinação de 2, e sofre seu segundo Ferimento Dramático. Até ele ter um destes Ferimentos Dramáticos curado, ele está Aleijado e seus dados param de explodir. Se ele sofrer outros dois Ferimentos Dramáticos, ele cai e fica Nocauteado até seus amigos curarem-no, ou o GM fazê-lo acordar.

Você terá de deixar seus Ferimentos Dramáticos curarem com o tempo (todos os Ferimentos Dramáticos se curam entre Histórias), deixar um médico vê-los (veja a Perícia Médico na página 141), ou encontrar alguma mágica para curar seus ferimentos.

Nocauteado

Quando seu Herói sofre um número de Ferimentos Dramáticos igual a duas vezes sua Determinação, ele é **Nocauteado**. Isso significa que ele tomou tantos ferimentos que está completamente fora de si. A dor de suas feridas o deixaram sem ação, e qualquer um pode simplesmente caminhar até ele e matá-lo automaticamente ao gastar uma Ação. Ele não pode fazer nada enquanto estiver Nocauteado. Ele nem mesmo joga Iniciativa.

Você pode se recuperar de ser Nocauteado ao gastar um Dado de Drama. Contudo, a despeito da Fase atual, você deve passar o restante da Rodada se recuperando, incapaz de realizar quaisquer Ações. Seu ND para ser atingido durante este tempo é 5. Você também se recupera de ser Nocauteado se for curado de um ou mais Ferimentos Dramáticos, embora novamente você não será capaz de fazer qualquer coisa até a próxima Rodada, e seu ND para ser atingido será 5 até lá.

Ferimentos de NPC

Em 7^o Mar, existem três tipos de NPCs: Brutamontes, Capangas e Vilões. Cada um deles é ferido de forma diferente.

Brutamontes

Brutamontes são a ralé. Eles são os fortões sem nome que os vilões empregam às dúzias e que morrem às dúzias quando os Heróis aparecem. Um grupo de Brutamontes é chamado de “Tropa de Brutamontes”.

Quando um Herói aplica um golpe bem sucedido contra um Brutamontes, este é Nocauteado. É isso. Não há teste para Ferimentos, o Brutamontes simplesmente cai. O GM determina se o Brutamontes foi morto ou apenas caiu inconsciente, mas se o Brutamontes tomar um único Ferimento após ter sido derrubado, ele morre.

Frequentemente, um Herói pode despachar uma Tropa de Brutamontes com pouco esforço. Se um Herói está enfrentando uma Tropa de Brutamontes diretamente, ele pode atacar um Brutamontes adicional por Aumento. Em outras palavras, se você estiver enfrentando quatro Brutamontes, precisaria de três Aumentos (um para cada Brutamontes além do primeiro) para atacar a todos.

Capangas

Capangas são os tenentes e puxa-sacos dos Vilões e Heróis. Eles são mais resistentes do que os Brutamontes, mas apenas um pouquinho. Capangas estão realmente à beira de se tornar Heróis e Vilões eles próprios; tudo que precisam é um empurrãozinho e farão seu próprio caminho.

Capangas recebem Ferimentos como Heróis, mas se sofrerem um número de Ferimentos Dramáticos igual à sua Determinação, eles são Nocauteados.

Vilões

Vilões são as contrapartes dos Heróis. Eles têm as mesmas habilidades dos Heróis, e o mesmo potencial para fazer o mal como o Herói tem para fazer o bem.

Vilões são Feridos exatamente da mesma forma que os Heróis. Sempre que receberem Ferimentos, eles fazem um Teste de Ferimento usando sua Constituição. Se tiverem sucesso, não há efeito. Se falharem, eles tomam um Ferimento Dramático. Se um Vilão tomar um número de Ferimentos Dramáticos igual a duas vezes sua Determinação, ele é Nocauteado.

Exemplo 3.28: Rodriguez está enfrentando quatro Brutamontes. Ele só quer gastar uma Ação e despachá-los,

então quando ele ataca, diz ao GM que quer atacar todos os Brutamontes. Existem quatro deles, então o GM diz que Rodriguez precisa de três Aumentos para atacar a todos. O ND para atacar estes Brutamontes é 10, então com três Aumentos, o ND se torna 25. Rodriguez faz seu teste e todos os Brutamontes caem num agito de espada.

Armadura

A intenção da armadura é desviar golpes de espada e balas de mosquete para salvar seu usuário do dano. Infelizmente, muitas armas modernas théanas passam direto pela armadura. Hoje em dia, a armadura é mais uma desvantagem do que uma vantagem. Ela simplesmente não é usada, exceto pelos eisen, que têm armaduras *dracheneisen* quase mágicas capazes de desviar balas de mosquete ainda que permaneçam leves o bastante para serem de fácil manuseio. Se você quer uma armadura, jogue com um nobre eisen. Todos os outros simplesmente não usam.

Surpresa

Quando tenta se mover furtivamente ou emboscar alguém, você faz um Teste Resistido com sua Finesse + sua Aptidão Furtividade ou Tocaia, como apropriado, versus Raciocínio + Tocaia de seu alvo. Se vencer, seu alvo é surpreendido por uma Rodada.

Enquanto surpreendido, sua Defesa Passiva cai a 5. Além disso, você não pode usar quaisquer Ações, incluindo Interromper Ações. Você só pode Segurar quaisquer Ações que teria normalmente recebido até não estar mais surpreendido.

Surpresa só funciona numa situação onde você pode abordar a vítima sem ser observado.

Exemplo 3.29: Rodriguez tem uma Aptidão Furtividade de 3. Ele tenta se mover furtivamente até um guarda que tem Raciocínio 2 e nenhuma Aptidão Tocaia. Assim, o ND de Rodriguez é 10, e ele joga seis dados, Mantendo três. O ND do guarda é 15, e ele joga dois dados, Mantendo dois. Rodriguez tem um 21, e o guarda um 12. Uma vez que Rodriguez foi bem sucedido e o guarda falhou, Rodriguez vence o Teste Resistido, e o guarda é surpreendido por 1 Fase. Se Rodriguez guardou uma Ação para tirar vantagem de sua surpresa, o guarda muito provavelmente terá uma morte rápida.

Experiência

Enquanto se aventura, seu GM irá recompensá-lo com pontos de experiência, ou XP. Seu GM provavelmente terá de 1-5 XP por jogador por sessão de jogo (mais seus Dados de Drama restantes, que se transformam em XP, e qualquer XP que seus Antecedentes lhe dão), mas é prerrogativa dele aumentar ou diminuir este número como lhe convir. Você pode usar XP para melhorar as habilidades de seu Herói das seguintes formas:

1. Comprar uma Nova Perícia

Comprar uma nova Perícia custa 10 XP. Isso é mais caro do que na criação do Herói, e representa encontrar um novo tutor para ensinar-lhe a perícia não familiar. Quando você compra uma nova Perícia, os primeiros Níveis nas Aptidões Básicas são grátis como na criação do Herói, com uma diferença importante. Se você já possui uma Aptidão que está recebendo um Nível grátis, você não pode adicionar o Nível à sua Aptidão existente como pode quando faz seu Herói. Assim, se você tem Jogo de Pés 2, e compra a Perícia Pugilismo, seu Jogo de Pés não aumenta.

2. Comprar um Novo Antecedente

Você pode comprar um novo Antecedente por 3, 6, ou 9 XP, que lhe dá um Antecedente de 1, 2 ou 3 pontos. Você só pode ter um número de Antecedentes igual ao seu Nível em Verve. Assim, se você já tem dois Antecedentes, e tem uma Verve de 3, pode comprar apenas mais um Antecedente.

3. Aumentar uma Aptidão

Para aumentar uma Aptidão, você deve gastar um número de Pontos de Experiência igual a duas vezes o Nível que quer aumentar a Aptidão. Por exemplo, se você quer aumentar uma Aptidão de Nível 2 para Nível 3, você deve gastar 6 Pontos de Experiência. Você pode aumentar uma Aptidão em apenas um Nível por História. Após a criação do Herói, Aptidões Avançadas custam o mesmo para aumentar do que Aptidões Básicas, então é mais efetivo começar com Aptidões Avançadas baixas e trabalhá-las durante o jogo. Você só pode aumentar suas Aptidões a um Nível máximo de 5 na maioria das circunstâncias.

4. Aumentar uma Característica

Para aumentar uma Característica, você deve gastar um número de Pontos de Experiência igual a *cinco vezes* o Nível que quer aumentar naquela Característica. Por exemplo, se você quer aumentar uma Característica de Nível 3 para Nível 4, você deve gastar 20 Pontos de Experiência. Você pode aumentar uma Característica em apenas um Nível por História. A menos que tenha uma Vantagem ou habilidade especial, você só pode aumentar suas Características a um máximo de Nível 5.

5. Entrar numa Escola de Espadachim

Com a permissão do GM, você pode entrar numa nova Escola de Espadachim. Você já deve possuir Perícias em seu Currículo Básico e encontrar um Mestre do estilo que esteja disposto a ensiná-lo. Você deve então pagar

Avanço de Aptidão

Nível Atual	Custo de Avanço
0	2
1	4
2	6
3	8
4	10
5	-

Avanço de Característica

Nível Atual	Custo de Avanço
0	5
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6 (Habilidade Especial)	35
7 (Habilidade Especial)	-

um adicional de 50 XP. Seu GM também pode exigir outros pagamentos, tais como tempo e dinheiro gasto em treinamento.

Você nunca pode usar XP para fazer qualquer uma das coisas a seguir:

1. Comprar Arcana

Virtudes são raras, mesmo entre Heróis, e se você perdeu o barco quando fez seu Herói, então está sem sorte. Além disso, se você comprou uma Húbris, então está preso com ela pelo resto da vida. Nós lhe avisamos que era uma fraqueza fatal, não avisamos?

2. Comprar uma Vantagem

Como Arcana, Vantagens não aparecem magicamente quando você tem pontos para elas. Por outro lado, seu GM pode querer casá-lo numa família nobre, ou algo que o supra similarmente com uma Vantagem que você não tinha na criação do Herói. Neste exemplo, seu GM simplesmente lhe dará uma nova Vantagem de graça.

3. Aumentar seu Drama

Drama sempre é igual à sua Característica mais baixa. A única forma de aumentar seu Drama é aumentar suas Características. Drama é o que lhe faz um Herói, afinal, então não vem barato.



O Sistema de Réplica

Um elemento essencial do gênero espadachim é a tripudiação. Observações engenhosas podem cortar tão fundo quanto uma lâmina e levar um inimigo a um frenesi frustrado que dá ao Herói uma vantagem da qual precisa para superar as demandas. Infelizmente, nem todos nós somos tão inteligentes quanto os heróis que gostaríamos de interpretar, então aqui está um sistema para ajudá-lo a simular a tripudiação com efeitos de jogo bastante reais.

Charme, Intimidação e Escárnio

Existem três Ações interpessoais básicas que qualquer PC ou NPC pode tentar – Charme, Intimidação e Escárnio. A Característica base usada e efeitos da tentativa são determinados pela Ação (veja as descrições, abaixo). Como elas são tentadas no jogo é deixado a cargo dos jogadores, que devem decidir um curso razoável de Ação para justificar a tentativa antes que o GM a permita.

O ND padrão para toda Ação interpessoal é a Característica alvo x5. A Característica alvo sempre é aquela sendo usada para realizar a ação (ou seja, Determinação vs. Determinação, Raciocínio vs. Raciocínio, Verve vs. Verve).

Charme

Característica Usada: Raciocínio

ND: Raciocínio do Alvo x5

Ações de Charme tentam convencer um personagem de algo ao reduzir sua Determinação, representando o efeito gradual que as palavras e ações do Herói do jogador estão tendo sobre seu alvo. O Herói faz uma série de testes Resistidos de Raciocínio contra o alvo. Uma vez que o Herói tenha feito tantos testes bem sucedidos de Charme quanto a Determinação do alvo, este é convencido pelo ponto de vista do Herói. (Aumentos contam como um teste bem sucedido extra). Se o Herói falhar com um teste de Charme, então o processo termina automaticamente, quaisquer sucessos acumulados são perdidos, e nenhuma outra tentativa com aquele alvo e ponto de vista pode ser tentada.

Tabela de Réplica Inteligente

Ação	Característica	Efeito
Charme	Raciocínio	Quando bem sucedido = Determinação do alvo, alvo convencido
Intimidar	Determinação	Alvo tem uma penalidade de um dado não mantido + um dado adicional quando age diretamente contra o Herói pelo restante da cena
Escárnio	Verve	Alvo deve Aumentar tantas vezes quanto o PC fez quando agiu contra ele

Charme é usado para melhorar as atitudes de outros, bem como convencê-los de um ponto ou curso de ação em particular.

Quando fizer uma tentativa de Charme, o jogador deve informar ao GM de sua intenção e/ou resultado ideal. Como Charme é uma Ação prolongada (comumente levando várias Ações do jogador para ser completada), é importante saber o que ele está tentando conseguir desde o início.

Limitações de Charme

É impossível convencer qualquer um de algo que lhe é inerentemente contrário (moralmente, eticamente, ou outro). Segundo, todos efeitos de Charme são temporários – as atitudes de longa duração de outros não podem ser permanentemente ajustadas com esta Ação.

Intimidação

Característica Usada: Determinação

ND: Determinação do Alvo x5

Ações de Intimidação tentam intimidar o alvo por força de vontade direta. O Herói faz um teste Resistido de Determinação contra o alvo. Sucesso indica que o alvo perde um dado – mais um dado adicional por Aumento – de cada ação quando age diretamente contra o Herói.

Intimidação é muito menos complicada (e comumente muito mais direta) do que Charme. Em essência, seu Herói está tentando intimidar outro apenas por força de personalidade (embora mostras de violência arbitrária e imprevisível, comportamento hostil ajudem no processo).

Note que este efeito pode eliminar todos os dados do alvo antes que ele possa contar com eles. O resultado indica que o alvo é automaticamente mal sucedido com a ação.

Escárnio

Característica Usada: Verve

ND: Verve do Alvo x5

Ações de Escárnio podem fazer com que o alvo falhe onde ele deveria ser bem sucedido. Quando usa esta opção, o número de Aumentos feitos pelo Herói é importante; com sucesso, o alvo também deve Aumentar pela mesma quantidade para sua próxima Ação dirigida ao Herói. Claro, se ele supera esta desvantagem, o Herói se arrependerá de suas palavras...

Uma combinação de tirar onda do alvo e derrisão geral, Escárnio é o lado sombrio da comunicação interpessoal. Tudo que se precisa é uma língua afiada, um pouco de sadismo, e o conhecimento de que tudo está bem.

Os efeitos de todas Ações interpessoais são temporários – após o contato (ou seja, proximidade física) ser quebrado entre o Herói e seu alvo, todos os efeitos desaparecem, e um novo processo deve começar antes que quaisquer modificadores possam ser aplicados.

Afetando Mais de Um Personagem

Quando um Herói quer afetar mais de um alvo com este sistema, ele deve considerar o nível do oponente que ele está enfrentando. As seguintes regras se aplicam:

Vilões: Heróis podem afetar apenas um único Vilão por vez com qualquer efeito de Réplica.

Capangas: Heróis podem afetar mais de um Capanga com Réplica. Cada Capanga adicional é um Aumento.

Brutamontes: Um teste não modificado é tudo que se precisa para afetar uma única Tropa de Brutamontes. Tropas adicionais exigem um Aumento cada.

Máximos do Navio

Pontos Totais	Máximo em Característica	Máximo em Modificações	Máximo em Defeitos
10	3	2	2
15	4	3	3
20	5	4	4
25	6	5	5
30	7	6	6
35	8	7	7
40	9	8	8
45	10	9	9
50+	10	10	10

2. Adicionar

Modificações e Defeitos

Uma vez que as Características sejam designadas, modificações e defeitos podem ser adicionados. Cada Modificação custa um número de pontos igual a sua Taxa de Dificuldade, enquanto cada defeito reduz o custo em pontos do navio. Note que defeitos e modificações não podem mudar o Nível máximo permitido em cada Característica. Isso é estabelecido pelo número de pontos gastos no passo 1.

Projeto de Navio

Alguns grupos podem querer conduzir um navio próprio como parte de uma campanha em andamento, ou o GM pode querer construir navios como aliados ou adversários dos Heróis. Regras de combate navegando e entre navios são detalhadas no *Guia do Mestre*, páginas 180-182.

Existem três passos para projetar um navio em 7º Mar.

1. Designe Características

Navios têm as mesmas cinco Características de Heróis (Constituição, Finesse, Determinação, Raciocínio, e Verve) e podem ter um máximo absoluto de 10 em cada uma. Isto, bem como os pontos permitidos em modificações e defeitos, é limitado pelo número total de pontos gastos no navio (veja a tabela abaixo).

Navios podem exceder seu máximo em defeitos ou modificações se eles tiverem uma, e apenas uma. Assim, mesmo um navio pequeno pode ter Assombrado como um defeito ou Quilha Retrátil como uma modificação. Além disso, um navio não pode ter modificações e defeitos obviamente opostos, tais como Bom e Mal Capitão, ou Espírito Amigo e Assombrado.

Heróis só podem começar com um navio e 10, 15, ou 20 pontos. Além disso, eles terão de guardar ou comprar um navio depois na campanha ou capturar um de alguém.

3. Calcule Outros Valores

Calado e Carga são iguais à Determinação do navio, a menos que ele tenha modificações ou defeitos que os alterem. A Tripulação de um navio é igual à sua Finesse a menos que modificado por um defeito ou modificação, e a Reputação do navio sempre começa com 0, a despeito da Reputação do Capitão.

Exemplo: Bill quer que seu personagem comece com um navio. Ele estabelece um navio de 15 pontos; ele pode também escolher 3 pontos em defeitos, para um total de 18 pontos. Ele só pode escolher 3 pontos em modificações, e as Características do navio não podem ser superior a 4 normalmente. (Mesmo que ele gaste 5 pontos em defeitos, as características ainda terão de ser limitados a 4). Ele decide fazer um navio ágil com poucos canhões, então ele designa as Características assim: Constituição 2, Finesse 3, Determinação 3, Raciocínio 4, Verve 3. Isso lhe custa 15 pontos. Se ele quiser qualquer modificação, terá de pagar por elas com defeitos, então ele escolhe o defeito Animais Daninhos, por 3 pontos. Depois, ele escolhe Leme Grande por 2 pontos, para aumentar o Raciocínio do navio a 5, e Sirga Oculta por 1 ponto. Por último, ele observa a Determinação para ver Calado e Carga (3 cada, pois não existem modificadores), e Finesse para sua Tripulação (3 também). O navio começa com Reputação 0.

Manutenção do Navio

Custa 250F e leva uma semana para reparar um Ferimento Dramático num navio. Uma vez por ano o

navio precisa de 100F em custos de manutenção. Falha em pagar isto resulta nas Características do navio caindo em 1 até que a manutenção seja realizada.

Modificação do Navio

Além das Características, existem inúmeras outras coisas que dão vida a um navio e o tornam memorável aos olhos de sua tripulação. Alguns navios são construídos pesados e sentam fundo na água, enquanto outros parecem ter a sorte da própria Legião numa luta. Alguns navios são infestados de animais, e alguns são construídos com tamanha habilidade que excedem os limites normais que seus projetos lhes impõem.

Cada modificação de navio tem uma taxa de dificuldade ligada a ela. Um Construtor de Navios deve ter a Aptidão Construir Navios ao menos tão alta quanto a dificuldade da modificação para instalá-la. Modificações custam 750F e levam duas semanas para instalar por ponto de dificuldade se adicionadas a um navio existente. Um navio nunca pode ter mais modificações instaladas do que é permitido pela tabela no Passo 1 de *Projeto de Navio*, na página anterior. Defeitos de navio podem ser comprados após a criação a um custo de 1500F e duas semanas para cada ponto de defeito.

Construindo Navio após a Criação

Para comprar um navio após a criação do Herói, percorra todos os passos comuns de projeto, então conte o número total de pontos que teriam sido investidos no navio. Ele custará 600F e levará uma semana por ponto para construir o navio.

O construtor deve então fazer um teste de Raciocínio + Construção de Navio contra um ND de 5 x a maior Característica ou taxa de dificuldade de uma modificação no navio. Assim, um navio cuja maior Característica seja Constituição de 5 leva o ND a 25, enquanto que o mesmo navio com quilha retrátil teria um ND de 30.

Se o teste falhar, então o navio leva duas semanas adicionais para construir. Se o teste falhar por 10 ou mais, então o navio obtém 1 ponto adicional de defeitos para cada 10 pelo qual o teste falhou. Estes defeitos adicionais não dão ao navio mais pontos para construir. De qualquer modo, o Construtor deve jogar novamente

até ser bem sucedido.

Lista de Modificações

Nota: Modificações que não podem ser adicionadas a um navio após sua criação são marcadas com um asterisco após o nome. Modificações e defeitos só podem ser escolhidos uma vez por navio a menos que conste o contrário.

Dificuldade 1

*Bate-estacas de Proa**

Este navio é equipado com um bate-estacas e uma quilha reforçada para absorver o impacto de uma colisão. Quando este navio bate em outro navio (veja *Batalhas Navais Avançadas*, Nações Piratas, página 106, para regras de colisão), o navio alvo sofre um Golpe Crítico adicional, e este navio sofre um a menos.

Mastros Reforçados

Os mastros do navio são especialmente reforçados contra tiros de correntes. Esta modificação permite que o navio jogue dois dados não mantidos extra para Testes de Ferimento quando atingido com tiros de correntes.

Remos

O navio tem um ou mais bancos de remos. Esta modificação permite ao navio mover-se mesmo quando sem vento ou navegando diretamente contra o vento. Contudo, quando os remos são usados, o Raciocínio do navio é considerado a 2 menos, num mínimo de 1.

Sirga Oculta

Esta modificação fixa uma corda escondida ao lado inferior do navio. Contrabandistas usam isto para arrastar materiais contrabandeados sob a água, onde é improvável que sejam encontrados. O lado ruim é que isto aumenta o Calado do navio em 1.

Dificuldade 2

*Casco Robusto**

O casco do navio é reforçado com tábuas extra. Esta modificação aumenta a Determinação do navio em 1. Isso pode exceder o máximo normal para o custo de pontos do navio.

Escotilhas de Canhão Ocultas

As escotilhas de canhão deste navio são projetadas para serem quase invisíveis quando fechadas. A Constituição deste navio pode ser mantida em segredo até ser usada. Dados de Constituição devem ser revelados antes de ser

usados (isso pode ser feito a qualquer momento sem usar Ações), e não podem ser ocultos novamente após serem revelados até a próxima Cena.

Leme Grande

O navio tem um leme grande, permitindo que ele faça curvas mais rápido. Esta modificação aumenta o Raciocínio do navio em 1. Isso pode exceder o máximo normal para o custo de pontos do navio.

Sobrearmado

O navio está abarrotado de canhões. Esta modificação aumenta a Constituição do navio em 1. Isso pode exceder o máximo normal para o custo de pontos do navio.

Tripulação Bem Treinada

A tripulação do navio é particularmente hábil. Esta modificação aumenta a Finesse do navio em 1. Isso pode exceder o máximo normal para o custo de pontos do navio.

Velas de Seda

O navio é equipado com raras velas de seda de Catai. Esta modificação aumenta a Verve do navio em 1. Isso pode exceder o máximo normal para o custo de pontos do navio.

Dificuldade 3

Compartimentos de Contrabando

Algumas das áreas supostamente sólidas do navio são de fato ocas, e usadas para contrabandear. Até 1 Carga pode ser oculta nestes compartimentos secretos, seguro de tudo exceto a busca mais minuciosa.

Decoração

Devido às suas decorações distintas, o navio é muito memorável. As recompensas de Reputação positiva do navio são todas aumentadas em 1.

Quilha Estendida

A quilha do navio é particularmente longa, concedendo estabilidade aumentada ao custo de um calado mais fundo. Este navio joga dois dados não mantidos extra quando testa para emborcar, mas seu calado é aumentado em 1.

Sortudo*

O navio sempre foi particularmente sortudo, tanto dentro quanto fora de combate. Esta modificação dá ao navio um dado de Drama extra.

Dificuldade 4

Bom Capitão

O Capitão do navio é um homem particularmente capaz. Uma vez por Rodada, o Capitão pode adicionar um dado não mantido a qualquer teste que o navio fizer. Esta modificação só pode ser escolhida se o Capitão (seja ele um Herói ou um NPC) tiver a Aptidão Liderança em ao menos 4.

Casco Estreito*

O navio é construído para ser estreito, e passar por fendas apertadas. Testes de pilotagem que envolvam navegar por aberturas estreitas recebem um Aumento Grátis.

Espaço de Carga Extra*

O compartimento de carga do navio é bem projetado e pode guardar mais bens. A Carga desse navio é aumentada em 1.

Quartos de Tripulação Extra*

Quartos extras foram fornecidos para a tripulação, então o navio é tripulado por mais homens do que outros navios do seu tamanho. A Tripulação desse navio é aumentada em 1.

Dificuldade 5

Armas de Abordagem Extra

O navio tem vários pequenos canhões usados para repelir grupos de abordagem. Quando testar na tabela de Abordagem na seção de Batalhas Navais Avançadas, navios que tentem abordar este navio se movem para um resultado abaixo na tabela.

Calado Pequeno*

O casco do navio é projetado de modo tal que ele pode navegar em águas mais rasas do que outros navios de seu tamanho. O Calado deste navio é reduzido em 1, a um mínimo de 1.

Canhão Giratório

Vários pequenos canhões foram colocados em montes giratórios. Uma vez por Rodada, este navio pode disparar fora de seu arco de fogo normal com uma Constituição de 2.

Espírito Amigo

O navio é habitado por algum tipo de entidade amigável que ocasionalmente o ajuda. Uma vez por Cena, o navio joga dois dados Mantidos extra em qualquer teste.



Grupo de Abordagem

Este navio tem um grupo de abordagem bem treinado a bordo. *Quando testar na tabela de Abordagem na seção de Batalhas Navais Avançadas, este navio se move para um resultado acima na tabela.*

Dificuldade 6

Quilha Retrátil*

Este navio pode retrair sua quilha, reduzindo seu calado, mas tornando-o menos estável. *Quando sua quilha é retraída, o navio reduz seu Calado em 2, mas joga um dado não mantido a menos quando testa para emborcar. Leva uma Ação para retrair ou estender a quilha.*

Defeitos de Navio

Nota: Defeitos que não podem ser removidos de um navio após sua criação são marcados com um asterisco. Modificações e defeitos só podem ser escolhidos uma vez por navio a menos que conste o contrário.

Defeitos de 1 ponto

Lento

O navio tende a navegar mais lentamente do que outros navios de seu tamanho. *Este navio viaja um hexágono a menos quando se move para frente.*

Mastros Franzinos

Os mastros do navio são construídos com madeira inferior. *Este navio joga um dado não mantido a menos para*

Testes de Ferimento quando disparados com tiros de corrente.

Velho*

Algumas das tábuas do navio estão podres, mas no conjunto, ele está em boas condições; ele só precisa de um pouco mais de amor do que um navio mais novo. *Este navio requer manutenção a cada seis meses ao invés de um ano.*

Defeitos de 2 pontos

Casco Frágil

O casco do navio não foi devidamente curado, e lasca facilmente quando atingido por tiros de canhão. *Quando jogar para Testes de Ferimento, nenhum dos dados deste navio podem explodir.*

Casco Mal Vedado

O casco do navio é construído de maneira pobre, e faz água mesmo quando cuidadosamente vedado. *Quando fizer testes relacionados a Raciocínio, nenhum dos dados deste navio pode explodir.*

Leme Pequeno

O leme não é grande o suficiente para curvar um navio deste tamanho, então ele curva lentamente. *Quando fizer testes relacionados ao Raciocínio, nenhum dos dados deste navio pode explodir.*

Quilha Pequena

A quilha do navio é muito pequena para o seu tamanho, dando ao navio uma leve tendência a emborcar. *Este navio joga um dado não mantido a menos quando testa para emborcar.*

Subarmado

O navio tem menos canhões do que muitos outros navios de seu tamanho. *Quando fizer testes relacionados à Constituição (mas não Testes de Ferimento), nenhum dos dados do navio pode explodir.*

Tripulação Mal Treinada

O navio tem uma tripulação particularmente mal treinada. *Quando fizer testes relacionados à Constituição, nenhum dos dados deste navio explodem.*

Velas Esfarrapadas

As velas do navio estão em más condições. *Quando fizer testes relacionados à Verve, nenhum dos dados do navio pode explodir.*

Defeitos de 3 pontos

Animais Daninhos

O navio está infestado com ratos, gorgulhos, e outros animais daninhos que constantemente atacam as provisões. As provisões do navio só duram três semanas pelo valor de cada mês de suprimentos comprado.

Azarado*

Algo com o navio parece ter lhe dado má sorte. Talvez sua quilha tenha sido posta num dia sem sorte, ou talvez ele tenha viajado numa área amaldiçoada uma vez. O navio recebe um dado de Drama a menos.

Contramestre incompetente

O Contramestre está a cargo do convés, e se ele faz seu trabalho mal, o navio sofre como um todo. O contramestre deste navio é totalmente incompetente em seu trabalho. A velocidade de viagem do navio (ver a seção Navegação Avançada) é reduzida em 25%.

Enfeitado

O navio é ofensivo aos olhos. Seja por parecer roto, ou por ter decorações contrastantes que o fazem parecer tolo. Devido a suas decorações distintas, o navio é muito memorável, mas de uma forma ruim. Assim, as recompensas por sua Reputação negativa são aumentadas em 1.

Defeitos de 4 pontos

Espaço de Carga Desajeitado

O compartimento de carga do navio foi mal projetado, por isso o navio não consegue carregar tanta carga quanto outros navios do seu tamanho. A Carga deste navio é reduzida em 1.

Mal Capitão

O Capitão deste navio é particularmente incapaz de fazer seu trabalho. O Capitão subtrai um dado não mantido do primeiro teste que o navio fizer a cada Rodada.

Restrito

Os quartos da tripulação do navio são mal projetados. Isto significa que ele tem de navegar com menos tripulação do que outros navios de seu tamanho. A Tripulação deste navio é reduzida em 1.

Tripulação Desapontada

Os homens do navio são facilmente transtornados por qualquer coisinha que saia errado. Theus ajude o Capitão se o suprimento de rum acabar. O GM pode

gastar um dado de Drama para fazer com que uma Tripulação fique ranzinza e se recuse a fazer qualquer coisa pelo resto da Cena. Se eles estiverem em combate, se renderão imediatamente.

Defeitos de 5 pontos

Assombrado*

O navio parece ser habitado por uma entidade malevolente. Ocasionalmente, coisas estranhas acontecem a bordo dele. Outras vezes, é como se ele tivesse consciência própria. O GM pode gastar dois dados de Drama para controlar as ações do navio por uma Rodada. Ele pode fazer isso uma vez por Cena. Além disso, coisas estranhas têm uma tendência de acontecer no navio.

Calado Fundo

O navio tem um calado mais fundo do que muitos de seu tamanho, e não pode navegar em águas rasas. O Calado do navio é aumentado em 1.

Leme Torto

O leme do navio é torto, para bombordo ou estibordo. Deixado por conta própria, o navio navega em círculos. No fim de cada Rodada, este navio curva 60 graus para bombordo (ou estibordo) sem gastar qualquer Ação. A direção é escolhida durante a criação do navio.

Modelos de Navios

Navios de 10 pontos

Escaler Pirata

Constituição 4, Finesse 2, Determinação 2, Raciocínio 2, Verve 2

Modificações: Sobrearmado (2)

Defeitos: Animais Daninhos (3)

Calado: 2

Tripulação: 2

Carga: 2

Reputação: 0

Bergantim do Explorador

Constituição 1, Finesse 1, Determinação 2, Raciocínio 3, Verve 3

Modificações: Espaço de Carga Extra (4)

Defeitos: Tripulação Desapontada (3)

Calado: 2

Tripulação: 1

Carga: 3

Reputação: 0

Fragata da Marinha

Constituição 2, Finesse 3, Determinação 2, Raciocínio 2, Verve 2

Modificações: Bate-estaca de Proa (1)

Defeitos: Quilha Pequena (2)

Calado: 2

Tripulação: 3

Carga: 2

Reputação: 0

Brigue Mercante

Constituição 1, Finesse 2, Determinação 2, Raciocínio 4, Verve 2

Modificações: Leme Grande (2)

Defeitos: Subarmado (2)

Calado: 2

Tripulação: 2

Carga: 2

Reputação: 0

Navios de 15 pontos

Lancha Mercante

Constituição 2, Finesse 3, Determinação 4, Raciocínio 4, Verve 4

Modificações: Sortudo (3)

Defeitos: Calado Fundo (5)

Calado: 5

Tripulação: 3

Carga: 4

Reputação: 0

Escuna Pirata

Constituição 5, Finesse 4, Determinação 3, Raciocínio 3, Verve 3

Modificações: Sobrearmado (2)

Defeitos: Tripulação Desapontada (4)

Calado: 3

Tripulação: 4

Carga: 3

Reputação: 0

Fleut do Contrabandista

Constituição 2, Finesse 3, Determinação 4, Raciocínio 4, Verve 4

Modificações: Compartimentos de Contrabando (3)

Defeitos: Assombrado (5)

Calado: 4

Tripulação: 3

Carga: 4 (dos quais é oculto)

Reputação: 0

Barco da Marinha

Constituição 2, Finesse 3, Determinação 3, Raciocínio 3, Verve 3

Modificações: Grupo de Abordagem (5)

Defeitos: Espaço de Carga Desajeitado (4)

Calado: 3

Tripulação: 3

Carga: 2

Reputação: 0

Navios de 20 pontos

Galeão da Marinha

Constituição 4, Finesse 4, Determinação 6, Raciocínio 4, Verve 4

Modificações: Casco Robusto (2)

Defeitos: Azarado (3)

Calado: 6

Tripulação: 4

Carga: 6

Reputação: 0

Navio de Guerra da Marinha

Constituição 5, Finesse 3, Determinação 3, Raciocínio 4, Verve 4

Modificações: Calado Pequeno (5)

Defeitos: Espaço de Carga Desajeitado (4)

Calado: 2

Tripulação: 3

Carga: 2

Reputação: 0

Barkentine Pirata

Constituição 4, Finesse 4, Determinação 4, Raciocínio 4, Verve 4

Modificações: Bom Capitão (4)

Defeitos: Tripulação Desapontada (4)

Calado: 4

Tripulação: 4

Carga: 4

Reputação: 0



Feitiçaria

Existem dois graus de Feitiçaria: Sangue Puro (40 Pontos de Herói) e Meio Sangue (20 PH). Se você é Sangue Puro, deve escolher apenas uma Herança Feiticeira. Você pode comprar Meio Sangue de duas Heranças diferentes (para um total de 40 PH); estes Heróis, conhecidos como Sangue Cruzado, são pessoas cujos pais foram Sangues Puros de diferentes nações.

A Feitiçaria lhe dá acesso a tremendos poderes. Qual modo de magia depende de seu sangue.

As Heranças

Cada Herança tem um número de Aptidões. Heróis de Sangue Puro começam com 7 Pontos de Feitiçaria para gastar comprando Aptidões de Feitiçaria. Heróis de Meio Sangue começam com apenas 3 Pontos de Feitiçaria. Heróis de Sangue Cruzado começam com 3 Pontos de Feitiçaria em cada Herança, que não podem ser transferidos de uma para outra entre suas feitiçarias. Como outras Aptidões, Aptidões de Feitiçaria não podem ser aumentadas acima de 3 durante a criação do Herói. Você não pode comprar Pontos de Feitiçaria adicionais durante a criação do Herói, mas Aptidões de Feitiçaria podem ser compradas durante o jogo através de Pontos de Experiência (ver página 191). Enquanto um Herói de Sangue Puro possa alcançar Nível 5 em suas Aptidões de Feitiçaria, Heróis de Meio Sangue e Sangue Cruzado só podem alcançar Nível 3 em qualquer Aptidão de Feitiçaria.

Você não pode comprar uma Herança Feiticeira de uma nação outra que não seu país natal exceto no caso de Heróis de Sangue Cruzado, que podem ter uma Herança de outro país.

Cada Trilha tem três graus de domínio – Aprendiz,

Adepto e Mestre. Quando um Herói obtém Nível 4 em quatro Aptidões Feiticeiras, ele passa para o Grau de Adepto. Quando ele obtém 5 em cinco Aptidões, ele passa para o Grau de Mestre. Claro, o GM pode desejar interpretar a iniciação nos graus superiores, tornando os eventos parte de sua campanha em andamento.

Note que um Herói que seja Sangue Puro tem pais que também foram Sangue Puro e da mesma nação. Feiticeiros Meio Sangue são aqueles que têm apenas um genitor capaz de usar magia, ou que têm dois pais Meio Sangue da mesma nacionalidade.

Os benefícios, custos, e limitações de cada nível de Sangue Feiticeiro são os seguintes:

Sangue Puro

Escolha uma herança nacional

Custo de Aptidão: 1 Ponto de Feitiçaria por Nível

Avanço ilimitado através de experiência

Meio Sangue

Escolha uma herança nacional

Custo de Aptidão: 1 Ponto de Feitiçaria por Nível

Não pode avançar qualquer Nível além de 3

Sangue Cruzado

Escolha duas heranças nacionais

Custo de Aptidão: 1 Ponto de Feitiçaria por Nível

Não pode avançar qualquer Nível além de 3

Glamour (Avalon)

Aptidões: Lendas (O Homem Verde, O Caçador Cornífero, Jack, Robin Bomcamarada, Thomas)

Grau de Aprendiz: Renome

Grau de Adepto: Boa Fortuna

Grau de Mestre: Poder

Na terra de Avalon, as lendas das pessoas ganham vida. Os feiticeiros de Avalon aproveitam a energia da crença das pessoas e canalizam-na para realizar feitos miraculosos de força, malícia, ou destreza. Esta habilidade é conhecida como Glamour. Ela foi ensinada aos avalons pelos Sidhe, que lhes deram um artefato mágico conhecido como o Graal. Se o Graal fosse perdido, os feiticeiros perderiam seu poder até que ele fosse encontrado.

Grau de Aprendiz: A Bênção de Renome

Neste nível de domínio, você obtém dois benefícios. Primeiro, todos seus Dados de Reputação são considerados Dados de Glamour. Segundo, você pode usar a habilidade de Aprendiz de quaisquer Aptidões Lendárias que conheça ao gastar um Dado de Drama.

Dados de Glamour

Dados de Glamour são tratados como Dados de Drama em tudo exceto duas coisas. Primeiro, eles não podem ser gastos para ativar (ou evitar a ativação de) Arcana. Segundo, eles não se transformam em Pontos de Experiência no fim da história. Dados de Glamour podem ser usados para alimentar Aptidões de Glamour, assim como Dados de Drama normais.

Grau de Adepto: A Bênção da Boa Fortuna

Quando você começa uma sessão de jogo, o número de Dados de Drama do GM é reduzido por sua menor Característica a um mínimo igual ao número de jogadores no jogo. Assim, se sua menor Característica é 2 e existem cinco jogadores, então o GM recebe dois Dados de Drama a menos, a um mínimo de cinco, no início de cada História. Também, você pode usar a habilidade de Adepto de quaisquer Aptidões Lendárias que conheça ao gastar um Dado de Drama.

Grau de Mestre: A Bênção do Poder

Seu Drama agora é baseado em sua *maior* Característica, ao invés de sua menor. Além disso, você pode usar a habilidade de Mestre de quaisquer Aptidões Lendárias que conheça ao gastar um Dado de Drama.

Aqui estão várias Aptidões Lendária que os feiticeiros podem emular com seu Glamour. Ao emular uma dada figura, o feiticeiro utiliza as crenças das pessoas sobre aquela figura e pode demonstrar alguns dos mesmos poderes. Você perceberá que cada Aptidão Lendária é baseada numa Característica específica (listada em parênteses após seu nome). Você não pode escolher mais de uma Lenda baseada em cada Característica. Outras Lendas aparecem no livro de referência *Avalon*.

O Caçador Cornífero (Constituição)

As lendas acerca do Caçador Cornífero descrevem-no como um guerreiro de enorme força e vigor. Ele pode saltar grandes distâncias, arremessar rochas enormes, e sobreviver a terríveis golpes que poderiam partir um

homem comum em dois.

Aprendiz: Gaste um Dado de Drama para adicionar seu Nível nesta Aptidão à sua Constituição para um teste. Isso não pode ser usado durante Testes Resistidos, Testes de Ferimento, ou Testes de Dano.

Adepto: Gaste um Dado de Drama para adicionar seu Nível nesta Aptidão à sua Constituição para um Teste de Ferimento.

Mestre: Gaste um Dado de Drama para adicionar seu Nível nesta Aptidão à sua Constituição para um Teste de Dano ou um Teste Resistido (tal como um uso da Aptidão Desarmar).

Robin Bomcamarada (Finesse)

As lendas falam dos incríveis feitos que Robin Bomcamarada realizou com um arco, acertando alvos incrivelmente distantes, colocando uma flecha no olho de um homem, e até mesmo dividindo uma flecha em duas com uma flecha que disparou.

Aprendiz: Gaste um Dado de Drama para diminuir o Alcance efetivo de seu próximo ataque com um arco para 1,5m para cada Nível que tiver nesta Aptidão.

Adepto: Gaste um Dado de Drama para adicionar um dado não mantido extra de dano ao seu próximo ataque com um arco para cada Nível que tiver nesta Aptidão.

Mestre: Gaste um Dado de Drama para diminuir o ND do próximo ataque que fizer com um arco em 5 para cada Nível que tiver nesta Aptidão.

Jack (Raciocínio)

As lendas de Jack contam de sua malandragem e malícia. As vítimas de sua malandragem (normalmente gigantes) raramente percebiam o que ele havia feito até ser tarde demais. Mais impressionante, Jack era quase invencível em seu lar.

Aprendiz: Você pode gastar um Dado de Drama para transformar um pequeno objeto (menos de meio metro cúbico) em um dos seguintes itens até o próximo amanhecer (ou até desejar que o encantamento termine), quando ele volta à sua forma antiga. Se um objeto transformado é quebrado em pedaços, todos os pedaços desaparecem ao amanhecer exceto por um (aleatoriamente escolhido), que volta a sua forma

original intocada.

Uma faca

Um naco de queijo

Se o queijo for comido, o objeto original é destruído.

Um pássaro

Se o pássaro for morto, o objeto original é destruído.

Uma pedra

Você pode afetar até 5 objetos pequenos de uma vez.

Um par de dados

Uma carta de jogo normal ou de Sorte

Você pode afetar até 5 objetos pequenos de uma vez.

Florins

Você pode afetar um número de pequenos objetos até cinco vezes seu Nível nesta Aptidão.

Um rolo de barbante de 5 metros

Um botão

Adepto: Você aprendeu uma das seguintes cinco formas para cada Nível que tem nesta Aptidão. Você pode gastar um Dado de Drama para se transformar em uma das formas que conhece até o próximo amanhecer. Você pode gastar um Dado de Drama para transformar outra pessoa disposta (ou um cavalo, disposto ou não) em uma das formas que você conhece até o próximo amanhecer.

A Criança: A pessoa afetada se torna temporariamente mais jovem. Se ele é de meia idade ou mais velha, ela se torna vivaz (veja as regras para Envelhecimento no *Guia do GM*). Se ela for mais jovem do que isso, não há efeito. Se o GM estiver forçando penalidades de Envelhecimento, então esta forma as nega; caso contrário não há efeito mecânico. Um cavalo velho afetado por esta forma recuperaria temporariamente sua juventude.

O Desfigurado: A pessoa afetada parece mais velha e muito mais feia. Isto resulta numa penalidade de -1 dado não mantido para todos testes sociais, mas a pessoa é fisicamente irreconhecível como ela própria. Nenhuma de suas outras Características ou Perícias são afetadas. Um cavalo afetado por esta forma se tornaria um animal muito menos atraente.

ONobre: A pessoa afetada se torna mais formosa ou mais bela. Isto resulta num bônus de +1 dado não mantido para todos os testes sociais. Um cavalo afetado por esta forma se tornaria um animal muito mais atraente.

O Ogro: A pessoa afetada é transformada de forma sutil para ser mais intimidadora. Seja seus dentes mais pontudos, ou um leve brilho vermelho em seus olhos, ela tem um efeito enervante sobre aqueles que a veem. Isto resulta numa penalidade de -1 dado não mantido para todos os testes sociais exceto aqueles envolvendo Intimidação ou Interrogatório, que recebem um bônus de +2 dados não mantidos. Um cavalo afetado por esta forma seria mais temível, possivelmente com fogo vindo de suas ventas ou um brilho vermelho em seus olhos.

O Camponês: A pessoa afetada assume uma aparência muito mais branda e comum. Isto resulta num bônus de +2 dados não mantidos para todos Testes de Disfarce, Descrição, e Sombra. Um cavalo afetado por esta forma perderia quaisquer características distintivas, tais como uma estrela branca em sua testa.

Mestre: Você pode encantar um prédio (não maior do que 1200 metros quadrados) com Glamour. Isso leva um mês de preparação, e uma lágrima de um Sidhe para fazer. Uma vez que o encanto esteja completo, você pode escolher três das Leis listadas abaixo como parte do encanto. Elas funcionam sem falha dentro da casa a menos que alguma outra feitiçaria (como a Aptidão Thomas) as interrompa temporariamente. Você só pode ter uma casa encantada por vez, mas pode terminar o encantamento em uma casa para relançá-la em outra (novamente precisando de uma lágrima de um Sidhe).

- 1) Eu não posso morrer em minha casa.
- 2) A magia de ninguém exceto a minha funciona em minha casa.
- 3) Eu sempre sei onde tudo (e todos) está em minha casa.
- 4) Ninguém pode entrar em minha casa sem minha permissão.
- 5) Ninguém envelhece em minha casa.
- 6) A despensa de minha casa sempre tem comida e bebida nela.
- 7) Eu posso instantaneamente rearranjar o interior de minha casa com um pensamento.
- 8) Minha casa não pode ser destruída de forma alguma.
- 9) O interior de minha casa é vinte vezes maior do que o exterior.
- 10) Ninguém pode encontrar o caminho para minha casa a menos que eu permita.

O Homem Verde (Determinação)

As lendas do Homem Verde contam do dia que ele desafiou um cavaleiro a cortar fora sua cabeça com um machado, então calmamente a pegou e a colocou de volta entre seus ombros. O cavaleiro, infelizmente, não sobreviveu ao seu golpe de resposta.

Aprendiz: Gaste um Dado de Drama, então jogue um dado não explosivo para cada Nível que tiver nesta Aptidão e Mantenha o maior. Dê esse dado a outro Herói, que obtém um bônus a todos seus testes igual ao número que mostra no dado até o fim da Cena. Assim, se você jogar um 6, ele adiciona 6 a todos seus testes até o fim da Cena. As seguintes restrições se aplicam a estes dados:

- 1) Ninguém pode ter mais de um destes dados de uma vez.
- 2) Você não pode usar esta habilidade em si.
- 3) Você não pode afetar mais pessoas de uma vez do que tem em Níveis nesta Aptidão.
- 4) Você não pode usar esta habilidade num personagem que não deseje ser afetado.

Quando o efeito passa no fim da Cena, o Herói a quem você deu o dado sofre um Ferimento Dramático para cada 5 pontos que você jogou no dado, arredondados para cima (no exemplo acima, ele sofreria dois Ferimentos Dramáticos no fim da Cena).

Adepto: Gaste um Dado de Drama e escolha um personagem (você pode escolher a si próprio). O próximo Ferimento Dramático que o personagem sofrer se cura no fim da Rodada em que foi recebido. Isto pode trazer um personagem de volta do Nocaute, mas não da morte.

Mestre: Quando você usa sua habilidade Adepto em outro personagem, a pessoa sendo afetada pode pagar o Dado de Drama para ativar a habilidade ao invés de você.

Thomas (Verve)

Na lenda de Thomas, ele viaja à corte Sidhe e lá aprende a sentir e resistir à feitiçaria. Quando ele volta a Théalh, obtém grande fama combatendo maus feiticieiros.

Aprendiz: Sempre que alguém (ou algo) que possui feitiçaria se aproxima 10 metros de você, seu polegar

esquerdo começa formigar. Ele continua a formigar até que a pessoa se afaste. Quando alguém usa feitiçaria diretamente em você, você imediatamente detecta o que está sendo feito, e se gastar um Dado de Drama pode resistir a essa mágica. Esta habilidade não afeta coisas tais como ser preso por um metamorfo ussuro, uma vez que a mágica envolvida está afetando o ussuro, não você. O Nível da Aptidão que o afeta deve ser menor ou igual ao seu Nível nesta Aptidão.

Adepto: Quando alguém usa feitiçaria há dez metros de você, imediatamente detecta o que está sendo feito. Você pode gastar um Dado de Drama para cancelar qualquer Aptidão Feiticeira que esteja sendo usada, ou esteja ativa, há 10 metros de você. Isto pode cancelar a Bênção de uma Bruxa do Destino, voltar um ussuro à sua forma humana, ou evitar que um mago Porté se teleporte. O Nível da Aptidão sendo cancelada deve ser menor ou igual ao seu Nível nesta Aptidão.

Mestre: Gaste um Dado de Drama. Mágica não pode ser usada há 3 metros de você por um número de Rodadas igual ao seu Nível nesta Aptidão. Quaisquer efeitos mágicos ativos que entrem nesta área são imediatamente cancelados.

Lærdom (Vendel)

Aptidões: Kjót, Bevegelse, Varsel, Ensomhet, Styrke, Uvitenhet, Stans, Storsæd, Kyndighet, Sterk, Velstand, Fjell, Høst, Grenseløs, Krieger, Nød, Sinne, Tungsinn, Herje, Reise, Fornuft, Lidenskap, Kjølilig, Villskap

Grau de Aprendiz: Invocação

Grau de Adepto: Inscrição

Grau de Mestre: Formação

O Básico

Lærdom (*lair-dom*) é o estudo das palavras que se acredita serem os “nomes verdadeiros” de conceitos metafísicos importantes aos vestenmannavnjar. De acordo com Skjæren (*skyair-en*, Escultores de Runas), estas vinte e quatro palavras foram proferidas por seus ancestrais tribais, que se tornaram seu panteão de deuses. Cada um representa uma característica física ou emocional que é personificada pelo deus que a inscreveu pela primeira vez. Hoje, personagens Skjæren são capazes de lidar com as forças primais do mundo através

do uso das Lærds (*lair*s, Runas)

Runas são inscritas, forjadas ou escritas em itens específicos, concedendo-lhes o poder de seu deus. Não é suficiente falar a palavra; ela deve ser trazida ao mundo e invocada num ritual que apenas um Skjæren pode completar.

O poder invocado pela lærd depende do nível de domínio que o Skjæren alcançou. Aprendizizes só compreendem a natureza física das runas, o poder que hesita na superfície. Adeptos se familiarizaram com os segredos mais profundos e são capazes de inscrevê-las em itens.

Mestres descobriram o segredo final – a Grande Sabedoria – e são capazes de invocar o poder da lærd para si. Mas elas têm outra vantagem também. Eles são capazes de buscar o Mito Vivo – Valhalla – tudo em torno deles como um lugar sombrio e indistinto. Eles podem ouvir um tanto do canto de seus ancestrais cantando a Canção do Mundo quando entram em batalha. Boa parte do tempo isto não tem efeito em jogo, mas um Mestre Skjæren pode ocasionalmente receber conselhos úteis de seus ancestrais ou buscar presságios importantes invisíveis de seus amigos (a critério do GM).

Grau de Aprendiz: Descobridor de Segredos

Neste grau de perícia, você é capaz de invocar apenas uma pequena quantidade de poder das runas, e esse poder é temporário. Quando você lida com o poder, é como tocar um canal vivo – o instinto natural é se afastar. Você invoca as palavras proferidas pela Criação, afinal, e tal poder pode queimá-lo se não tiver cuidado com ele. Muitos aprendizes usam papel e tinta para invocar as palavras, embora elas também possam ser escritas na areia, em madeira ou vidro, ou em qualquer outra superfície.

Grau de Adepto: Protetor de Segredos

No segundo grau de iniciação, você aprendeu a manter o poder das lærds um pouco mais – o suficiente para marcar um objeto, escavando-o na superfície do item. Runas foram encontradas em espadas, armaduras, portas, arcadas, e até mesmo cálices. Runas inscritas em objetos não são permanentes e devem ser mantidas. Cada uma que você inscreve deve ser renovada uma vez

por ano, ou perde seu poder. A sabedoria convencional entre os vendel diz que lærds renovadas no dia específico em que foram inscritas ganham efeito adicional, permitindo mesmo que o Skjæren faça contato temporariamente com seus deuses.

Grau de Mestre: O Coração dos Segredos

No nível final de domínio, o Skjæren aprendeu a tocar o mais fundo no coração de lærdom – ele *se tornou* as runas que invoca. Lærds são marcadas na carne do Skjæren e se tornam parte dele para sempre.

Mecânica

Muitas das runas ou adicionam dados a Ações específicas, ou controlam o clima. Estes efeitos são explicados abaixo. Nas descrições, cada runa é listada com três Números de Dificuldade, usados quando se invoca, se inscreve, ou se torna aquela runa (respectivamente).

Adicionando Dados

Invocar

Quando invocando uma runa que adicione dados, você usa uma Ação e joga Determinação + Aptidão de Runas versus o ND de Invocar daquela runa. Se bem sucedido, você recebe o benefício da runa por uma Rodada + uma Rodada para cada Aumento.

Inscriver

Quando inscreve uma runa que adiciona dados, você usa cinco Ações (isto não deve ser possível em combate sob muitas circunstâncias). Então você joga Determinação + Aptidão de Runas versus o ND de Inscriver daquela runa, e dá ao objeto que está sendo inscrito um nome (pelo qual o item após isso será sempre chamado). Mantenha registro do número de Aumentos feitos neste ponto. Se bem sucedido, a runa é inscrita por um ano. Nesse dia (ou antes se desejar), você pode realizar o ritual de inscrição novamente, renovando a runa no item.

Uma vez que o item tenha ganhado um nome, ele nunca pode ter outro. Qualquer um (mesmo alguém sem Lærdom) que segure o objeto inscrito e fale seu nome é afetado pela runa inscrita nele por uma Rodada + um Rodada para cada Aumento feito no momento da inscrição. Nenhum teste é feito quando se usa uma runa inscrita, apenas quando realmente a inscreve.

Formação

Quando você se torna uma runa que adiciona dados, você marca ou escava-a permanentemente em seu próprio corpo. Isso leva dez Ações (e nunca é possível durante um combate) e exige um ferro quente. Você joga Determinação + Aptidão de Runas versus o ND em Formação daquela runa. Se bem sucedido, a runa se torna parte de seu corpo permanentemente, dando-lhe seus benefícios enquanto viver. A Taxa de Dano que você leva é 2m2.

A runa não pode ser destruída antes de matá-lo, e ela não conta para o limite normal de runas que o afetam de uma vez (veja *Limitações*, abaixo), nem tem de ser mantida como uma runa inscrita. Se a cerimônia de Formação falha, você toma dano como normal, mas ela pode ser tentada após uma semana, enquanto a runa falhada se apaga de sua pele.

Clima

Runas de clima têm efeitos poderosos. Tufões, secas, e nevascas podem ser invocadas usando estas runas em conjunto. A área afetada é um quilômetro quadrado para Aprendizes, três quilômetros quadrados para Adeptos, e dez quilômetros quadrados para Mestres. A duração é uma hora para Aprendizes, um dia para Adeptos, e uma semana para Mestres (assumindo que outro feiticeiro não mexa com o clima). Você pode escolher cancelar quaisquer efeitos de tempo que tenha causado a qualquer momento.

Note que o GM tem controle pleno sobre os efeitos práticos do clima. É possível que pessoas sejam mortas em monções ou terremotos, mas o Skjæren que os causou através do uso de runas não pode controlar este efeito. Com um teste de Perícia bem sucedido e não usar Aumentos, eles só podem transformar os efeitos básicos do clima (como visto nas descrições da runa).

Aumentos podem ser pedidos para aumentar ou diminuir os efeitos com alguma medida de controle. O Skjæren pede por uma mudança específica no efeito básico como escrito, e o GM designa um número de Aumentos necessários, como com todas as outras Ações em 7º Mar. Comumente, o GM simplesmente usará as regras de Clima encontradas em seu Guia.

Invocar

Quando invoca uma runa de Clima, você usa uma Ação e testa Determinação + Aptidão de Runas versus o ND de Invocar daquela runa. Se bem sucedido, o clima se ajusta de acordo com as especificidades da runa (como mostrado nas descrições, abaixo). Você só pode invocar runas de Clima ao ar livre.

Inscriver

Quando inscreve uma runa de Clima, você usa cinco Ações e teste Determinação + Aptidão de Runas versus o ND de Inscriver daquela runa, nomeando o objeto e tomando nota de quaisquer Aumentos para quando o item for usado. Se bem sucedido, a runa é inscrita e boa para um uso. Qualquer um (mesmo alguém sem Lærdom) que segure o objeto inscrito e fale o nome ativa a runa, como se o feiticeiro original tivesse a invocado.

A pessoa que ativa a runa imediatamente toma 1m1 em Dano para dar poder à runa. Nenhum teste é feito quando se usa uma runa inscrita, apenas quando realmente se inscreve nela. Runas de clima inscritas não contam para o limite de runas mantidas de um feiticeiro, e elas só podem ser usadas ao ar livre.

Formação

Você se torna uma das runas de Clima, assim como se torna uma das runas que adicionam dados. Isto lhe permite usar seu poder à vontade.

Limitações

Restrições Gerais de Runas

Runas são perigosas de se trabalhar. Se você ultrapassa suas habilidades, será queimado pelo poder. Sempre que você tentar invocar, inscrever, ou se tornar uma runa e falhar no teste, você toma um dado mantido de dano para cada cinco pontos (arredondados para cima) pelos quais errou o número de dificuldade. Assim, se você joga 7 menos do que o ND da runa, você toma dois dados mantidos de Dano.

Skjæren só podem controlar tantas runas quanto têm Níveis em Constituição. Um Skjæren com Nível 3 em Constituição, por exemplo, não pode usar mais do que três runas de uma vez. Isso pode ser incrementado com Aumentos (um por runa adicional tentada, aplicado a cada Ação realizada com aquela runa). Se um teste de

Perícia com Lærdom falhar enquanto se usa mais runas do que sua Constituição, o poder livre correndo por seu corpo se torna demais para lidar, e você sofre um dado mantido de Dano para cada runa sendo usada naquele momento. Todas as runas imediatamente falham, encerrando seus efeitos.

Mais importante, ninguém pode ser diretamente afetado por mais do que uma da mesma runa ao mesmo tempo.

Restrições ao Invocar Runas

Você só pode tentar invocar um número de runas por dia igual ao seu Raciocínio. Tentativas falhas e múltiplas invocações da mesma runa contam para este total.

Restrições ao Inscrever Runas

Primero, runas não podem ser inscritas em algo vivo que não um Skjæren



Segundo, qualquer objeto individual não pode ter mais de uma runa inscrita nele – nunca (ou seja, uma espada que esteja inscrita com a runa Kjet não pode ser reinscrita com a runa Sterk após a duração da runa Kjet ter terminado).

Terceiro, o feiticeiro não pode manter mais runas inscritas de uma vez do que tem Níveis em Constituição (ou seja, um Skjæren só pode inscrever runas em tantos itens ao mesmo tempo quantos Níveis tem em Constituição). Se ele exceder este limite, então todas as runas que ele está mantendo falham, arruinando todos os objetos envolvidos. Eles nunca podem ter outra runa inscrita neles.

Por último, uma runa inscrita só pode ser ativada um número de vezes por dia igual ao Raciocínio do inscridor.

Restrições ao Formar Runas

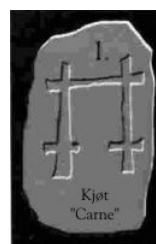
Você só pode se tornar uma runa – para sempre.

Descrições de Runas

Nas seguintes descrições de runas, o efeito de invocar a runa, inscrever a runa, ou se tornar a runa não variam a menos que indicado. O ND é listado para Invocar/Inscrever/Formar, respectivamente.

1. Kjet (“Carne”) – ND 15/25/40

A primeira runa é a do Eu. “Conhece a ti mesmo”, ela canta. “Essa é a primeira lição; a primeira verdade...” A runa da Carne exige que o feiticeiro seja honesto consigo. Diz-se que o deus que personifica esta runa foi o mais hermético vestenmannavnjar que já viveu, nunca falando com ninguém exceto Empatia (veja runa nº2) após ter resolvido o Enigma da Carne.



Efeito: Adicione dois dados não mantidos para resistir a qualquer tentativa de enganá-lo ou iludi-lo através de meios mágicos ou mundanos.

2. Bevegelse (“Empatia”) – ND 20/30/40

Além do Eu interior fica o Mundo Exterior, em que outros se entrosam e se misturam num todo coeso (embora caótico). Empatia é o próximo passo natural após Carne, sendo a união do Eu com o Mundo Exterior. Diz-se que a deusa da Empatia ensinou a Carne a



compreender a si mesmo, o que a tornou a mais forte dos dois, embora Solidão (veja runa n²⁴) tenha se oposto, dizendo que “a Segunda nunca sobreviveria sem o Primeiro”.

Efeito: Adicione dois dados não mantidos a qualquer interação social.

3. Varsel (“Presságio”) – ND 15/25/40

A terceira runa pertence ao mensageiros dos deuses, o Trapaceiro que envia presságios e avisos sutis. Embora Presságio tenha sido culpado por ser injusto em seus jogos, tornando-os muito difíceis para os humanos verem, ele discordou, dizendo que “apenas aqueles dispostos a ouvir são dignos de ouvir...”



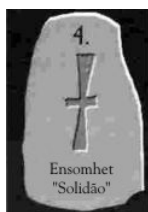
Nota: Todos os efeitos listados se aplicam a todos Skjæren que escolheram esta runa.

Efeito de Invocar/Inscrever: Com um teste bem sucedido de Perícia usando esta runa, o Skjæren pode falar com outros em segredo (todos os presentes que o Skjæren deseja enganar ouvem apenas uma língua estrangeira falsificada). Aqueles que usam a runa Carne (n²¹) são imunes aos efeitos desta habilidade.

Efeito de Formar: O Skjæren pode usar sua habilidade em Invocar/Inscrever a vontade, sem testes.

4. Ensomhet (“Solidão”) – ND 15/25/40

A quarta runa corta o passado, que é uma âncora que evita que você ande para frente. Ela lhe permite deixar suas iras, medos e obsessões passadas irem embora, para que possa se concentrar no presente. Este é o dever do verdadeiro herói, aquele que compreende que o futuro não espera por ninguém. Solidão foi o primeiro a aceitar seu dom, o primeiro a usá-lo, e o primeiro a tombar salvando seu lar.

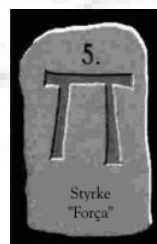


Efeito: Adicione dois dados não mantidos a testes de Determinação.

5. Stryke (“Força”) – ND 15/25/40

A quinta runa é a de Força, que desafia a Carne pela supremacia do corpo humano. Ele foi um guerreiro, interior e exterior, com a alma de um demônio e o poder do touro mais selvagem. A história épica de sua coragem

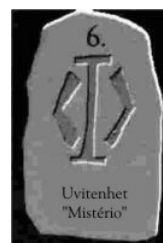
é bem lembrada por Vendel; o esporte moderno de “arremesso de tronco” (erguer o tronco de uma árvore grande pela base) surgiu da lenda de que ele arrancou a mais alta árvore de Théah como um desafio à própria Legião. Ao fazer isso, ele desenhou a linha entre este mundo e os demônios que havia abraçado, uma convicção compartilhada por muitos vestenmannavnjar hoje.



Efeito: Adicione um dado não mantido a todos os testes de Dano.

6. Uvitenhet (“Mistério”) – ND 20/30/40

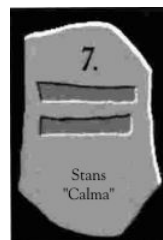
A sexta runa esconde a verdade; ela é mistério. O que foi claro é oculto, e o que era conhecido é esquecido. Quando o Skjæren toma o aspecto de Mistério, seus engodos e mentiras passam despercebidos, velados até mesmo da runa Portal. Muitos dizem que estes mesmos Escultores começaram a se afastar de si depois disso, se tornando cada vez menos parecidos com o que eram conhecidos. Como justificando isso, muitos que se fundiram com Mistério (se tornando a runa) cortaram permanentemente seus laços com tudo que conheciam, devotando o resto de suas vidas ao trabalho intelectual e enredando a natureza de todos os que encontram.



Efeito: Adicione dois dados não mantidos quando confundindo alguém e se opondo à runa Portal.

7. Stans (“Calma”) – ND 10/20/35

Calma é a sétima runa, também conhecida como Tristeza. Para o marinheiro, não há maior tragédia do que o mar calmo. Sob o comando do Skjæren, o vento morre, o ar é acalmado e quieto, e o destino é trazido ao mar. O deus Calma observou o momento de silenciosa revelação após a Legião ser jogada ao Abismo no fim da guerra por Vendel. Ele observou o mesmo momento silencioso entre cada Era desde então.



Nota: Durante a criação de qualquer Herói com esta runa, você deve decidir qual dos dois focos você quer ter – clima ou emoções. Cada uma tem uma mecânica diferente que segue o Herói por sua carreira. Uma vez que a escolha seja feita e o

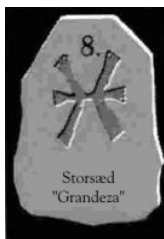
jogo começa, ela não pode mudar e cada grau de domínio usa esse efeito.

Efeito de Clima: Acalme as condições climáticas atuais dentro do alcance efetivo de acordo com as regras para runas de clima (acima). Ventos fortes se tornam brisas, e temporais de neve são reduzidos a suaves nevascas. Contudo, as condições climáticas não podem ser mudadas com esta runa (ou seja, uma chuva num terremoto).

Efeito Emocional: Adicione dois dados não mantidos quando tentar acalmar o humor de alguém ou restringir emoções agressivas.

8. Storsæd ("Grandeza") – ND 15/25/40

Como o Tolo da Arcana Maior, Grandeza representa o pequeno herói, o jovem e destreinado prodígio começando a ser afiado a uma lâmina cortante. É muito mais do que isso. Grandeza é o encorajamento para outros como ele, refletindo o melhor em todos que encontra. A primeira pessoa a preencher este papel foi um escudeiro de Styrke, o homem que se tornou Força (runa nº5). Embora aparentemente fraco e sempre protegido por outros, Storsæd provou-se o mais valente de todos, nunca vacilando pelos Piores Dias e se provando ser um exemplo de pelo que todos estavam lutando.



Nota: Todos os efeitos listados se aplicam a todos Skjæren que escolhem esta runa.

Efeito de Invocar/Inscrever: A runa de Grandeza ativa de acordo com as mesmas regras como qualquer uma que adiciona dados. Durante sua duração, e após realizar qualquer Ação bem sucedida, o número de Aumentos feitos com essa Ação bem sucedida pode ser distribuído entre qualquer um que observou a Ação (todos indo para uma pessoa, ou cada um para vários). Estes são considerados Aumentos Grátis, e devem ser aplicados à próxima Ação que testarem. Note que o limite para esta habilidade é a Característica mais baixa do Skjæren (ou seja, se seu Nível mais baixo é 2, quaisquer Aumentos que consiga além dos primeiros dois não podem ser transferidos dessa maneira).

Efeito de Formação: No início de cada Cena, o Mestre Skjæren recebe uma parada de Aumentos Grátis igual a seu Nível mais baixo em qualquer Característica. Ele pode usar

estes para si ou dividi-los entre os outros em sua presença em qualquer ponto durante a Cena, mas qualquer um não usado até o final da Cena é perdido.

9. Kyndighet ("Perícia") – ND 15/25/40

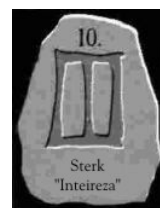
De acordo com as lendas vestenmannavnjar, Kyndighet foi o robusto e esclarecido mentor do grupo que salvou o mundo. Ele sabia que a vitória não podia ser apressada, que o valor não podia ser precipitado. Ele sempre ensinou o valor da paciência até que o momento adequado chegou – então ele lhes mostrou o que significava o triunfo. Sua runa se tornou um símbolo de destriedade e instrução.



Efeito: Permite um reteste de um dado a cada Rodada de Combate. Note que todos os parâmetros para o uso de runas que adicionam dados se aplicam aqui.

10. Sterk ("Inteireza") – ND 20/30/40

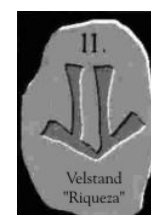
"Compreender a sua própria fraqueza é mais importante do que conhecer a de seus inimigos", é uma frase vestenmannavnjar atribuída a Sterk, o senhor da guerra que nunca tombou. Seu estilo de luta era puramente defensivo, focando em se proteger ao invés de ferir o inimigo. No final, muitas de suas batalhas foram vencidas por cansar o agressor até ele conseguir aplicar um golpe decisivo. Desta forma, ele era boa companhia para Kyndighet (runa nº9), cujos ensinamentos eram de extremo interesse para ele. Skjæren que oram a esta rua são abençoados com a misteriosa habilidade de desviar golpes e esquivar até mesmo de virotes de besta a curto alcance.



Efeito: Adicione 5 ao ND para acertar o Skjæren. Note que todos os parâmetros para o uso de runas para adicionar dados também se aplicam aqui.

11. Velstand ("Riqueza") – ND 10/20/35

Na história contada pelos vestenmannavnjar, Velstand o Pobre foi o homem mais rico do mundo. Seu altruísmo talvez tenha sido a intenção mais pura de qualquer um que caminhou como um deus entre os vestenmannavnjar há mais de um milênio atrás. Velstand veio de uma terra estrangeira, com estranhas



características e uma voz que flertava com cada onda do oceano, e ele era sábio além de sua idade. Sua terra natal havia sido destruída pela Legião antes da Guerra, e ele veio a Vendel para proteger o que ele viu como uma “cultura inocente, destituída da ambição excessiva e cobiça que se espalhava pelo mundo”.

Sua runa se tornaria conhecida como Riqueza por falta de um termo mais preciso. Por ela vir de uma fonte interminável de ideias, como se a mente do Escultor se enchesse com o conhecimento coletivo de todos que vieram antes. Os primeiros Skjæren tinham muito cuidado com quem aprendiam os segredos desta runa, cientes de seu potencial para o abuso, mas muitos na Vendel moderna não partilham de sua preocupação. Riqueza está rapidamente se tornando a mais popular lærd entre eles, especialmente a classe mercante.

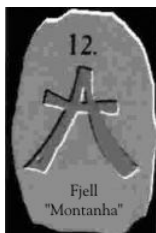
Nota: Durante a criação de qualquer Herói com esta runa, você deve decidir qual de dois focos você quer ter – dinheiro ou sabedoria. Cada uma tem uma mecânica diferente que segue o Herói por sua carreira. Uma vez que a escolha seja feita e o jogo começa, ela não pode mudar e cada grau de domínio usa esse efeito.

Efeito de Dinheiro: Com um teste bem sucedido de Perícia (de acordo com as regras para runas que concedem dados) o Skjæren obtém um adicional de 100% a todo o dinheiro que conseguiu por meios outros que não a renda regular enquanto esta runa estiver ativa.

Efeito de Sabedoria: Com um teste bem sucedido de Perícia (de acordo com as regras para runas que concedem dados, acima) o Skjæren pode lidar com sua memória hereditária, e pode fazer ao GM uma pergunta relevante à sua situação atual. A resposta será um breve “flashback” da vida de um antigo Skjæren devotado à runa Riqueza que é pertinente ao estado atual do Herói. A relevância da cena deve ser determinada pelo jogador.

12. Fjell (“Montanha”) – ND 15/30/45

Assim como a décima segunda runa é a runa do sacrifício heroico, também é a ausência de sofrimento. Ferimentos incapacitantes são ignorados pelo Skjæren que usa esta runa. Ela retira o sofrimento, unta a dor, e liberta a mente do Skjæren a viver “no momento”.



Fjell, o homem que tomou esta runa em nome de seu povo, foi um “curandeiro compassivo”. Durante as horas finais dos Piores Dias, quando o poderoso Krieg (runa nº15) caiu diante da Legião, ele tomou os ferimentos do Guerreiro, salvando a vida de Krieg enquanto sacrificava a sua própria. Nunca satisfeito com a derrota, contudo, Krieg desafiou o Barganhador que havia lhes presenteado, aventurando-se em seu lar com a Grande Montanha Tarn para encontrar uma forma de trazê-lo de volta. Quando voltou, esta runa, o nome do poder, evitou sua morte iminente.

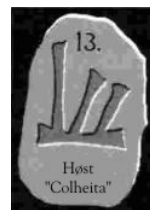
Nota: Todos os efeitos listados se aplicam a todos Skjæren que escolhem esta runa.

Efeito de Invocar/Inscrever: Quando usada, o Skjæren escolhe um Ferimento Dramático que já tenha sofrido. Pela duração do efeito da runa (determinado conforme as regras para runas que adicionam dados), esse Ferimento Dramático é ignorado, tanto para propósitos de penalidade como para determinar sua inconsciência.

Efeito de Formar: O Skjæren pode sofrer um Ferimento Dramático extra antes de cair inconsciente, e pode ignorar quaisquer penalidade de um Ferimento Dramático (escolhido quando o ferimento é infligido; o Skjæren pode escolher outro uma vez que o Ferimento seja curado).

13. Høst (“Colheita”) – ND 20/30/40

A décima terceira runa simboliza o tempo de abundância, a Colheita. Não há escassez durante a Colheita, e a triste fome do inverno é esquecida. É a época da alegria, com os frutos do trabalho em mãos. Mas a Colheita também é uma lição que foi ensinada pelo caminho – nada pode ser obtido sem trabalho e dedicação, e a perseverança colhe a mais preciosa das recompensas.



O homem conhecido como Høst foi o único Skjæren deixado para trás durante os Piores Dias. Ele atendia aos campos e fazendas dos vestenmannavnjar durante a investida da Legião, e reuniu os camponeses a continuarem para que seus lares e vidas não fossem perdidas. Sua longa batalha é lembrada na primeira refeição realizada na colheita de cada ano, mesmo entre aqueles que consideram Lærdom uma mancha corrupta em sua nação.

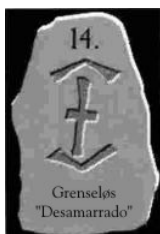
Nota: Todos os efeitos listados se aplicam a todos Skjæren que escolhem esta runa.

Efeito de Invocar/Inscrever: Antes do início de qualquer História, o Skjæren pode reduzir um de suas Aptidões voluntariamente em um Nível. Com o uso bem sucedido dessa runa, o Nível é “armazenado” por toda a aventura, não concedendo o dado que normalmente teria. No fim da aventura o Skjæren recebe o Nível de volta, junto com 2 Pontos de Experiência que ele pode gastar apenas naquela Aptidão.

Efeito de Formar: O Skjæren pode usar sua habilidade de Invocar/Inscrever uma vez por aventura sem fazer teste.

14. Grenseløs (“Desamarrado”) – ND 15/25/40

O caminho é aberto pela décima quarta runa. Aquelas coisas que tentariam restringir o Skjæren são derrotadas. Ainda que portas trancadas possam barrar seu caminho, correntes, cordas, e nós deslizam dele e não podem ser mantidos. Grenseløs, o primeiro a exibir esta habilidade, foi a única pessoa que já escapou da Grande Masmorra de Krigsfang, onde até mesmo a Legião foi mantida cativa.



Nota: Todos os efeitos listados se aplicam a todos Skjæren que escolhem esta runa.

Efeito de Invocar/Inscrever: Nós e correntes caem do feiticeiro quando esta runa é invocada.

Efeito de Formar: Nós e correntes deslizam do feiticeiro quando ele desejar.

15. Krieg (“Guerreiro”) – ND 15/25/40

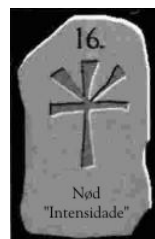
A décima quinta runa, o Guerreiro, é vitória em batalha. A flecha encontra seu alvo mais facilmente, e a sede de sangue do machado é excitada. Os Filhos do Norte estimam muito esta runa, embora muitos lembrem dos dias que se seguiram à Grande Guerra, quando Krieg o Desumano saqueou as costas com um exército de seguidores marcados como prova de sua corrupção definitiva da carne.



Efeito: Adicione um dado não mantido a todos os Testes de Ataque.

16. Nød (“Intensidade”) – ND 15/25/40

A décima sexta entre as runas é a Intensidade, que é diametralmente oposta à Calma (runa nº6). Diz a lenda que os dois se casaram antes dos Piores Dias, e que foram separados por suas diferenças assim que receberam suas runas. Intensidade é tudo que é violento, agressivo, e direto. Ela (e sua runa) é um terror no mar aberto, quase tão ruim quanto seu antigo cônjuge. Ela uiva com o vento selvagem, ferve sob as vagas violentas, e ataca os olhos de todos que a olham sob sua forma ameaçadora.



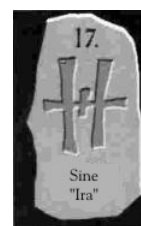
Nota: Durante a criação de qualquer Herói com esta runa, você deve decidir qual dos dois focos você quer ter – clima ou emoções. Cada uma tem uma mecânica diferente que segue o Herói por sua carreira. Uma vez que a escolha seja feita e o jogo começa, ela não pode mudar e cada grau de domínio usa esse efeito.

Efeito de Clima: Piora as condições climáticas atuais dentro do alcance legal para runas de clima (acima). Isto pode transformar um chuvisco num aguaceiro, ou uma nevasca num temporal de neve. Contudo, as condições climáticas não podem ser mudadas com esta runa (ou seja, uma chuva num terremoto).

Efeito Emocional: Adicione dois dados não mantidos quando tenta incitar a ira de outra pessoa ou promover emoções agressivas.

17. Sinne (“Ira”) – ND 15/25/40

A décima sétima runa é aquela dos amargos ventos fortes. A Ira avança no céu até estourar em rajadas espasmódicas como um infante divino sem controle; ela é incontrolável para muitos, e inquestionável para o resto. Sinne foi a personificação dessa fúria, uma beleza encantadora que ninguém podia possuir, controlar, ou mesmo manter a atenção por muito tempo. Ela permanece uma das mais emuladas do panteão vestenmannavnjar.



Efeito: Adicione dois dados não mantidos a todos os testes de Perícia baseadas em Constituição.

18. Tungsinn (“Escuridão”) – ND 15/25/40

A décima oitava runa traz a quieta chuva da manhã. A escuridão drena a vida de tudo em volta, lançando tudo numa sombra sem vida de cinza antes de cobrir o mundo com um fluxo interminável de lágrimas solitárias, e extraindo a coragem dos ossos dos Heróis. Ela lembra muito de suas perdas e lava o resto sem se importar. Tungsinn foi a personificação viva desta mácula, um crítico niilista que estava certo de que os vestenmannavnjar perderiam a Guerra até alguns longos instantes após seu fim. Ele foi por muitos esquecido, enquanto as pessoas tinham coisas melhores a fazer do que se amuarem e se encolherem.

Efeito Emocional: Adicione dois dados não mantidos quando tenta causar depressão ou medo em outra pessoa.

19. Herje (“Ruína”) – ND 20/30/40

A décima nona runa é aquela da interrupção e das forças destrutivas da natureza. A ruína vem inesperadamente, brutalmente despertando todos quem toca e empurrando-os numa luta desesperada pela sobrevivência. Herje foi a personificação viva desta devastação, um homem infestado com a pior sorte de qualquer um que sobrevivesse ao parto. Como muitos dos deuses originais, Herje fugiu de sua terra natal após os Piores Dias, e quase todas as imagens dele (salvo aquelas carregadas pelos Skjæren que “adoram-no” por meio desta runa por seu poder) foram queimadas na esperança de que ele nunca mais volte.

Efeito: Adicione seu Nível nesta runa ao ND da próxima Ação de seu alvo. O efeito desta runa termina imediatamente após isso.

20. Reise (“Jornada”) – ND 15/25/40

A vigésima runa é a rápida Jornada. Embora uma batalha possa estar há quilômetros de distância, os Filhos do Norte que ouvem o chamado da Jornada se apressam em responder, seu sangue queimando em suas veias. Ela é a trilha que importa para eles, não a meta, pois eles compreenderam a importância de cada experiência pelo

caminho. Se algo, eles são relutantes em ver o fim de uma jornada (especialmente a própria vida), embora sua dedicação em viajar e anos de consideração cuidadosa tenham preparado até o mais medroso a passar pelo manto de seu deus para a próxima geração quando o tempo vier. O deus desta runa pode ter sido o primeiro a tomar este título, mas ele não será o último – o nome Reise se tornou muito comum em Vestenmannavnjar nos últimos séculos.

Efeito: Adicione dois dados não mantidos para qualquer Teste de Percepção.

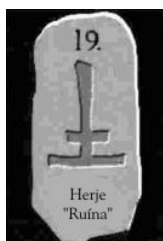
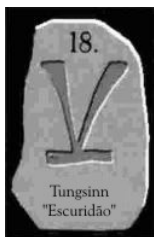
21. Fornuft (“Portal”) – ND 20/30/40

A vigésima primeira runa é o Portal. Visões aparecem nas águas revolvidas pelos dedos do Skjæren. Com esta runa, os Filhos do Norte podem espiar seus inimigos e aprender seus planos. A runa de Mistério (nº6) forma a única defesa certa contra Portal. Escultores que aprenderam os segredos de Conhecimento são um valioso artigo em Vendel (particularmente entre as várias Guildas, que contratam seus serviços por um benefício).

O portador original desta runa, Fornuft, foi um velho artista que ficou cego enquanto tentava pintar o sol. Mais tarde recebeu uma epifania, ao que se referiu como “inspiração divina”, e começou a criar obras de arte baseadas nas façanhas dos outros deuses vestenmannavnjar. Durante os Piores Dias, ele aprendeu que suas “visões” estavam realmente acontecendo enquanto as observava, pela nação e sob o amargo e escuro céu da batalha. Desde então, suas declarações e obras de arte se tornaram mais pesadas, e ele eventualmente se juntou ao panteão que uma vez havia ajudado.

Efeito Geral: O Skjæren pode invocar visões de outros lugares, mas a runa de Mistério bloqueia as visões em um raio de 15 metros, mostrando apenas uma nuvem de neblina cinza. Enquanto invoca uma visão, o feiticeiro deve fechar os olhos e não pode falar.

Efeito de Invocar: O Skjæren pode ver eventos num lugar com que está familiar por uma Rodada + uma Rodada por Aumento.



Efeito de Inscrever: Quando este item é usado, ele mostra eventos num local que o usuário viu antes por uma Rodada + uma Rodada por Aumento. O objeto deve ter uma superfície reflexiva de algum tipo.

Efeito de Formar: O Skjæren pode invocar visões de qualquer lugar no mundo em que já esteve e mantê-las por uma Rodada + uma Rodada por Aumento. Enquanto invoca uma visão, ele deve fechar seus olhos e não pode falar. Esta habilidade pode ser usada apenas uma vez por dia.

22. Lindenskap ("Paixão") – ND 15/25/40

A vigésima segunda runa é Paixão, ou dia. As nuvens partem; a chuva cessa, e o céu fica limpo. Neblina, também, é dispersa pelos auspícios desta runa. Com o uso das runas de Paixão e Ódio, quase toda jornada pode ser tornada mais prazerosa. Lindenskap foi um homem ardente cuja têmpera parecia muitas vezes a extremidade brilhante de sua lâmina.



Efeito: Pode aumentar a temperatura dentro do alcance de acordo com as regras para runas de clima (acima). Isso pode incluir coisas tais como ampliar ondas de calor, secas, e outros efeitos baseados em calor.

23. Kjølilig ("Ódio") – ND 15/25/40

A vigésima terceira runa é Ódio, ou noite. As nuvens se reúnem, a lua sorri sobre o campo gelado, e o ar se torna mais frio, mais afiado. Kjølilig foi uma anja preocupada, cuja forma negra ondulada rodeia as nuvens do luar em noites limpas até hoje. Os corpos daqueles que sentiram seus beijos ácidos ainda tardam sobre a Montanha Tarn no norte.



Efeito: Pode diminuir a temperatura dentro do alcance de acordo com as regras para runas de clima (acima). Isso pode incluir coisas tais como noites congelantes, neve, e outros efeitos baseados em frio.

24. Villskap ("Fúria") – ND 15/25/40

A vigésima quarta runa é Fúria, ou relâmpago. O estrondo no céu pressagia o destino dos inimigos dos vestenmannavnjar. Villskap lutou junto com Styrke e Krieg durante os Piores Dias, lançando raios sobre as Montanhas Tarn. Quando Krieg ficou louco após a batalha, Villskap foi aquele



que o matou, mas apenas após Krieg ter estrangulado Styrke em sua loucura.

Efeito: Permite-lhe disparar um raio de suas mãos, que é direcionado como um ataque de projétil normal, com um alcance de 25 vezes seu grau de Domínio. O valor para o Teste de Ataque e o valor de Dano é seu grau de Domínio + Aptidão em Villskap, mantendo seu grau de Domínio.

Porté (Montaigne)

Aptidões: Sintonia, Trazer, Sangria, Algibeira, Caminhar

Grau de Aprendiz: Itens

Grau de Adepto: Si

Grau de Mestre: Outros

A mais famosa feitiçaria (talvez devido a ser tão violentamente espetacular) pertence aos montaignes. Mágica de portal (chamada *Porté* por aqueles que a praticam) envolve o feiticeiro rasgar o tecido do universo e caminhar para algum outro lugar. Não apenas fazer os portais sangrarem, mas alguns juram que podem ouvir um leve som quando o buraco se abre como se estivesse gritando de dor. Não é apenas o "sangrar" do portal em si uma parte da feitiçaria, mas o sangrar do feiticeiro também é necessário.

Os montaignes chamam a dimensão inferior que liga os portais de o "passeio", um lugar tão mortal e misterioso quanto o próprio Sétimo Mar. Ninguém sabe que seres residem lá, mas muitos feiticeiros sabem que é melhor não permanecer em seu reino por muito tempo.

Grau de Aprendiz

No início de seu treinamento você aprende a fazer pequenos portais, grandes o suficiente para que um punho passe por eles. Então, lhe é ensinado o "método da sangria". Você marca um objeto como um espelho, uma faca ou caixa com seu próprio sangue. Então você é levado para outra sala e lhe é dito para que se concentre no objeto. Quando estiver pronto, você rasga um pequeno buraco e alcança o objeto sangrado. Quando sentir o objeto, você o puxa de volta através do portal.

Grau de Adepto

Neste grau, você aprendeu a se puxar aos objetos que sangrou. Desta vez, você se concentra no objeto e rasga um buraco maior para passar por ele. Quando sente que alcançou o objeto, agarra-o e se acha segurando o objeto no local que o deixou.

Os feiticeiros aprendem a *nunca* abrirem seus olhos enquanto passam por um portal. Diz-se que aqueles que o fazem se perdem para sempre nos passeios. Claro, ninguém pode provar esta teoria, pois muitos feiticeiros são muito... sábios para abrir seus olhos enquanto viajam. Aqueles que não fazem isso por outro lado presumivelmente ignoraram os sábios conselhos de seus mestres.

Você também pode puxar objetos do seu tamanho (2 metros, 100 quilos) pelo portal. Estes itens devem ser sangrados e você deve ser fisicamente capaz de puxá-los através do portal, o que significa que deve ser capaz de erguê-los, puxá-los sozinho através de um portal mágico.

Grau de Mestre

Finalmente, você aprendeu a mover objetos maiores do que você, mais notavelmente outras pessoas. Aqueles que passam por portais sofrem da doença do portal (ver abaixo), e o perigo de mover alguém que possa abrir seus olhos sempre está presente.

Você só pode mover um número de pessoas igual à sua Determinação, e eles devem segurá-lo ou alguém que esteja segurando você. Claro, aqueles que perdem contato no maelstrom entre os portais (Teste de Constituição com um ND de 10 quando os ventos estão *realmente* fortes) estão para sempre perdidos.

Os Limites de Porté

Doença do Portal

A doença do portal é uma condição sofrida por qualquer humano que passe por um portal, até mesmo o feiticeiro. Seus sintomas são semelhantes ao enjoo do mar, mas muito mais violentos. Náuseas e vertigem são comuns, e o efeito pode durar horas.

Sempre que passar por um portal, o feiticeiro joga um dado e subtrai sua Determinação. O resultado é o número de rodadas que ele sofre da doença do portal. Até se recuperar, ele tem -2 dados para todas as ações. Aqueles que não possuem mágica de portal e passam por portais sangrados também jogam um dado, mas não subtraem sua Determinação. Eles sofrem de um número de rodadas igual a seu dado jogado.

Puxando

Heróis com Porté podem puxar objetos através dos portais diante deles e puxarem-se de volta a objetos sangrados. Não existe outra conexão física entre os dois portais. Em outras palavras, se um Herói deixa cair um broche sangrado no oceano e abre um portal para aquele broche, a água não vaza pelo portal. Entretanto, o broche *estará* molhado quando o Herói puxá-lo.

Da mesma forma, se um Herói tentar puxar-se por um portal até um objeto e o objeto estiver num lugar que o Herói não pode entrar, ele encontrará sua passagem

bloqueada e será forçado a ir para outro objeto sangrado para sair do portal... uma opção não muito agradável. Por exemplo, se um Herói deixa um broche sangrado nos aposentos de uma dama e a dama coloca o broche em sua caixa de joias, o Herói não será capaz de passar pelo mortal até a caixa de joias. Contudo, ele será capaz de puxar o broche até ele sem comprometer a integridade da caixa.

Olhe e Veja!

Muitos jogadores se sentiram tentados a abrir seus olhos enquanto passam pelos portais. Nós encorajamos esta atividade. Ela afasta a tolice.

Contudo, alguns disseram que há uma força que arrasta sua vontade enquanto passam pelos portais, sussurrando promessas se abrirem seus olhos. Se um Herói encontrar tal ocorrência, ele pode ser forçado a fazer um teste de Determinação (ND=10) para manter seus olhos fechados.

Se um encontro desses ocorrer, é isso.

Se um Herói passa pelo Portal, caminha até seu item, sabe que não pode conectar-se com ele e não tem outro objeto sangrado para voltar, então ele está preso no outro lado para sempre, ou ao menos até *algo* encontrá-lo.

A Âncora

Quando Caminha ou Traz, deve haver um item sangrado ou “âncora” no lado oposto do portal, esteja você Trazendo-o ou Caminhando até ele. Sem essa âncora, a mágica não funciona.

As Aptidões

Sintonia

Sintonia permite ao Herói sentir, de forma muito geral, onde os itens que ele sangrou estão em relação a ele. Para cada Nível nesta Aptidão, você pode sentir itens que estão mais distantes.

Nível 1: Até 5 metros

Nível 2: Até 50 metros

Nível 3: Até 1 quilômetro

Nível 4: Até 5 quilômetros

Nível 5: Até 10 quilômetros



Sangria

Quando um Herói deseja sangrar um objeto, ele faz um teste de Determinação + Sangria contra um ND de 20. Sucesso significa que o item está sangrado e o Herói pode voltar para ele e abrir portais para sua localização. Para cada Aumento feito quando se sangra um objeto, o ND para abrir um portal para ele é reduzido em 5. Aprendizes podem ter até três objetos sangrados de uma vez, Adeptos podem ter seis, e Mestres podem ter nove. Eles podem desfazer uma ligação que tenham criado a um objeto sangrado a qualquer momento, mas ele não pode ser reestabelecido sem o objeto ser ressangrado. O ritual de sangrar um objeto leva dez Ações para realizar, mas o sangue pode ser lavado por uma pessoa observadora o bastante para localizá-lo.

Trazer

Quando um Herói quer Trazer um item sangrado para si, ele joga Determinação + Trazer. O ND básico é 20, reduzido em 5 para cada Aumento feito quando o objeto foi sangrado pela primeira vez (significando uma ligação mais forte). Se exige uma Ação para abrir um pequeno portal e uma Ação para alcançar o objeto e puxá-lo.

Algibeira

O Herói pode reivindicar uma pequena “algibeira” do Passeio como seu e guardar coisas lá. Estes objetos não precisam ser sangrados, mas existem algumas restrições. 1) Criaturas vivas não podem ser guardadas na algibeira; elas simplesmente não conseguem entrar nela. 2) O feiticeiro só pode guardar o peso de 1 quilo em itens na algibeira por Nível nesta Aptidão. Exceder este limite faz com que a algibeira esvazie todos os itens no Passeio, onde estarão perdidos. 3) Existe uma pequena chance de que itens possam desaparecer quando colocados na algibeira; não é uma boa ideia deixar itens valiosos ou únicos nela. Os feiticeiros não estão certos do que causa isso, mas existe uma teoria de que os objetos estão sendo roubados. 4) Por último, qualquer objeto colocado dentro da algibeira deve manter sua forma. Assim, líquidos não podem ser guardados na algibeira a menos que estejam num recipiente. Tentativas de derramar o líquido na algibeira resultam no líquido caindo para fora do portal. Leva uma Ação para alcançar e puxar um objeto específico da algibeira.

Nível 1: Capacidade de 1 quilo

Nível 2: Capacidade de 2 quilos

Nível 3: Capacidade de 3 quilos

Nível 4: Capacidade de 4 quilos

Nível 5: Capacidade de 5 quilos

Caminhar

Quando um Herói quer Caminhar até um item sangrado de onde ele possa estar, ele joga Determinação + Caminhar. O ND básico é 20, mas este é reduzido em 5 para cada Aumento feito quando o objeto foi sangrado pela primeira vez, significando uma ligação mais forte. Se um Herói quer trazer um outro Herói de carona, isto Aumenta o Número de Dificuldade duas vezes (10). Cada passageiro adicional exige outros dois Aumentos. São necessárias duas Ações para abrir um portal grande o bastante para um homem passar e cinco Ações para passar para o próximo portal. Cada dois Aumentos diminuem o tempo de caminhada em uma Ação. Cada passageiro extra adiciona uma Ação no tempo de abertura e duas Ações no tempo de caminhada.

Pyeryem (Ussura)

Aptidões: Falar, Homem, Formas Animais (isto é, Gato, Falcão, Urso Kodiak, Rato, Lontra, Coruja, Coelho, Raposa Vermelha, Leopardo da Neve, Lobo, etc.)

Grau de Aprendiz: Transformação Completa

Grau de Adepto: Transformação Parcial

Grau de Mestre: Conjuração Espiritual

Pyeryem é a mais incomum das artes místicas, pois ela não é exatamente uma forma de feitiçaria. A habilidade de tomar a forma animal é mais um ato sagrado do que uma feitiçaria, um benefício do relacionamento espiritual dos ussuros com Matushka. Ela também lhes concede a habilidade de falar a língua dos animais.

Aqueles com estas habilidades olham para elas com a reverência da oração. Elas não são usadas frivolamente, ou como um espetáculo. Elas são dons que podem ser tirados daqueles que escolhem abusá-las.

A arte de Pyeryem passa para uma criança de sua mãe. Um animal então vem para a criança e lhe presenteia com o dom de sua “pele animal”. Isto depois capacita a criança a se transformar na forma de um animal em

particular ao “vestir” a pele sobre todo ou parte de seu corpo. A criança não é capaz de mudar de forma nem falar com animais até primeiro aprender a falar com outros humanos.

Para obter uma nova forma, o ussuro dotado encontra um animal do tipo desejado e barganha com ele por permissão para assumir sua forma. O animal então dá sua pele espiritual a ele, e ele é assim capaz de assumir sua forma. Em troca, o animal vive tanto quanto o ussuro. Se o animal morrer, a habilidade de assumir sua forma permanece, mas o ussuro tem de tomar conta dos filhotes daquele animal se eles são muito pequenos para cuidarem sozinhos de si.

Grau de Aprendiz: Forma da Besta

Você recém começou a aprender o potencial de seu poder, mas pode ao menos afetar uma Transformação Básica. Você deve transformar todo seu corpo na forma animal, e assim obtém todos os “Benefícios” associados com aquela forma pela duração da transformação (que pode durar tanto quanto você desejar). Você pode falar com outros animais (e ussuros dotados) enquanto transformado, mas não pode falar com humanos que não conheçam a arte de Pyeryem.

Para se transformar, você deve gastar uma Ação e um Dado de Drama, e testar contra o ND da forma usando Determinação + sua Aptidão nessa forma. O Dado de Drama lhe permite tentar a transformação, mas não lhe dá qualquer benefício adicional. Se o teste falhar, a ação e o Dado de Drama são perdidos. Se o teste tiver menos da metade do ND (arredondado para cima), você está preso em sua forma atual até o próximo amanhecer. A Aptidão Homem é usada para retornar a sua forma normal (ND 15) de maneira similar, mas não custa um Dado de Drama para usar.

Você pode falar a qualquer animal encontrado dentro das fronteiras de Ussura. Fora de Ussura, seu GM determinará o ND contra o qual jogar usando sua Determinação + Aptidão Falar para falar com um animal em particular. A dificuldade aumenta quanto mais longe estiver de Ussura e mais domesticado o animal for.

Grau de Adepto: Coração da Besta

Agora você se familiarizou com o processo de mudança e pode controlar os efeitos melhor, realizando uma Transformação Parcial. Você escolhe um Benefício (mesmo um não benéfico), faz seu teste para transformação (lembre de gastar um Dado de Drama) como de costume, e se for bem sucedido apenas a parte do corpo envolvida com o Benefício se transforma. Esta é uma transformação física, e é óbvia a qualquer um por perto. Assim, se você usa uma Transformação Parcial para ativar o Benefício Visão Noturna dada a você por sua forma coruja, você obterá uma macia cobertura de plumas em torno de seus olhos e um lânguido gancho em seu nariz.

Você não pode usar dois Benefícios que obviamente interfeririam um com o outro de uma só vez. Isto inclui Benefícios com efeitos contraditórios bem como Benefícios que afetam a mesma área do corpo (decisão do GM). Por último, você não pode ativar mais de um Benefício por vez do mesmo tipo animal. Você pode usar o Benefício Visão Noturna de sua forma coruja e o Benefício Voo de sua forma falcão, mas não poderia usar ambos Benefícios de sua forma coruja.

Cada Benefício exige uma Ação para ser ativado, uma vez que este efeito exige muito mais controle do que uma Transformação Básica. A Aptidão Homem ainda deve ser usada para transformar a parte do corpo de volta ao normal (ND 15), com um teste de menos da metade do ND (arredondado para cima) prendendo-o em sua forma atual até o próximo amanhecer.

Grau de Mestre: Alma da Besta

Por último você compreende a maior verdade do dom da Velha Avó: a forma não é importante; o espírito sempre brilhará.

Agora você pode usar os Benefícios concedidos por suas formas animais sem realmente se transformar. Você faz isso através de um processo chamado Conjuração Espiritual. Você pode ativar alguns ou tantos Benefícios de uma única forma quanto desejar, tudo com uma Ação e um único Dado de Drama. Contudo, você não pode conjurar Benefícios de mais de uma forma por vez usando esta habilidade. Não há necessidade de usar a Aptidão Homem para se transformar de volta, pois

nenhuma transformação física tomou lugar. Os efeitos da Conjuração sempre passam no próximo amanhecer, a menos que cancelados antes.

Aptidões de Animal Modelos:

Estão são algumas formas animais que um ussuro pode possuir. Explicações dos Benefícios vêm a seguir. O livro de referência *Ussura* contém muitas outras formas pré-calculadas para seu uso, bem como regras para criar formas novas.

Homem

ND: 15

Notas: Esta Aptidão volta um ussuro à sua forma normal. É difícil voltar a sua forma original, superando a mágica da pele espiritual. Usar esta Aptidão não exige o gasto de um Dado de Drama.

Coelho

ND: 15

Benefícios: Armadura (+5 ao ND para ser acertado), Escavar, Ouvido Aguçado, Visão Aguçada, Salto, Velocidade, Constituição -2, Sem Membros Aderentes

Notas: Armadura e Constituição -2 são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais. Velocidade e Sem Membros Aderentes são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Coruja

ND: 10

Benefícios: Voo, Visão Noturna, Silêncio, Constituição -1, Finesse -1, Sem Manipulação Fina

Notas: Voo e Sem Manipulação Fina são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Gato

ND: 15

Benefícios: Escalar, Queda, Finesse +1, Ouvido Aguçado, Visão Noturna, Silêncio, Constituição -2, Sem Membros Aderentes

Notas: Finesse +1 e Constituição -2 são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais. Silêncio e Sem Membros Aderentes são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Falcão

ND: 15

Benefícios: Ataque (0m2 Garras), Voo, Visão Aguçada, Velocidade, Constituição -2, Sem Manipulação Fina

Notas: Velocidade e Constituição -1 são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais. Voo e Sem Manipulação Fina são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Leopardo da Neve

ND: 35

Benefícios: Ataque (Mordida 0m2), Ataque (Garras 0m2), Constituição +2, Escalar, Faro Aguçado, Salto, Velocidade, Calor, Sem Membros Aderentes, Visão Ruim

Notas: Ataque (Garras) e Sem Membros Aderentes são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Lobo

ND: 25

Benefícios: Ataque (Mordida 0m2), Constituição +1, Uivo, Faro Aguçado, Ouvido Aguçado, Silêncio, Sem Membros Aderentes

Notas: Constituição +1 e Sem Membros Aderentes são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Lontra

ND: 15

Benefícios: Prender Respiração, Faro Aguçado, Nado, Constituição -1

Notas: Nado e Constituição -1 são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Raposa Vermelha

ND: 15

Benefícios: Armadura (+5 ao ND para ser acertado), Uivo, Faro Aguçado, Salto, Silêncio, Constituição -1, Sem Membros Aderentes

Notas: Armadura e Constituição -1 são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais. Silêncio e Sem Membros Aderentes são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Rato

ND: 15

Benefícios: Armadura (+10 ao ND para ser acertado), Ouvido Aguçado, Faro Aguçado, Visão Noturna, Silêncio, Constituição -3, Sem Manipulação Fina

Notas: Armadura e Constituição -3 são considerados um único Benefício para propósitos de Transformações Parciais.

Urso Kodiak

ND: 35

Benefícios: Ataque (0m2 Mordida), Ataque (0m3 Garras), Constituição +3, Faro Aguçado, Nado, Calor, Finesse -2, Sem Manipulação Fina

Notas: Constituição +3 e Finesse -2 são considerados um único Benefício para propósitos de Transformação Parcial. Ataque (Garras) e Sem Manipulação Fina são considerados um único Benefício para propósitos de Transformação Parcial.

Explicação dos Benefícios

Nota: Os efeitos de um Benefício só se aplicam quando o Benefício está ativo.

Armadura

O ND para acertá-lo é aumentado pela quantidade indicada. Embora este Benefício seja chamado "Armadura", ele também representa a dificuldade de acertá-lo devido a velocidade, tamanho, ou qualquer outro fator.

Ataque (Mordida, Garras, ou Chifres)

Você pode fazer um ataque usando a parte do corpo apropriada (dentes, garras, chifres) como uma arma com a Taxa de Dano indicada, que deve ser ou 0m2 ou 0m3. Sua Aptidão Ataque é considerada sua Aptidão de Forma Animal. Se uma forma animal não tem este Benefício, ela ainda pode realizar o ataque de mãos nuas de 0m1 como de costume, usando a Aptidão Forma Animal como Aptidão de Ataque. Quando o Benefício Mordida está ativo, você não pode falar com outras pessoas a menos que elas sejam ussuros dotados.

Calor

Você não é importunado pelo frio extremo. Calor extremo (mas não fogo), por outro lado, afeta-o duas vezes mais do que de costume.



Constituição

Sua Constituição aumentada ou diminuída pela quantidade indicada.

Escalar

Você joga três dados não mantidos extras para testes de Escalada.

Escavar

Você pode cavar um túnel na terra grande o bastante para sua forma atual rastejar por ela. Você cava a uma taxa de (10 x Finesse) centímetros por Rodada.

Faro Aguçado

Você joga três dados não mantidos extra para Testes de Percepção envolvendo faro.

Finesse

Sua Finesse é aumentada ou diminuída pela quantidade indicada.

Nado

Seu movimento é desimpedido quando nadando.

Ouvido Aguçado

Você joga três dados não mantidos extra para Testes de Percepção envolvendo audição.

Prender Respiração

A Determinação do Herói é considerada 3 pontos mais alta do que a Determinação de sua forma atual quando usa Regras de Afogamento encontradas no *Guia do GM*.

Queda

Sua Aptidão Queda é considerada 1 ponto maior (dando-lhe um Nível 1 se você não tiver essa Aptidão).

Salto

Você joga três dados não mantidos extra para Saltos.

Sem Manipulação Fina

Você deve largar seu dado mais alto quando tenta manipular qualquer coisa segurada em suas mãos, garras, ou o que seja.

Sem Membros Aderentes

Você não consegue segurar ou manipular nada, exceto talvez (muito rudemente) ao segurá-lo em sua boca.

Silêncio

Você joga três dados não mantidos extra para Furtividade.

Uivo

O Herói pode se comunicar com outros animais e ussuros dotados há distâncias de mais até 5 quilômetros.

Velocidade

Você joga um Dado de Ação não mantido extra a cada rodada de combate.

Visão Aguçada

Você joga três dados não mantidos extra para Testes de Percepção envolvendo visão.

Visão Noturna

Você pode ver até mesmo na escuridão total. Luzes brilhantes causam uma penalidade de -1 dado não mantido a todas suas ações.

Visão Ruim

Você joga dois dados a menos para Testes de Percepção envolvendo visão.

Voo

Você é capaz de voar.

Sorte (Vodacce)

Aptidões: Arcana, Ouros, Copas, Paus, Espadas

Grau de Aprendiz: Medida, Bênçãos e Maldições

Grau de Adepto: Puxão

Grau de Mestre: Tecer/Destecer

Mágica do destino é uma das mais raras feitiçarias em Théah. Ela só é encontrada em Vodacce, e corre apenas no sangue de suas mulheres. Aquelas sintonizadas à Sorte podem ver a grande teia do destino e como seus pânpanos se conectam a todas as coisas. Com perícia o suficiente, a *sorte strega* (“Bruxa do Destino”) pode reconhecer os tipos de fios também. Finalmente, as grandes bruxas (chamadas *nonna* pelas bruxas menores) podem criar ou destruir fios, uma empreitada muito perigosa.

Os Fios

Quando a Bruxa do Destino é jovem, ela aprende como observar os fios usando um baralho da sorte. O baralho compreende 78 cartas, divididas em duas categorias: Menores e Maiores. As Cartas Menores são divididas em quatro naipes: Ouros, Copas, Paus e Espadas. Cada naipe tem cartas numeradas de um a dez junto com quatro Cartas de Corte: o Escudeiro, Cavaleiro, Rainha e Rei. As Cartas Maiores são diferentes; elas não têm naipe, e as cartas são numeradas de zero a vinte e um. Estas Cartas Maiores às vezes são referidas como “Arcana”.

A Bruxa do Destino aprende a ler os fios do destino ao aprender os relacionamentos entre as Cartas Menores. Ela lê os padrões complicados que os fios do destino fazem enquanto se embaralham, lidando e lendo as configurações das cartas. Cada naipe corresponde a um tipo de fio específico, e uma vez que consiga identificar o significado simbólico dos diferentes naipes, ela consegue também identificar os significados dos fios.

Como para as Cartas Maiores, elas revelam as forças e fraquezas que espreitam nos corações das outras pessoas. A Bruxa do Destino não consegue afetar a Arcana de qualquer forma, mas ela pode usar este conhecimento para manipular aqueles cujas fraquezas ela conhece.

Significados das Cartas Menores

Ouros

Ouros são fios amarelos que representam o Comércio. Um fio de Ouros de uma pessoa a outra indica algum tipo de relacionamento comercial, ou um relacionamento baseado em vantagem fiscal.

Copas

Copas são fios azuis que representam Paixão. Um fio de Copas indica uma ligação emocional entre os dois sujeitos.

Espadas

Espadas são fios vermelhos que representam Conflito. Um fio de Espadas indica que algum grau de conflito (emocional ou físico) existe entre dois sujeitos.

Paus

Paus são fios verdes que representam Autoridade. Um fio de Paus entre dois indivíduos representa um relacionamento baseado em status ou respeito (forçado

ou não) ao invés de emoção ou comércio.

Significados das Cartas Maiores

Existe vinte e duas Cartas Maiores no baralho de Sorte; quando vistas juntas, em ordem numérica, elas fazem o que as *sorte strega* chamam de “A Grande História”.

Arcana aparecem como imagens fantasmagóricas pairando sobre a pessoa que acompanham. Estas imagens podem aparecer de cabeça para cima, em seu “aspecto normal”, ou de cabeça para baixo, referido como seu “aspecto invertido”. A forma normal de uma Arcana normalmente indica uma força de algum tipo, enquanto a forma invertida de uma Arcana indica uma fraqueza. A única exceção a esta regra é a carta Legião, cuja força é invertida, ao invés de sua fraqueza.

Grau de Aprendiz: Tocando os Fios

Aprendizes de Sorte (chamadas Clotho por suas irmãs) aprendem primeiro a sentir os fios do destino. Enquanto a aprendiz cresce em habilidade, ela pode ver as conexões entre as pessoas. Em breve, ela também poderá

determinar a natureza destas conexões. Uma Clotho, por exemplo, pode ver os fios de Copas entre dois amantes secretos, e os fios de Espadas começando a se formar entre seu amante e seu marido desavisado.

Grau de Adepta: Puxando e Estirando os Fios

Adeptas de Sorte (chamadas de *Lachesis* por suas irmãs) têm a habilidade de “puxar” os fios que aprenderam a perceber. Elas podem fazer com que alguns fios sejam puxados mais forte em um Herói do que outros. Por exemplo, se um Herói sente uma leve lealdade por seu pai e uma forte lealdade por sua mãe, a *Lachesis* pode puxar o fio de Paus mais leve, tornando-o mais forte do que o fio de Paus da mãe por um curto período de tempo.

Ao invés de puxar um fio, a *Lachesis* pode estirá-lo. Estirar os fios aumenta ou diminui as chances de sucesso ou falha do alvo.

Bruxas do Destino não usam este poder de forma negligente. Embora elas saibam que terão o efeito desejado quando usam sua magia, elas nunca estão certas de como a magia atingirá sua meta, e a Sorte pode ser perversa em suas interpretações dos desejos de uma Bruxa do Destino.

Grau de Mestre: Cortando os Fios

Mestras Bruxas do Destino (chamadas de *Nonna Atropos* por suas irmãs) aprenderam a habilidade mais potente de todas: criar e destruir fios do destino. Novamente, a Bruxa terá pelo que pediu, mas os meios de alcançar o efeito desejado só podem ser imaginados.

Criar e destruir fios do destino é *extremamente* perigoso. Isso mexe com toda a tessitura da realidade, uma tessitura que é muito elástica e tem sido conhecida por reagir àqueles que mexem com ela.

Mecânica

Sentir Fios

Uma Bruxa do Destino pode fazer uma de duas coisas quando sente os fios do destino. Ela pode ou sentir os fios mais importantes na vida da pessoa, ou tentar procurar por um fio específico entre duas pessoas.

Uma Bruxa do Destino pode automaticamente olhar para os fios mais importantes de uma pessoa. Uma aprendiz pode ver um único fio mais importante, uma adepta pode ver os dois fios mais importantes, e uma mestra pode ver os três fios mais importantes. Uma

As Arcana

Arcana	Invertida	Normal
0 O Tolo	Imprudente	Propício
1 O Mago	Ambicioso	Obstinado
2 A Sacerdotisa	Hedonista	Intuitivo
3 A Imperatriz	Lascivo	Reconfortante
4 O Imperador	Cabeça Quente	Comandante
5 O Hierofante	Confidente	Criativo
6 Os Amantes	Escrito Estrelas	Apaixonado
7 A Carruagem	Superconfiante	Vitorioso
8 Força	Covarde	Corajoso
9 O Ermitão	Superzeloso	Focado
10 Fortuna	Desafortunado	Afortunado
11 Justiça	Juiz	Exemplar
12 O Enforcado	Indeciso	Altruísta
13 A Morte	Precipitado	Adaptável
14 Temperança	Invejoso	Controlado
15 A Legião*	Leal	Lúcido
16 A Torre	Arrogante	Misterioso
17 A Estrela	Teimoso	Inspirador
18 A Lua	Desatento	Perceptivo
19 O Sol	Orgulhoso	Amigável
20 Julgamento	Direto	Perspícaz
21 A Terra	Ganancioso	Mundano

Bruxa do Destino não precisa das Aptidões apropriadas para ver os fios, apenas para manipulá-los.

Uma Bruxa do Destino também pode tentar ver um fio do destino específico entre duas pessoas. O ND é 15 e ela deve jogar Raciocínio + a Aptidão correspondente ao naipe do fio. Se for bem sucedida, ela recebe a informação sob *A Composição de um Fio* (ver caixa lateral). Se falhar, ela é incapaz de encontrar esse fio em particular.

Bênçãos e Maldições

Os homens vodacce são famosos por sua fortuna exorbitante, boa e má. As mulheres vodacce são mais infames por suas bênçãos e maldições. Os vodacce estão tão em sintonia com os elementos do destino que podem realmente forçar sua mão. O custo é alto, mas muitas vezes vale à pena. Em seus leitos de morte, muitas mães vodacce chamam seus filhos para uma bênção final antes que passem para o outro mundo. Da mesma forma, novas mães vodacce muitas vezes abençoam seus filhos momentos após nascerem.

Inimigos dos vodacce tomam cuidado para nunca olhar nos olhos de uma mulher vodacce, por via das dúvidas. A ira de uma Bruxa do Destino irritada não deve ser subestimada. De fato, muitas das maiores tragédias históricas e literárias de Théah começaram com uma maldição vodacce.

As mulheres vodacce que desejarem passar uma bênção ou uma maldição arriscam grande mal a seu próprio destino. O ritual é muito simples. A bruxa olha nos olhos do destinatário e fala seu nome três vezes. Então o beija. Se o ritual for interrompido, a maldição ou bênção falha.

Quando o ritual for completado, a bruxa joga sua Determinação + a Aptidão apropriada. Para cada 15 pontos jogados, o destinatário ganha um Dado de Bênção ou um Dado de Maldição. Contudo, a Bruxa obtém um Dado de Maldição para cada 10 pontos jogados.

Dados de Bênção e de Maldição

Um Herói que receba um **Dado de Bênção** joga um dado Mantido extra a cada jogada ligada ao fio apropriado. Contudo, este dado não pode explodir. Por exemplo, uma Bênção de Espadas daria ao Herói um dado extra para jogar a cada teste envolvendo um

conflito. O dado permanece até ele obter um 1, então é descartado.

A Composição de um Fio

Tipo: A Bruxa do Destino sempre vê o naipe do fio. Quando manipula fios, a Aptidão usada é sempre o naipe do fio. Assim, uma Bruxa do Destino que esteja tentando alterar um fio de Copas usa sua Aptidão Copas.

Pontas: A Bruxa do Destino pode ver a quem a outra ponta de um fio está ligada, desde que a outra pessoa também esteja dentro do campo de visão. Se não, ela ainda pode ver a direção geral que a outra ponta do fio segue.

Força: Fios têm uma força de 1 a 10, com 10 sendo a mais forte. Quanto maior a força, mais importante a conexão.

Cartas de Corte: Existem quatro instâncias primárias durante as quais as Bruxas do Destino não conseguem alterar os fios, e estas são representadas pelas quatro cartas de corte para cada naipe: Escudeiro, Cavaleiro, Rainha e Rei. O Escudeiro é o “Descobridor do Naipe”, o que significa que o fio é muito novo e instável para ser manipulado. O Cavaleiro é o “Defensor do Naipe”, o que significa que o fio é simplesmente muito poderoso para ser alterado. A Rainha é a “Mãe do Naipe”, o que indica que o fio está se dividindo, ou criando um novo fio, e não pode ser manipulado até que tenha terminado de se separar. O Rei é o “Governante do Naipe”, o que significa que o fio é muito velho e estável para ser mudado.

Torção: Se o fio está ficando forte, a Bruxa do Destino o vê dando voltas em si mesmo.

Desfiando: Se o fio está se tornando mais fraco, a Bruxa do Destino o vê se desfiando.

Retalhos: A Bruxa do Destino pode ver os retalhos de um fio que foi cortado. A menos que ela possa criar um novo fio, não consegue alterá-lo.

Exemplo 3.28: Antonio tem uma Bênção de Copas. Sempre que fizer testes envolvendo paixão, romance ou emoção, ele joga seu Dado de Bênção e adiciona o resultado ao teste. Sob circunstâncias normais, Antonio só pode manter um número de dados igual a sua Característica, mas o Dado de Bênção não conta para esse total. Quando o Dado de Bênção de Antonio obtiver um 1, ele adiciona um a seu teste total, então descarta o dado.

Dados de Maldição funcionam de modo idêntico a Dados de Bênção, mas ao invés de adicionar ao total de cada teste, um Dado de Maldição subtrai dele. O Dado permanece até obter um 10, então ele é descartado.

Exemplo 3.29: Em adição a seu Dado de Bênção, Antonio também tem um Dado de Maldição de Espadas. Sempre que fizer testes que envolvam conflito, Antonio deve jogar seu Dado de Maldição e subtrair seu resultado de seu teste total. Quando o Dado de Maldição de Antonio der um dez, ele subtrai 10 de seu teste, então joga fora seu Dado de Maldição.

Puxando os Fios

As Bruxas do Destino não podem puxar Fios que elas não perceberam. Assim, uma Bruxa deve primeiro ver um fio antes que possa começar a manipulá-lo. Puxar um fio pode aumentar ou diminuir sua força. Fios que atualmente têm Cartas de Corte não podem ser puxados.

Para a bruxa aumentar ou diminuir a força de um fio, ela deve fazer um teste Simples de Determinação + (a Aptidão correspondente ao Naípe do fio) com um ND igual a 10 para cada ponto que ela deseja alterar a força do fio para cima ou para baixo. Se ela estiver tentando mudar um fio de força 10 para um fio de força 8, seu ND seria 20. Esta mudança dura por um dia por Nível na Aptidão usada.

Os efeitos não são repentinos, nem são espetaculares. Tecnicamente, a bruxa causou algo para interferir com o relacionamento. Se ela tiver despertado um fio de Paixão, então talvez os dois amantes se encontrem à noite. Talvez ela perceba os olhos dele passeando por uma bela castilliana. Talvez ele seja mandado para a guerra, e seu relacionamento se apague pela distância. Qualquer que seja o motivo, o relacionamento irá sofrer, ao menos até que a magia da Bruxa do Destino se

esvaneça.

Estirando Fios

Uma Bruxa do Destino não pode estirar um fio que atualmente tem uma Carta de Corte.

A forma mais simples de usar magia do Destino aumenta ou diminui os dados de um Herói para uso por uma ação. Se a Bruxa do Destino deseja aumentar os dados que um Herói usa por uma ação (puxando os fios do sucesso), ela deve fazer um teste de Determinação + Aptidão apropriada. O ND é o número de dados não mantidos que ela quer adicionar vezes 15. Ela deve ter uma Aptidão que corresponde à ação; a Aptidão de Copas não pode aumentar a chance de um Herói na barganha. Por exemplo, se uma Bruxa do Destino deseja adicionar dois dados ao total de um Herói enquanto esgrima com um inimigo, ela deve jogar sua Determinação + Aptidão em Espadas com um ND de 30. Subtrair dados da parada de um Herói funciona da mesma forma.

Destruir Fios

Ainda que criar e destruir fios seja muito difícil, é mais fácil destruir algo que já foi criado do que criar algo do nada.

Destruir um fio é como cortar uma teia de aranha: cada fio é tão importante quanto outro em manter o equilíbrio da estrutura; quanto mais forte o fio, mais vital ele é para manter a estrutura. Uma Bruxa do Destino não pode destruir um fio que atualmente tem uma Carta de Corte.

Para destruir um fio, a Bruxa do Destino deve fazer um teste Simples de Determinação + Aptidão apropriada contra um ND de 40. Se o teste for bem sucedido, o fio se rompe. Os efeitos disso são muito dramáticos. Amigos de uma vida inteira, amantes, maridos e esposas repentinamente não sentem mais nenhuma conexão emocional. Um acidente trágico pode separar um pai e seu filho, e os dois podem nunca mais se encontrarem.



Esse é o tipo mais perigoso de magia, pois a Bruxa do Destino é inevitavelmente pega na enxurrada de seu efeito. Todos os fios ligados aos alvos são afetados pelo ato, e por meio de seu corte do fio, a bruxa está ligada a *ambos* alvos, mesmo que apenas como uma conhecida casual. Assim, poucas bruxas estão dispostas – mesmo que capazes – a destruir fios; as consequências são simplesmente muito graves.

Criando Fios

Criar novos fios coloca um fio imprevisto na meada do destino, causando assim pressões que não podem ser previstas. Para criar um fio, a Bruxa do Destino deve fazer um teste Simples de Determinação + Aptidão apropriada contra um ND de 50. Como destruir fios, a Bruxa do Destino sentirá as repercussões desse fio adicionado.

Contudo, criar novos fios tende a ser menos ameaçador do que destruí-los, embora os efeitos sejam igualmente arriscados. Criar um novo relacionamento político entre dois líderes importantes pode levá-los a um acordo mútuo, mas também pode levar a uma guerra se o relacionamento não for atendido devidamente. Da mesma forma com um relacionamento romântico: uma bruxa que faça um homem amá-la pode terminar em desastre se ela não tomar cuidado com o homem que escolhe. Se ela não prestar atenção, terminará com um interesse romântico que simplesmente não vai embora, e deve resistir à tentação de cortar o homem – literalmente – de sua vida... e então enfrentar as consequências metafísicas.

As mulheres vodacce devem tomar cuidado com seu poder. Ele é uma das feitiçarias mais versáteis no mundo, mas ao mesmo tempo, se for abusado, exige um pagamento pesado.

A Arcana

Quando uma Bruxa do Destino deseja ver se uma pessoa tem uma Arcana, ela deve jogar contra um novo ND de 15. Se for bem sucedida, ela pode dizer se aquela pessoa tem uma Arcana ou não, e se tiver qual ela possui. Em termos de jogo, a Arcana revela qual Húbris ou Virtude o Herói possui, se alguma.

Flagelos do Destino

Existem vezes quando as bruxas puxam muito forte os fios do destino. A “Rainha Louca” Marietta foi uma. Ela trouxe a guarda pessoal de seu marido a uma pequena aldeia, cada um dos aldeões sujeito, olhou cada um nos olhos e amaldiçoou a todos.

Por anos, ela teve certo que os camponeses que serviam a seu marido eram mantidos em linha com seu poder. Mas conforme os anos passavam, ela desenvolveu terríveis cicatrizes vermelhas em sua pele alva. Cada fio do destino que ela enroscou e rompeu se revolveu contra ela, deixando uma marca física – e espiritual. Eventualmente, ela ficou completamente insana, matando seu marido e seus filhos antes que sua própria mãe passasse uma faca em sua garganta.

Uma Bruxa recebe um Flagelo do Destino quando um dos dados que ela jogou para um teste relacionado a Sorte explode duas vezes ou mais. Isso quer dizer, para cada dado que gera um total de 20 ou mais, a Bruxa recebe um Flagelo do Destino. Note que ela pode escolher não relançar o 10, então qualquer Flagelo do Destino que receber é o resultado de suas próprias ambições.

Cada Flagelo do Destino faz com que imediatamente a Bruxa do Destino perca três Dados de Drama. Para cada Dado de Drama que perde, ela toma um Ferimento Dramático. A cicatriz física permanece por três meses, mas não existem desvantagens mecânicas.



The background of the image is a faded, vintage-style map. It features a grid of latitude and longitude lines. Two prominent compass roses are visible: one in the upper left and another in the lower right. A coastline, possibly representing a part of South America, is sketched in the upper right corner. The word "Jogador" is written in a large, elegant, black cursive script across the center of the map.

Jogador

Parte Cinco

Clarisse

Ela estava no centro da sala, o centro de todas as atenções. Em sua mão, ela segurava um delicado cálice com vinho tinto cor de sangue. Voltou-se para que sua voz fosse ouvida em cada canto da enorme sala.

“Bem-vindos, amigos”, disse. “Bem-vindos à festa de aniversário do Rei.”

A multidão aplaudiu polidamente e ela tomou uma posição rápida. “Não, não posso levar o crédito sozinha pela festividade. Existem outros... só não lembro seus nomes.”

Desta vez, os cortesãos riram abertamente e ela teve um sorriso largo. “Então deixe-nos alegrar em sua boa fortuna e brindar à boa saúde de nosso bom rei.”

“Theus abençoe o Bom Rei Sandoval!” alguém na multidão gritou e Clarisse ergueu sua taça.

“Theus abençoe o Bom Rei Sandoval!” ela repetiu com a multidão e todos esvaziaram suas taças. Então, em um piscar de olhos, a atenção da sala se dividiu e o grande grupo se partiu em dois.

Ela sorriu. *O burburinho começou.*

Então, ela se afastou da multidão. Ou, mais precisamente, a multidão se afastou dela, sussurrando seu nome como ela previu.

Baixou seu queixo e olhou para ele com olhos pecadores. Ela sabia quanto ele amava aquilo. Quando pronunciou seu nome, sua voz soou baixa em sua garganta. Ele amava aquilo cada vez mais.

“Signore Villanova”, mesurou.

“Marquise d'Alreaux”, ele se curvou.

Ele tomou o braço dela e apertou sua mão. “Tudo está em seu lugar”, ela sussurrou. “Até agora, minha criada está deixando-os entrar pelo painel secreto no escritório.”

“Excelente.”

Eles passaram por uma chuva de burburinhos e

acenaram com a cabeça polidamente. A mulher balançava seu leque para esconder suas bochechas vermelhas enquanto eles assistiam ao casal passar. Enquanto se aproximavam, as mulheres deram dois passos atrás.

Ele parou, sorrindo polidamente. “Desculpem-me desapontá-las, minhas franguinhas, mas até mesmo Villanova não pode manchar sua virtude de três passos.” Ele se inclinou. “Eu precisaria de uma propinquidade *um pouco* mais íntima.”

Clarisse colocou seu leque diante de seus lábios para esconder seu sorriso enquanto deixavam as mulheres atordoadas para trás.

“Do que se trata isso tudo?” ela perguntou.

“Eu a superei”, ele disse direto.

“Não...!”

Seu olhar encontrou o dela. “Certamente superei. E não duvide de minha palavra novamente.”

Clarisse baixou sua cabeça. Enquanto se voltavam, uma figura em negro à porta atraiu o olhar dela. Ela parou e se voltou para ele, pressionando seu corpo contra o dele. “Minhas desculpas, meu lorde”, sussurrou. “E em Montaigne, há apenas uma forma de uma dama pedir desculpas a seu amante”. Ela ficou na ponta dos pés e colocou um beijo em seus lábios.

A sobancelha de Villanova se ergueu e ela se afastou, sorrindo. Os cortesãos em volta deles se espantaram. Alguns sussurraram algo sobre a virtude montaigne, mas ela não disse nada. Ela assistiu Villanova e o homem por trás dele.

O homem com a espada.

Archibald

“Signore Villanova?” ele perguntou.

O homem escuro se voltou e o encarou. Archibald nunca viu olhos tão negros e sem fundo. “Sim...?”

A luva de couro de Archibald acertou-o forte, mas o vodacce não deixou transparecer.

“Eu sou um Espadachim, Signore. Estou aqui numa comissão.”

Villanova olhou-o de cima abaixo. “Uma comissão de uma meretriz destituída, julgando pela sua aparência”. Ele deu um passo e se afastou de Archibald e ergueu a sobancelha. “Ela certamente não pagou-o em dinheiro.”

Os olhos de Archibald deslizaram para ver a resposta de Clarisse. Villanova percebeu. Seu sarcasmo era mais sombrio do que seus olhos.

Ele deu as costas para Archibald, voltando-se para Clarisse, mas o Espadachim deslizou entre os dois. “Você duelará comigo, Signore.”

Villanova balançou a cabeça. “Muito bem, então. Primeiro você...” ele olhou sobre os ombros do Espadachim. “Então a mulher”. Ele olhou pela sala. “Alguém traga-me uma espada”. Ele voltou-se para Archibald, seus olhos queimando. “Tudo que preciso é uma faca de manteiga.”

Um dos guardas do Rei trouxe-lhe uma espada embainhada. Villanova arrebatou-a e empurrou o guarda. Então, ele voltou-se para Archibald. “Quando quiser, garoto.”

Archibald puxou sua espada e colocou-se em posição. Villanova sorriu para ele. “Você estudou”, disse.

“É o mínimo que posso fazer para entretê-lo.”

“Começemos.”

As espadas brilharam e provaram do aço uma da outra. Archibald nunca enfrentou um vodacce antes e o estilo era problemático. Todos os alvos estavam ocultos pela posição de mão esquerda de Villanova. Seus ataques vieram da direção errada. Suas aparas deixaram Archibald aberto para contrataques. Ele esperava que sua trepidação não mostrasse, mas com toda sua concentração em se defender de Villanova, ele não tinha como manter seus olhos limpos.

Ele tentou um golpe rápido na cabeça, mas Villanova arqueou o pescoço um tanto e empurrou sua espada três tantos para frente. O contrataque pegou seu casaco, mas só porque Archibald viu o contrataque no momento exato. Villanova gracejou e pressionou sua vantagem.

O Espadachim foi empurrado. Suas costas encontraram o canto de uma mesa. Ele pulou para trás, colocou sua

mão esquerda na mesa e empurrou. Villanova pegou sua margem e a sacudiu precisamente no momento errado. Archibald caiu para trás, batendo com o quadril contra o canto da mesa. Ele estremeceu e Villanova riu. A espada de Archibald se moveu quase que sozinha, atacando selvagememente. Ele sentiu a ponta tocar e ouviu a maldição de Villanova. Quando olhou, viu sangue da mão esquerda do vodacce.

Tudo parou por um momento. Archibald estava prostrado com um joelho no chão. Villanova continuou olhando para o sangue fluindo de trás de sua mão de duelo.

Então, ele olhou para Archibald.

E trocou a espada de sua mão esquerda para sua mão direita.

“Meu sangue”, ele disse. “O próximo é o seu.”

Archibald ficou de pé bem a tempo de aparar o ataque de Villanova. O Vodacce contratou a apara, fintou para a esquerda e bateu com sua empunhadura na face do Espadachim. A visão de Archibald ficou branca e ele sentiu algo arrancar a espada de sua mão.

Abriu os olhos e viu Villanova diante dele, sua espada na garganta de Archibald. Por trás do Vodacce a população da sala prendeu a respiração. Archibald deu um passo atrás. Villanova o seguiu. Assim como a sala. Archibald viu seus rostos... e algo que não havia percebido antes. Atrás de Villanova estava uma mulher pequena e de cabelo negro. Uma mulher vodacce.

Uma mulher Vodacce.

Os olhos dela foram fixados pelos dele, seus dedos se contraindo. Archibald sabia o que estava acontecendo ali. Ele nunca desperdiçaria uma chance.

“Um Espadachim”. Villanova zombou, arrancando a atenção de Archibald da mulher. “Eu já matei Espadachins. Dúzias deles.”

“Se você irá me matar”, Archibald disse entre os dentes, “já deveria tê-lo feito.”

“Matar um do seu tipo é uma iguaria que deve ser saboreada”, Villanova disse. “Além disso, sua morte não é o que procuro”. Archibald deixou sua curiosidade

transparecer. “Oh não. Eu já matei Espadachins o suficiente para conhecer o gosto. Há algo que eu quero de você.”

Ele empurrou a lâmina mais forte contra a pele de Archibald. Ele deu mais um passo para trás e deu de costas contra a parede.

O sorriso de Villanova ficou tão negro quanto seus olhos.

“Eu quero ouvir um Espadachim implorar.”

Archibald balançou a cabeça. “Você não ouvirá isso hoje.”

“Que pena. Poderia ter salvo sua vida”. A reação da multidão foi palpável. Villanova deu de ombros, falando agora para a multidão. “Permitam-me terminar”. Ele virou as costas para Archibald. “Poderia ter salvo sua vida, se eu não fosse um Villanova.”

Os dedos do vilão apertaram a empunhadura e ele empurrou a espada para frente...

Lucia

...direto na parede por trás de Archibald.

Ela não podia ver seu rosto até ele se afastar do Espadachim e vê-la. O rosto dele seria uma visão que assombraria seus sonhos pelo resto de sua vida.

“Strega!” ele amaldiçoou.

Era tarde demais.

O Espadachim girou diante de Villanova, colocando suas costas contra a espada, envolvendo seu braço com o braço direito de Villanova. Seu cotovelo esquerdo esmagou aqueles olhos sombrios e o vodacce caiu no chão. A lâmina estava livre da parede e na garganta de Villanova.

Todo esse movimento em menos de uma batida de coração.

“Agora”, o Espadachim murmurou, “acho que esta multidão pode estar ansiosa em ouvir um Villanova implorar.”

“Um momento, Espadachim!” disse a voz de trás da multidão. Archibald não deixou seus olhos se desviarem de Villanova.

Enquanto ela fazia seu caminho por entre a multidão, seus sussurros excitados quase a fizeram sorrir.

“Uma verdadeira arcaóloga!” um deles exclamou.

“Só no aniversário do Rei”, disse outro.

Helena partiu por entre a multidão e se ajoelhou diante de Villanova. Ela não parou nem por um momento. Empurrou suas mãos no casaco dele e as deixou procurar. “Eu sei que você não está acostumado a isso”, disse. “Mas tente aproveitar enquanto dura.”

Os cortesãos quase riram, mas seu medo de rir de um Villanova os fez reconsiderar.

“Aqui!” ela declarou e segurou o objeto acima de sua cabeça.

“O que é?” Archibald perguntou.

Helena mostrou o objeto – que parecia um intrincado ovo azul esculpido – para a multidão. “É de nossa biblioteca em Vendel, e o sumo dentro pode matar todos os homens, mulheres e crianças nesta sala.”

A multidão inteira se afastou.

Os olhos de Archibald se encheram de preocupação. “Você quer dizer que quando eu o derrubei poderia tê-lo quebrado?”

Os homens ofegaram. As mulheres desmaiaram. Villanova gemeu.

“Não”, Helena replicou. “Só é perigoso se você souber como abri-lo.”

Lucia se aproximou, olhando para o Espadachim. “Com licença, senhor”, ela disse com uma voz macia. “Mas você não deve terminar sua comissão?”

Archibald concordou. “De fato.”

“Faça-o e isso colocará um preço sobre sua cabeça”, Villanova disse sob a lâmina.

Archibald olhou para ele. “O que quer dizer com isso?”

O vodacce sorriu. “Você conhece o Código dos Espadachins. Qual é o maior crime que um Espadachim pode cometer?”

Archibald sacudiu a cabeça. “Eu não...”

“Aceitar uma comissão... sobre um companheiro Espadachim.”

Lucia sentiu seu estômago cair e seu sangue congelar.

“Não”, ela sussurrou.

Villanova concordou. “Sim”. Ele olhou para Archibald. “Vá em frente. Mate-me. Mate-me e sele seu destino.”

Archibald respirou fundo. Se deixasse Villanova viver, o homem o destruiria. Se matasse o vodacce, ele estaria se matando.

Ele concordou e retirou seu pé do peito de Villanova e retirou a lâmina de seu pescoço. Enquanto Villanova se levantava e retirava a poeira de seu casaco preto, Lucia se posicionava atrás de Archibald. O olhar de Villanova fez seus joelhos fraquejarem.

“Pequena”, ele disse, apontando seu dedo sangrento para ela. “Você é a única nesta sala que compreende o que eu estou prestes a dizer, então preste muita atenção.”

Ele trouxe sua mão à boca e provou o sangue. Então, olhou para ela novamente.

“Devo-te uma”, ele sussurrou.

As palavras que ele falou foram em vodacce, e quando ele as disse, a única razão que ela tinha para não cair no chão foram os braços do Espadachim.



As últimas páginas deste livro são dedicadas a você, o jogador. Nós as dividimos em duas seções, a primeira para pessoas que nunca jogaram um jogo de interpretação antes e a segunda para jogadores mais experientes. Contudo, pedimos fortemente às pessoas experientes que leiam a seção para Jogadores Novatos. Não faz nenhum mal ver velhas lições por novos olhos.

Introdução para Jogadores Novatos

Este capítulo é projetado para ajudá-lo a obter o máximo ao jogar 7º Mar. Se você nunca jogou um jogo de interpretação antes, é fácil se perder com todo o jargão. Nós queremos tornar sua primeira experiência em interpretação fácil e divertida. Começaremos ao falar um pouco sobre projetar um Herói e fazer esse Herói caber no mundo e em seu grupo de jogo. Então passaremos alguns minutos discutindo seu papel no próprio jogo, e seu relacionamento como jogador com o GM.

Conceito de Herói

Existe mais para fazer um Herói do que distribuir números e palavras. Afinal, 7º Mar é um jogo de heróis e vilões, de atos elegantes de bravura e feitos desprezíveis de vilania degenerada. Existem algumas convenções gerais que reconhecemos para manter a atmosfera. Vamos dar uma olhada em como estas convenções afetam-no ao fazer seu Herói.

O Conjunto

Algumas pessoas, quando começam um RPG, vêm com um Herói assim:

Ele é o melhor tipo de assassino e o tipo de assassino que não é mole. Ele é um cara mau que vive em suas próprias regras e aqueles que cruzam com ele saem com um membro a menos. Não pise em sua sombra, porque o destino e a escuridão seguem-no onde quer que vá. Ele não se dá bem com outros, porque ele é um lobo solitário, um assassino sombrio que não se aproxima de ninguém porque chegar muito perto significa perder e ele nunca mais vai perder novamente.

Quem quer fazer um grupo com este cara?

Quando estamos falando de histórias de 7º Mar, estamos falando sobre “histórias em conjunto”. Histórias em conjunto giram em torno de um grupo ao invés de um indivíduo. Ainda que D'Artagnan possa ser o personagem cujo ponto de vista é preponderante em *Os Três Mosqueteiros*, a história é sobre uma equipe de homens e sua missão de salvar o Rei da França. Lord

Percy pode ser Scarlet Pimpernel, mas sua equipe de agentes, informantes e amigos fazem a história funcionar. No final, até mesmo o Capitão Blood deve reconhecer que sua própria agenda pessoal não é tão importante quanto as vidas dos homens que seguem-no por tantos anos.

Quando você se senta e pensa no tipo de Herói com quem quer jogar, tenha isso em mente. Você fará parte de um grupo, e tem de encontrar seu próprio nicho dentro desse grupo. Isso não quer dizer que o grupo afogue seu estilo (afinal, todos têm seu próprio mosqueteiro favorito), mas seu estilo deve complementar o grupo ao qual se une. Se seu grupo parece que vai navegar a procura do oculto Sétimo Mar, então você deve fazer um Herói que esteja interessado em tal busca.

Por outro lado, às vezes Heróis contraditórios fazem o complemento perfeito para um grupo. Essa mesma busca náutica poderia ir bem com um erudito da Igreja que zomba da suposição de um “mar perdido” e está junto para uma carona para ter certeza de que *ninguém* no barco tenha sua perspectiva correta. Claro, o erudito não sabotará qualquer evidência que o grupo possa descobrir; isso ofuscaria a Verdade do Criador, algo nada honesto que um erudito nunca faria.

“Mas e se meu Herói *não é* honesto?” você pergunta. “E se eu quiser jogar com alguém que queira sabotar o objetivo do grupo?”

Faça a si mesmo a seguinte pergunta: Você gostaria de jogar com um personagem no grupo que está colocando seu Herói em risco? Se um Herói age contra os melhores interesses do grupo, como esse grupo responderia racionalmente? Você confia nesse Herói após saber que ele estava fazendo coisas menos honradas, ou apenas o colocaria de lado e deixaria com as sereias?

Resumidamente, jogar com um Herói que age contra o resto do grupo pede que os outros jogadores acomodem o conceito de seu personagem ao chegar a um acordo. É divertir-se às custas de alguém, e não é o tipo de diversão que estamos procurando.



O Sistema do Companheiro

“Ele é o homem mais egocêntrico, auto-referente, despótico e insolente que eu já encontrei. Nunca mais encontrei alguém em quem confiasse em minha vida.”

Pense em um momento nos Três Mosqueteiros. Cada um deles é único e cumpre um papel específico no grupo. Quando você senta para fazer um Herói, você deve realmente fazê-lo como um grupo. Dessa forma, você pode falar sobre o tipo de Heróis que vocês querem fazer e criar um grupo que realmente funcione junto. Se alguém quiser fazer um feiticeiro sem nada de habilidade em briga, ele precisará de um companheiro muito grande/rápido/mau que mantenha-o fora de problemas quando a cozinha ficar quente. Da mesma forma, o espadachim grande e musculoso precisa de uma contraparte rápida nos pés. O grosseirão elegante precisa de uma bela espadachim para ser seu florete gracioso e o arcæólogo idealista precisa de um erudito da igreja cético para “mantê-lo honesto”.

Os melhores grupos andam para frente e para trás, eles discutem sobre onde irão em seguida, eles até dão uns aos outros olhares maus de vez em quando, mas eles sempre – *sempre* – procuram uns pelos outros. É importante ter alguém em quem você possa confiar olhando suas costas e se não é aquele cara que senta do outro lado da mesa, quem seria? Essa dinâmica de grupo pode se desenvolver por si, mas por que não dar a ela um pouco de impulso? Quando você faz seu Herói, tenha um companheiro ou dois. Certo, você pode não concordar com ele *todo* o tempo – e você acha que aquele chapéu o faz parecer um afetado – mas quando você realmente precisa dele, ele estará lá atrás de você, não importa o que aconteça.

O que é um Herói?

Um herói nem sempre faz o que é inteligente, mas ele sempre tenta fazer o que é certo.

— Provérbios do Berek

Mais do que qualquer coisa, 7º Mar é uma celebração aos heróis. Ainda que o sistema de jogo pareça encorajar a noção de que os heróis são deuses na Terra, isso não é exatamente o que estamos buscando aqui. Heróis são homens e mulheres mortais. Eles sangram da mesma forma como todo mundo, eles lamentam e choram e até mesmo falham da mesma forma. Sim, nossos heróis têm

a vantagem de uma mecânica de jogo sobre outros mortais, mas existe outra coisa que os separa de outros, e isso é uma necessidade de consertar as coisas.

Todo dia, as pessoas comuns veem a injustiça no mundo. Elas veem um tirano atacando alguém menor do que ele – e nós não estamos falando do tipo do ensino médio, mas do tirano crescente da força industrial – e frequentemente, elas ignoram isso porque é mais fácil dizer “Não é da minha conta” do que se envolver. Os heróis não podem fazer isso. Eles têm de se envolver. Eles têm de fazer *alguma coisa*.

Todo herói tem uma razão diferente. Alguns se envolvem porque simpatizam com o carinha, e sabem o que é ser espancado e ninguém vir ajudar porque “não é da sua conta”. Outros heróis fazem isso porque sentem um dever de fazê-lo, porque eles ficam com náusea quando veem injustiça. Alguns heróis o fazem porque precisam sentir como se deixassem para trás um legado, e eles não podem imaginar deixar o mundo sem serem lembrados por fazer algo digno de nota, mesmo que seja uma coisinha. Seja qual for a razão, os heróis fazem a justiça num mundo injusto, e a razão que lembramos deles é porque eles tiveram coragem de fazer o que não tivemos.

Com tudo isso em mente, dê uma olhada no Herói com quem quer jogar. Ele é um Herói? Ele tem o potencial para ser um herói, mesmo se esse momento ainda estiver muito distante? Não é o suficiente perguntar se ele é heroico, você também tem de perguntar por que ele quer ser um herói. O que o conduz, compele-o a tomar sua própria vida nas mãos para fazer a diferença? É o valor de colocar a vida de lado para fazer a coisa certa? Essa é uma questão que o herói tem de fazer a todo momento todos os dias. Claro, para alguns heróis, a questão é irrelevante; para eles, a resposta é sempre “sim”.

O que é um Patife?

Vamos passar um momento falando sobre o primo de cabelo negro do herói?

O patife é um tipo de personagem diferente do herói. Não que ele tenha um problema com o lance de bom/mau – ele sabe que é importante fazer o bem – é só que a todo momento em que pega sua espada e salva alguém da angústia, você pode ouvi-lo reclamando sobre isso.

Cada patife é diferente, mas eles têm uma coisa em comum: algo evita que eles deem aquele pequeno passo em direção ao herói. Você pode condená-los a fazer a coisa certa, você pode seduzi-los a fazer a coisa certa, você pode até suborná-los a fazer a coisa certa, mas o fato permanece, só é preciso muito esforço para isso.

Jogar com um patife pode ser enganador. Lá está você, tão perto de cair sobre a vilania, e tudo que precisa é um empurrãozinho. Claro, por outro lado estão todos os heróis, persuadindo-o a dar aquele pequeno passo para o seu lado. Mais cedo ou mais tarde, o patife deve fazer uma escolha, e seu destino será alterado para sempre.

O Estatuto

Cada guilda, sociedade secreta e clube em Théah tem um: um estatuto. Um estatuto define as metas e diretrizes de uma organização, valores e ética que a organização venera e aspira. Seu grupo não deve ser diferente.

Um estatuto deixa muito mais claro o que seu grupo fará e não fará. Frequentemente, um grupo de jogo pode degenerar em brigas sobre “a coisa certa a fazer”. Um estatuto resolve esse problema: o acordo é feito antes que você assine embaixo. Claro, alguns grupos gostam de discutir sobre o significado exato dos termos de um estatuto, o que fornece oportunidades de interpretação excitantes – contanto que você possa deixar as discussões entre os personagens na mesa.

Criação do Herói

O que segue são alguns conselhos amigáveis para quando você começar a colocar a caneta no papel e distribuir aquela centena de pontos em sua planilha de Herói. Nós começamos com uma discussão sobre Características, passamos para Perícias e Aptidões, discutimos as vantagens das Vantagens e falamos um pouquinho em Antecedentes.

Características

Em alguns círculos de interpretação, o termo “característica leve” indica uma mecânica de jogo que você pode negligenciar por que a boa interpretação suplantará a necessidade dela. Você pode ter percebido que não existem características leves em 7º Mar. Cada Característica tem um efeito muito real nas mecânicas

do jogo. Vamos dar uma olhada em cada uma e como ignorar até mesmo uma delas lhe custará mais do que possa suspeitar.

Constituição

Constituição é importante por duas razões. Primeiro, ela representa a simples força bruta de seu Herói. Sempre que seu Herói tentar erguer, empurrar, apertar, puxar, rasgar ou escalar, ele faz um Teste de Constituição. Não subestime a necessidade da força. Algumas pessoas preferem jogar com um Herói rápido ao invés de um forte, infligindo muitos ferimentos menores ao invés de um ou dois grandes. Contudo, uma centena de cortes de papel não são iguais a um pescoço quebrado.

O segundo aspecto importante de Constituição é que ela é a Característica que você usa para os Testes de Ferimento. Cada vez que falha em um Teste de Ferimento, você não apenas fica um pouco mais perto de cair. Quanto mais baixa sua Constituição, mais difícil é para seu Herói resistir à dor.

Finesse

Finesse é importante por um motivo, mas esse motivo é importante o bastante para não ignorar. Finesse é a medida da coordenação de seu Herói, e assim sua habilidade de acertar seus oponentes em combate. Ela também determina o sucesso ou falha de arremessar objetos e armas e em pegar estes mesmos objetos quando são arremessados em você. Sua Constituição pode ser Nível 5, mas se você tiver uma baixa Finesse, nunca conseguirá usá-la.

Determinação

Enquanto Constituição determina quando você toma um Ferimento Dramático, Determinação decide quantos Ferimentos seu corpo pode suportar antes que se recuse a continuar funcionando. Olhe para os números. Um Herói com uma Determinação de 2 cairá após quatro Ferimentos Dramáticos enquanto um Herói com um 5 cairá após dez deles. Em qual você apostaria?

O segundo aspecto importante de Determinação é a força de vontade. Sempre que sua vontade é testada – como quando lidando com Feitiçaria – você faz um teste de Determinação. Não importa se você é forte, rápido ou até mesmo engenhoso; se você não tiver fortitude intestinal, não é nada mais do que um pudim.

Raciocínio

Raciocínio não só determina memória e raciocínio, ela também lhe tira do caminho dos problemas. Sempre que você fizer um teste de Defesa Ativa, você joga Raciocínio + Aptidão Defesa, representando sua habilidade de reagir a estímulos repentinos. Raciocínio também é a percepção do Herói, determinando se ele percebe quando as pessoas estão tirando uma onda com a sua cara, batendo sua carteira, movendo-se fora do campo de visão, sacando uma faca ou derramando uma gota de veneno em seu vinho. Em poucas palavras, um bom Nível em Raciocínio é útil em quase qualquer situação, enquanto o Herói que desconsidera Raciocínio não pode pensar seu caminho para fora de uma bolsa de papel molhado, quem dirá quando for deixado sozinho naquela tocaia que está logo ali.

Verve

À primeira vista, Verve pode parecer a mais importante Característica de todas. Afinal, ela determina quantos dados de ação você tem por rodada e quando você os usa. Não superestime seu valor. Afinal, você pode agir setenta vezes por rodada, mas se suas outras Características sofrem, não importa nenhum pouco. Verve fornece oportunidades para ação, mas as outras Características determinam se essas ações serão bem sucedidas ou não.

Perícias e Aptidões

Quando você terminar de escolher suas Características, é hora de passar para Perícias e Aptidões. Até mais do que as Características, as Perícias realmente definem seu Herói. Antes de começar a derramar todas suas Perícias em potencial, aqui está um pequeno conselho para ter certeza de que você tem o máximo dos pontos de seu Herói.

Quando criar um Herói, tente resistir à tentação de comprar Aptidões Avançadas. É muito fácil colocar um monte de pontos em uma ou duas Perícias para ganhar Uppercut, Esquiva, e todos aqueles outros efeitos especiais legais, mas o fato da questão é, você estará sacrificando versatilidade para obtê-los.

Heróis que comprem exclusivamente Perícias Marciais e ignoram as graças sociais não são cavaleiros, são açougueiros. Eles também estão próximos à inutilidade quando uma tocaia cai sobre eles vinda de trás (vá dar

uma olhada na Aptidão Tocaia; está sob Criminoso e Espião). Eles nem podem falar sem cair nas mais simples armadilhas verbais vodacce ou mesmo discernir a diferença entre Glamour avalon e charme inish.

Da mesma forma, Heróis que investem apenas em Perícias Acadêmicas se encontrarão em grande desvantagem nas ruas das sórdidas cidades de Théah. Um cavaleiro tem de ser capaz de proteger sua honra, bem como a honra de todos aqueles corações que ele venceu na corte.

Antecedentes

Antecedentes são subenredos, simples assim. Eles são linhas de histórias secundárias que você pede ao seu GM incluir no jogo, e os pontos que você paga são o custo da admissão. Antecedentes são como episódios de sua série de TV favorita, com seu personagem favorito como peça central. Cada vez que eles entram em cena será uma nova experiência, revelando um pouco mais sobre seu personagem e o subenredo que ele está desenvolvendo.

Quando você considera escolher um Antecedente, venha com algumas formas para que ele afete seu personagem. Se você gostaria de ter uma Identidade Verdadeira, pense sobre como ela entraria em cena. Você é o único com uma Identidade Verdadeira, ou você conhece a verdadeira identidade de outro? Talvez você saiba que o último Bispo que batizou o Rei era uma fraude, o que invalidaria sua reivindicação ao trono. Dê isso ao GM como um pouco de profundidade extra para seu personagem, e ele provavelmente virá com alguma forma de incorporá-lo no jogo em andamento.

Quando jogar um Antecedente, tenha algumas coisas em mente. Primeiro, lembre que você pediu por isso; o GM formulou uma história em torno do Antecedente inicial que você escolheu, mas você lhe forneceu a semente. Se você quer ter um impacto no tipo de história que gostaria que o Antecedente preenchesse, fale com seu GM. Deixe-o saber de você que tipo de jogo quer jogar com os Antecedentes que escolheu.

Segundo, lembre que seu Antecedente pode ser parte primária de qualquer história, mas nem sempre será o centro das atenções. Os outros jogadores na mesa têm seus próprios Antecedentes, e cada um precisa tomar o centro do palco de vez em quando. De fato, você pode

querer encontrar uma forma de “jogar com” os Antecedentes de seus companheiros jogadores. Lembre-se apenas que estes Antecedentes pertencem a outros jogadores, e você só está lá para ajudar, tomando uma parte pequena da história maior de alguém.

Assim é como funciona em todos os maiores romances de fantasia e séries de ficção científica para a televisão. Cada personagem tem sua própria história de vez em quando, e o resto é escrito nessa história com suas próprias perspectivas sobre o problema em questão, ou suas próprias perícias e habilidades para ajudarem-no a sair.

Terceiro, preste atenção no ritmo. Por exemplo, nem sempre é uma boa ideia acabar com um Antecedente. Não apenas você irá parar de obter pontos dele, é sempre um pouco triste ver uma boa história alcançar seu fim (lembra do último episódio da sua série de TV favorita?). Por outro lado, alguns Antecedentes se provam ser muito incongruentes com a história geral, ou eles simplesmente não são divertidos. Se este é o caso, deixe-os irem embora. Diga a seu GM que não está gostando do Antecedente, e deixe-o envolvê-lo ou trocá-lo por um novo. Lembre que os únicos limites para os Antecedentes são sua imaginação e a vontade de jogar com eles.

Por último, evite escolher um Antecedente em que não esteja genuinamente interessado. Isso não só tornará o jogo mais difícil para você, será menos divertido. Se gosta de um jogo com pilhas de bravatas engenhosas entre você e os Vilões, escolha uma Rivalidade, mas evite-a se gostar de uma noite mais voltada para o combate. Se obtiver mais satisfação de um jogo em que você é desafiado, escolha uma Vendetta e assista as apostas aumentarem, mas tenha em mente que você está pedindo por um passeio tenso na montanha-russa quando o fizer.

Lembre também que Antecedentes podem ser comprados durante o jogo assim como durante a criação do personagem. Você pode dizer ao GM que quer um certo Antecedente, pagar seu custo em Pontos de Experiência, e então deixá-lo trabalhar. Ou se você ver um NPC ou linha de enredo andando na mesa e você sente que isso complementaria seu personagem perfeitamente, então deixe o GM saber disso (“Eu quero

ela como minha Nênese!”). Isso normalmente resultará quando o evento gatilho para o Antecedente já tiver ocorrido (tal como a donzela pirata em questão afundar o navio de seu Herói). Se o GM aprovar, tudo que terá de fazer é pagar o custo (novamente em XP), e estará feito.

Então se você estiver procurando por uma forma de alimentar seu personagem de 7º Mar pelo sistema, comece aqui. Você pode escolher uma Nênese contra a qual lutar a cada outro episódio, ou você pode comprar um Amor Perdido e tentar vencê-lo novamente (ou vingá-la se está morta). Se os mistérios são mais seu estilo, escolha Amaldiçoado ou Grande Destino, ou um que forneça incontáveis horas de jogo para resolver.

Arcana: As Virtudes da Húbris

Arcana incluem Húbris (defeitos heroicos) e Virtudes (qualidades heroicas). Estas são vantagens e desvantagens projetadas para deixar seu grupo de interpretação trabalhar mais efetivamente como uma equipe. Algumas das Húbris admitidamente podem romper o grupo, mas nenhuma delas é projetada para destruir a unidade do grupo, e você não deve jogá-las como tal. Sentimos que as Arcana apresentam uma valiosa ferramenta de interpretação. Vamos dar uma olhada nas Húbris primeiro, e depois passaremos às Virtudes.

Antes de tudo, você só pode ter uma Húbris. Isso lhe força a decidir qual aspecto de seu personagem você quer interpretar com mais intensidade. Mais ao ponto, apenas uma Húbris lhe permite focar no tema de seu personagem e deixar os detalhes serem pinçados. Os personagens raramente têm uma personalidade forte desde o início; eles têm uma forma de melhorarem com o tempo como um bom vinho. Assim, se você sente que seu personagem é bidimensional no início de uma nova campanha, dê a ele algum tempo para se desenvolver antes que você jogue-o fora em favor de um novo.

Segundo, sua Húbris nem sempre o afeta. Você não tem de interpretá-la a cada segundo do dia. Seu GM tem recursos limitados com os quais ativar sua Húbris, e ele pensará cuidadosamente antes de fazer isso. Simplesmente, você só tem de se preocupar com ela quando for *importante*. Seu GM provavelmente terá um efeito específico em mente para ela, que ele o deixará conhecer quando tentar ativá-la. As Húbris permitem

ao GM um pouco mais de flexibilidade quando ele pode ativá-las, então esteja preparado para lhe dar o benefício da dúvida se não estiver bem certo de seus motivos. Lembre-se, você tem 10 PH por ela, e isso é um monte de Perícias e Aptidões que se pode comprar. Também tenha em mente que você não tem de escolher uma Húbris, então qualquer uma que escolha, você estará pedindo para que o GM use-a contra você. A Húbris de um Herói deve ser capaz de derrubá-lo ou até levá-lo à morte.

Por último, se você estiver disposto, pode prevalecer sobre a ativação de sua Húbris pelo GM. Você tem de gastar um Dado de Drama para isso, pois lhe custa XP. Pode *parecer* que o GM está ancorando seus Pontos de Experiência para não interpretar sua desvantagem, mas é – de fato – você escolheu ancorar sua própria XP.

E sobre as Virtudes? Percebemos que muitas pessoas as veriam como custando 20 PH (ao invés de 10) uma vez que elas evitam que você escolha uma Húbris, mas pense cuidadosamente antes de anotá-las. Enquanto uma Húbris lhe dá um defeito trágico com que tem de lidar, uma Virtude lhe permite ser maior do que a vida. Certamente, elas custam XP para usar, mas isso é para evitar que elas tomem conta do jogo. Isso o encoraja a usar sua Virtude apenas quando precisa absolutamente dela, ao invés de a cada oportunidade. Algumas das Virtudes, tais como Intuitivo ou Criativo, são admitidamente projetadas para novos jogadores. Está bem pensar neles como em treinamento – quando sentir que pode continuar sem a ajuda que a Virtude lhe dá, deixe-a para seu próximo personagem.

Além disso, existe algo bem legal em fazer coisas bastante heroicas que ninguém no grupo pode fazer. Seja você imune ao Medo, ou um dos maiores Espadachins do mundo – esse nicho é seu, e ninguém no grupo pode preenchê-lo. Algumas das Virtudes permitem-lhe tornar os outros Heróis mais efetivos.

Assim, antes que se prenda na ideia fixa de que as Virtudes são muito caras, ou que elas são inúteis, lembre-se – Virtudes fazem de você um Herói, e elas o deixam fazer coisas que ninguém mais conseguiria. Até mesmo por 10 PH, as Virtudes são uma *pechincha*.



Introdução para Jogadores Experientes

Velhos cães podem aprender novos truques, mas os teimosos não podem aprender nada, não importa sua idade.

— Kevin Jones, bucaneiro Avalon

Certo, então você é um jogador experiente. Você jogou toneladas de outros jogos de interpretação e conhece todos os prós e contras. Entretanto, 7º Mar tem uma ideia particular: jogar 7º Mar não é interpretar um personagem, é interpretar um Herói.

Interpretando um Herói

Você sentou com os outros jogadores e criou um personagem que funciona dentro do grupo. Você gastou seus Pontos de Herói cuidadosamente e prudentemente e até mesmo falou sobre seu Antecedente e Húbris com o GM, então ele pode achar um meio de ligá-lo à história que está desenvolvendo.

Essa foi a parte fácil. Agora é hora de realmente *interpretar* este personagem. Não se preocupe, o resto deste livro é devotado a mostrá-lo como obter o máximo de seu Herói, do sistema de jogo e até mesmo do Mestre (mas não conte a ele que lhe dissemos como!).

Fisicalidade e Vocalização

Nos filmes, todo herói tem algo que o separa do resto do grupo. Além da história de fundo que o gerou, e qualquer torção do enredo que gira em torno dele, ele tem uma certa qualidade que o torna especial, um nível de profundidade que o elenco de apoio normalmente não tem. Roteiristas agonizam sobre isso, passando incontáveis horas construindo características únicas e maneirismos para os personagens centrais que são tangíveis e visíveis ao público.

Em dramas de época (como *Os Três Mosqueteiros* e *A Máscara do Zorro*), esta particularidade é difícil, devido à fenda cultural entre o público e os personagens. Afinal, poucas pessoas conhecem maneirismos de um soldado ou um cortesão do século XVII!

Esta seção deve ajudá-lo a personalizar dois dos aspectos mais importantes da apresentação de seu personagem – voz e costumes – para que ele possa atingir esse nível de heroísmo que permanecerá na memória por anos.

Encontre a Voz de Seu Personagem

Cada herói tem maneirismos de fala particulares, modulação de voz, ou repetição de frase que são seus e somente seus. Talvez outros o emulem, ou talvez ele tenha pego de alguém, mas no final, fica legal. Todos lembram o que Inigo Montoya (o espadachim espanhol de *A Princesa Prometida*) planejava dizer quando encontrava o Homem de Seis Dedos. Enquanto contava a história ao Homem de Preto, nós sabemos que ele contou a todo homem que enfrentou em um duelo. Claro, nós só vimos ele dizer uma vez por que vê-lo repetidas vezes comprometeria um pouco da mágica da história.

Exemplos de coisas que você como jogador pode fazer para tornar a voz de seu personagem memorável incluem repetição de frases (“Seus olhos são como o sol poente, minha dama”) ou citações de livros de época. Sotaques devem ser empregados apenas se você puder lidar com eles. Não há nada mais chato do que um mau sotaque. Ele deve sair com tranquilidade, mas evitando qualquer coisa que aborreça os outros jogadores na mesa, tal como rir alto ou barulhos em timbre alto.

Um benefício realmente grande ao gerar um maneirismo para seu Herói é que os outros na mesa sempre saberão quando você está no personagem. Existem momentos durante o jogo quando você deve se afastar e fazer ao GM ou outro jogador uma pergunta, mas quando você está “falando no personagem”, então eles sabem que você está interpretando e estão disponíveis para o diálogo interativo e perguntas no personagem; eles não têm de quebrar o clima ao perguntar antes.

Como outros aspectos deste sistema, muitos GMs desenvolverão estas características para seus NPCs também. Se você tiver problemas com o seu, assista-o. No final, ele é o melhor recurso que você tem.

Fisicalidade

Uma vez que tenha alcançado a voz de seu Herói, comece a pensar sobre sua “fisicalidade”, ou linguagem corporal. Todos têm hábitos, e seu Herói não é exceção. Como ele fica de pé, se senta e se curva pode dizer muito sobre ele. Se for um erudito, ele provavelmente lida com uma lâmina de forma diferente de um Espadachim. Talvez ele torça suas mãos quando está preocupado. Se é impulsiva, ela morde os lábios quando está lutando contra o impulso de praguejar ou pisca ligeiramente e olha?

A fisicalidade de um Herói é como se comunicar em taquigrafia. Ao invés de dizer “Estou cansado”, você pode simplesmente bocejar. Ao invés de dizer “Estou nervoso”, você pode bater com as pontas dos dedos na mesa. Ao invés de dizer “Estou furioso”, você pode comunicar sua emoção com um único olhar longo, frio e duro. Quanto mais você aprende sobre a linguagem corporal de seu personagem, mais tridimensional seu Herói fica.

Jogando o Mesmo Jogo

Interpretar é uma experiência em conjunto, projetada para múltiplos jogadores trabalharem rumo a um objetivo comum. E isso não é limitado aos jogadores com personagens. O GM desempenha uma grande parte ao manter o propósito unificado do jogo. Antes que uma campanha comece, é importante ter certeza de que os jogadores compreendam isso, e que eles estejam preparados para trabalhar lado a lado com seu GM para tornar a experiência agradável.

Alguns jogadores veem o GM numa luz antagônica, como alguém tentando matar ou ao menos ameaçar os Heróis sempre que possível. Admitidamente, alguns Mestres fazem pouco para desencorajar essa atitude, atormentando seus pobres Heróis sempre que podem. Esse é o jeito errado de começar uma campanha; se você ver seu GM como um obstáculo que está por aí, ou um oponente a enganar, vocês estarão nas gargantas um do outro a cada sessão. A campanha irá degenerar rapidamente em discussões sobre regras e variações sobre o tema “mas eu disse que estava testando para armadilhas!”. Soa divertido para você?

Para evitar isso, jogadores e GMs precisam conversar antes do jogo começar. Tão cedo quanto possível, você

deve sentar com seu GM e decidir que tipo de campanha vocês gostariam de jogar. Ao falar do que lhe interessa e ouvir no que o GM está interessado, vocês podem construir o esboço de uma campanha que todos gostem. Será enérgica e heroica, ou sinistra e intrigante? Tomará lugar nos galeões de Alto Mar, ou nas cortes nobres da nobreza théana? Fale sobre o que você tem em mente. Explique o que você vê no mundo de 7^o Mar e como você gostaria de jogar na campanha. Então ouça o que os outros jogadores (incluindo o GM) têm em mente. As ideias deles são compatíveis com as suas? É possível lidar com elas todas dentro do contexto de uma campanha? Se não, quais atrairão a atenção de todos? Quanto mais você fala sobre isso, mais fácil será construir algo que o grupo inteiro possa ficar excitado.

A criação de personagem desempenha uma grande parte neste processo. O tipo de Herói que você faz diz muito sobre o tipo de campanha que você quer jogar, e pode dar ao GM as ideias certas para projetar aventuras. Se você cria um Cão do Mar tosco, as chances são de que você queira passar seu tempo lutando contra piratas magrelos e terríveis monstros do mar no convés de algum navio de guerra. Por outro lado, você pode imaginar um culto e sofisticado nobre montaigne que se engaja num tétê-a-tétê diplomático com os castillianos, ou obstruindo uma tentativa de golpe eisen. Ambos são Heróis de 7^o Mar, mas eles exigem temas e ideias radicalmente diferentes.

Fale a seu GM sobre seu Herói; deixe-o saber quais são as forças e fraquezas de seu Herói, o que ele faz bem, onde ele é apto a prosperar. O GM pode então conduzir aventuras que lidam com suas forças e não deixam-no sair no frio. Similarmente, se você sabe que tipo de campanha é planejada de antemão, você pode incorporar seus temas e ideias ao conceito de seu personagem; dessa forma você não ficaria preso com um diplomata num navio pirata, ou um Inquisidor no meio de uma procura por conhecimento feiticeiro. Ao saber como seu Herói se relaciona com os outros elementos da campanha, você será capaz de tirar o máximo dele quando chegar a hora de jogar.

O mesmo princípio se aplica ao resto dos jogadores. Cada grupo precisa de um equilíbrio de perícias e habilidades, mas também deve ser unificado em seu propósito. Um elenco em conjunto significa que o GM

deve misturar truques e metas de vários personagens diferentes de uma vez, sem recorrer a jogar com favoritos ou romper o propósito comum do grupo inteiro. Trabalhar com seus jogadores para alcançar um equilíbrio entre variedade e unidade pode tornar a tarefa do GM muito mais fácil.

Ninguém quer jogar com um personagem inútil, seja outro mosqueteiro num grupo cheio deles, ou um lutador vestenmannavnjar nas cortes do Rei Sol. Certifique-se de que todos têm um papel a desempenhar, um propósito útil no grupo que eles possam cumprir; incorpore tanta variedade dos tipos de personagens quanto conseguir enquanto se certifica de que todos eles possam funcionar na campanha futura. As aventuras tomarão lugar num navio pirata? Certifique-se de que cada Herói tenha uma razão para estar lá e algo único para fazer numa base regular. Será estabelecida nas salas dos fundos dos palácios da família vodacce? Dê aos Heróis uma razão para ficarem juntos enquanto ainda seguem suas agendas pessoais.

Colocar as coisas desta forma empresta individualidade ao grupo sem sacrificar suas metas comuns. Dá a todos um Herói distinto e único para interpretar, um com o qual eles estarão excitados e dispostos a trabalhar numa longa série de aventuras. Isso também assegura que nenhum deles será trocado durante a campanha, e que todos eles possam funcionar como uma equipe. Ao ficar focado na história, e assegurar que todos tenham uma parte para interpretar enquanto se desdobra (e mais importante, que todos *querem* interpretar uma parte), a campanha pode manter todos interessados por muito tempo.

Resistindo à História

Em termos simples, resistir à história significa ser antissocial. Significa colocar seu personagem e as motivações de seu personagem à frente do resto do grupo, e forçá-los a fazer coisas que eles não querem fazer. Às vezes o conceito do personagem e o que um dado Herói faria ou não ameaça sobrepujar outros elementos na campanha. Não deixe isso acontecer.

Quando ler o parágrafo acima, é fácil pensar “Eu não sou trouxa, então não farei nada que rompa a campanha como isso”. Infelizmente, não é tão simples. Resistir à história raramente passa pela idiosincrasia pessoal

(embora isso possa romper uma campanha tanto quanto). De fato, ela normalmente surge de um desejo perfeitamente inocente de jogar “direito”: isto é, de acordo com a ética e personalidade do Herói. Se você cria um personagem com um ódio fanático de Avalon, por exemplo, você quer interpretá-lo tão hostil a tudo que a nação representa; você desafiará nobres avalons para duelos, se alegrar quando navios avalons são derrotados, chutar cães avalons na rua, etc. Todas essas ações surgem da busca perfeitamente lógica de dados ideais do Herói.

Digamos que nosso desdenhador de avalons esteja num grupo que sequestra um nobre da corte de Elaine. O nobre é suspeito de muitos crimes odiosos, e é trazido diante da corte do Empereur Léon para enfrentar o julgamento. Os outros personagens juraram por sua honra trazê-lo para Montaigne. Tudo vai bem até eles terem o nobre sob controle. O desdenhador de avalons discute que eles não devem levá-lo de volta a Montaigne – eles devem matá-lo imediatamente. Afinal, Léon terá de matá-lo de qualquer jeito, e a longa jornada diante deles pode dar ao cativo oportunidades de fugir. Melhor lidar com ele agora e acabar com isso. Os outros membros do grupo discutem fortemente contra isso. Eles têm sua honra a zelar, e mesmo que ele seja culpado, não lhes cabe determinar seu destino. No meio disso, o jogador do desdenhador de avalons decide que não estaria no personagem deixar os outros discutirem este ponto. Então uma noite, enquanto todos dormem, ele caminha até o lorde raptado e corta sua garganta.

Agora há um problemão. O que havia sido um interessante debate de repente ameaça descarrilar a campanha inteira. Seu cativo foi morto enquanto estava indefeso; o desdenhador de avalons cometeu assassinato. Os outros Heróis agora têm de explicar ao rei porque eles falharam em seu dever; as ordens cavaleirescas a que pertencem podem destituí-los de seus postos. Para preservar seus status, eles podem ter de matar o desdenhador de avalons, ou ao menos trazê-lo sob acusação. Fazer outra coisa seria uma violação dos conceitos de seus personagens, forçando-os a atacar o desdenhador de avalons ou jogar fora as crenças de seus próprios Heróis pelo bem da unidade do grupo. Então agora nós temos os personagens nas gargantas uns dos outros, porque um jogador colocou as motivações de seu



Herói à frente do grupo. Tais cismas raramente são deixados para trás na mesa de jogo.

Evitar tais situações é simples: não envenene o grupo de personagens. Não aja destrutivamente só porque “está no seu personagem”, e não force os outros jogadores a ignorar sua ação ou matar seu personagem porque está nos personagens *deles*. Saiba onde a linha está e assegure-se – e a seu Herói – de nunca cruzá-la.

Isso não quer dizer que não deva haver qualquer conflito dentro de seu grupo. Pelo contrário, algumas das melhores e mais recompensadoras experiências interpretativas vieram de disputas morais ou éticas entre Heróis. Desde que você saiba onde estão os limites, e quando entrar em conflito se torna um conflito irreconciliável, sinta-se livre para buscar discussões com seus camaradas Heróis.

Para voltar ao exemplo do desdenhador de avalons, acima, talvez o Herói possa discutir acaloradamente com seus companheiros, tentando convencê-los de que seu cativo é muito perigoso para viver. Talvez ele possa fazer uma petição a *l'Empereur* para uma execução. Talvez ele possa até mesmo “permitir” que o cativo caia em mãos inimigas, onde ele certamente perecerá. Existem múltiplas opções que ele pode buscar, nenhuma das quais nutrem o cisma que uma abordagem abertamente antagonista nutriria.

É divertido desenvolver seu Herói tanto quanto possa. Só lembre-se da história que seu grupo está contando, e trabalhe com ela ao invés de lutar contra ela. Quanto mais facilmente você puder resolver as diferenças entre seu Herói e o enredo – quanto mais você puder encontrar um ponto médio para expressar seu personagem sem destruir tudo em volta – mais macia e mais legal sua campanha será.

Jogando Contra o Tipo

Nos jogos de interpretação, como em todos os outros meios criativos, existe uma tendência ao estereótipo. Escolher um tipo de personagem facilmente reconhecível dá um senso instantâneo de identidade. A interpretação é especialmente condutiva ao estereótipo, pois você não tem milhões de leitores ou espectadores a agradar, então pode cair no “Ha-ha! Eu sou o rei pirata! E eu duelo, salto de lustres e mando todos os cães sarnentos que cruzam meu caminho para o fundo do mar!” São apenas você e seus amigos, tendo um bom momento. Pode ser divertido jogar com um clichê às vezes, e os RPGs são um grande lugar para isso.

Existe um ponto, entretanto, quando qualquer um com um sentido de imaginação se cansa das mesmas coisas de sempre. Mosqueteiros galantes e cortesãos conspiradores são todos muito legais, mas eles precisam de algo extra se querem chamar sua atenção. Não precisa ser muita coisa. Às vezes pode ser tão pequeno quanto uma simples distinção que dá ao seu Herói um sentido de si.

Muitas vezes, é suficiente variar apenas uma única área. Pegue uma característica ou hábito que é completamente ao contrário do estereótipo, e anexe isso ao personagem. Se seu Herói é um lenhador gigante ussuro, deixe-o tocar flauta. Se ele é um nobre acabado, dê a ele um gosto por esportes sangrentos. De repente um personagem unidimensional e plano se torna uma personalidade intrigante.

Ao mesmo tempo, mesmo o personagem mais original tem um pouco de clichê nele; as pessoas contam histórias há muito tempo para se conseguir criar algo completamente novo. Arquétipos são ferramentas úteis e nunca devem ser completamente abandonados. Se você tenta criar um Herói sem quaisquer conexões a quaisquer noções preconcebidas, terminará com uma coisa irreconhecível. Um Inquisidor meio-sereia, perneta, alcoólatra e albino inspiraria piadas de mau gosto e pouco mais que isso. No mesmo nível, uma certa quantidade de estereótipos é inevitável.

O truque é usá-lo como parte do processo de desenvolvimento, não o fim definitivo nem o ser definitivo. Isso lhe dá um conceito bem aberto – uma

imagem básica da qual você pode construir. Comece com algo que você gostaria de interpretar – o acima mencionado rei pirata, talvez, ou um granadeiro real. Então construa-o, parte a parte. Pergunte-se por que seu Herói estaria na posição que está; dê a ele motivos para seu status atual. Mesmo se parecer simples, isso adiciona muito à plausibilidade do personagem. Digamos que ele está na guarda real: pergunte-se por quê. Talvez seu pai fosse da guarda real e ele estivesse seguindo seus passos. Se esse for o caso, então como ele se sente a respeito de seu pai? Ele olha para ele e quer repetir sua carreira heroica? Ou ele foi forçado a ela, empurrado por um parente a fazer algo que ele realmente não queria? Ao tomar um tempo para responder estas questões, você percorre um longo caminho levando seu Herói além do clone maligno.

Pelo caminho, pense formas de distanciar o personagem de seu modelo básico. Considere quais expectativas o estereótipo gera, então vá contra elas. Quando as pessoas pensam em mosqueteiros, por exemplo, elas pensam feitos ousados e peritos espadachins. Mas e se seu mosqueteiro não gosta de lutar? E se ele prefere conversar ao invés de lutar? Ao interpretar concepções como esta, você pode criar uma distinção para o Herói que é dura de bater. (Você também lhe dá uma margem sobre seus inimigos; se ele sabe o que eles esperam dele, ele pode surpreendê-los no momento mais oportuno...)

Quando designa características de personalidade, evite a arbitrariedade. Não dê ao seu Herói um subterfúgio só por ter um subterfúgio. É tolo e artificial, e não adiciona nada ao resultado final. Novamente, tente pensar sobre as motivações de seu personagem, sobre o porquê ele teria um subterfúgio em particular. Se ele usa uma pluma em seu chapéu todo o tempo, ele devia ter uma razão para isso. Se ele não gosta da cor azul, provavelmente exista uma justificativa. Qualquer que for a razão dos subterfúgios de seu personagem, deve ser razoável e fácil de compreender. Se ele quase se afogou uma vez, ele naturalmente teria medo de água. Se ele crescesse numa aldeia ocupada, provavelmente não gostaria dos membros da nação ocupante. A motivação adequada torna seu Herói uma personalidade real, ao invés de uma confusão de características.

Fazendo Perguntas que Seu Herói Sabe

Admitidamente, muitos de nós nunca estivemos num duelo até a morte, nem saltamos do cordame nos mares furiosos lá embaixo, esperando para nos engolir se caíssemos. Entretanto, seu personagem pode ter estado, e ele deve ter aprendido algo da experiência. Se você interpreta um espadachim habilidoso, tem o direito de esperar que o GM diga-lhe se está prestes a fazer algo que nenhum espadachim em seu juízo perfeito tentaria, e apontar o terreno mais vantajoso numa batalha. Um feiticeiro deveria saber quando o que ele está prestes a fazer provavelmente o mataria – ele tem anos de treinamento especial feito para adverti-lo sobre tais coisas.

Então se você não está certo sobre o que está para fazer é a coisa mais inteligente no mundo, pergunte ao GM. Faça a pergunta do tipo, “Meu Herói sabe onde seria o melhor ponto para agarrar os assassinos?” e deixe o GM decidir. Ele pode decidir que seu personagem é muito inexperiente nessa área de conhecimento para saber a resposta ou ele pode pedir que faça um teste de Raciocínio + Tática antes de responder. A ideia é deixar o GM fazer seu trabalho. Se ele disser que você não sabe a resposta, então você não sabe. Se você não é beligerante ao fazer essas perguntas, então seu GM muito provavelmente será cooperativo.

Por último o GM está no comando. Ele é aquele que coloca o esforço em projetar e conduzir a aventura, e ele não está jogando realmente, então não faça a experiência de conduzir um jogo uma coisa miserável para ele.

Improvizando os Detalhes

Jogador: “Ok, agora estou indo me balançar no lustre... umm... tem um lustre? Você não disse.”

GM: “Bem, você não percebeu antes, mas agora que mencionou, sim, tem um lustre.”

Se você quer fazer algo como agarrar uma garrafa do bar e acertar alguém com ela (ou se balançar no lustre) e não está certo se o cenário necessário existe, diga ao seu GM o que quer fazer. 7º Mar é sobre drama, não sobre detalhes exaustivos. Ao mesmo tempo, você precisa ser

razoável sobre o que está perguntando. Uma coisa é encontrar uma garrafa num bar. Outra bem diferente é encontrar um canhão carregado quando está fugindo num beco. Pergunte por coisas que possam ter uma boa razão para estarem onde você precisa que estejam. Um carroção carregado de barris vem bem a calhar quando você está fugindo da guarda da cidade, e um lustre ou cortina alta é excelente quando está lutando num salão de baile.

Não tema fazer ao GM perguntas que conduzem à resposta se você tem uma ideia que quer incorporar no jogo. Por exemplo, se você cruza por um espadachim castiliano paupérrimo na estrada, a troca entre seu GM e você idealmente pode sair assim:

Você: “O reconhecimento?”

GM: “Hmm. Claro. Quem é ele?”

Você: “Bem, ele parece meu velho mestre de esgrima, mas o que ele está fazendo tão longe de casa e vestido tão mal?”

GM: “Certo, isso soa bem.”

Isso exige confiança, então não abuse do privilégio. Se seu GM disse, “Não, quando se aproxima, vê que ele não é seu velho mestre de esgrima”, então deixe rolar. Seu GM provavelmente tem uma ideia melhor em mente para o espadachim.

Essa não é a única forma que você pode participar na criação da história. Pode ser que sua Nêtese seja um Don castiliano que espanca seus camponeses. Até o GM ter realmente trabalhado esse personagem na campanha, você tem uma certa quantidade de flexibilidade. Você pode entrar em atrito com um nobre avalon ordinário que o atacou como o maior paspalho em toda Théah, e assim decidir que ele é uma Nêtese muito melhor para você do que o Don. Só diga ao GM, “Eu odeio esse cara. Posso mudar minha Nêtese para ele?” Se estiver bem para seu GM, vá em frente e mude o Antecedente. Se você não está se divertindo odiando seus inimigos e frustrando seus planos, então 7º Mar não está fazendo seu trabalho, e você deve falar com seu GM para ver o que pode ser feito.

Prepare-se para a Diversão

Finalmente, lembre que você está sentando numa mesa de amigos e – como todos que sentam nessa mesa – você está lá para se divertir. Se qualquer regra (ou mesmo grupo de regras) fica no caminho entre seu grupo e um bom momento, descarte-a e siga adiante. O sistema de jogo é projetado para isso. No final, tudo que você precisa fazer é designar um Número de Dificuldade, jogar alguns dados e ver se você ficou acima ou abaixo dele. Não caia em discussões sobre qual regra usar. Apenas tenha um bom momento.

Palavras Finais

John Wick

Alguém uma vez disse que a razão para escrevermos esse livro é que podemos dizer às pessoas o quanto elas significam para nós nas Palavras Finais. Antes que prossiga, melhor agradecer a todas as pessoas que posso para que não seja apedrejado quando o livro voltar da impressão.

Uma dica especial do chapéu para todos os fãs que disseram “Muito bem” quando eu deixei Rokugan e esperei pacientemente para ver o que eu fiz por um ano. Aqui está, pessoal: o melhor que consegui fazer em 512 páginas. Vocês merecem nada menos.

Não posso dizer o bastante sobre as pessoas que ajudaram este projeto a ver a luz do dia. Todas elas (elas estão na página dos créditos; leiam seus nomes) trabalharam duro para ter certeza de que Théah cantasse. Como sempre, *nunca* é um “Jogo de John Wick”, é um Jogo da AEG.

Um grande e fraterno olá para os Cães do Mar, um grupo do mar com quem costumava cantar. Todos vocês me ensinaram algo, mesmo que não tivesse nada a ver com este livro, e devo a vocês todos muito mais do que posso dizer. Não apenas para alguns de vocês, mas *todos* vocês.

Um muito obrigado a Jean-Marie. Você verá onde lhe agradei se olhar atentamente. É o mínimo que um escritor pode fazer por um amigo.

E por último, uma onda para minha irmã Julie, que continua a me lembrar porque acredito que heróis não vivem em nosso passado, eles estão muito mais perto do que acreditamos.

* * *

Contamos as histórias de heróis para lembrar-nos que também podemos ser grandes.

Essa é uma citação que escrevi para outro jogo. Lembro dela. Ela virá a ser útil daqui a pouco.

Este livro apresentou um problema em particular para mim. Veja, eu tenho uma política pessoal sobre dedicatórias: eu não dedico livros a alguém que não os possa ler. Só escreverei um punhado de livros em minha vida e isso significa um punhado de dedicatórias, e se eu der uma delas a alguém que foi pra cova, isso quer dizer que desperdicei a chance de dá-la a alguém que a apreciaria.

Agora, eu amaria dedicar este livro a um bando inteiro de caras: Alexandre Dumas, Errol Flynn, Douglas Fairbanks (Junior e Senior), Basil Rathbone, George Lucas e William Goldman. Infelizmente, não acho que *qualquer* um deles verá isso. Nem mesmo o Sr. Lucas ou o Sr. Goldman; um livro de interpretação não chega tão longe.

Estava ponderando esse meu probleminha outra noite, percebendo que eu havia dito *algo*. Passei a noite toda sentado, tentando expressar o que eu queria com este livro. Então, como um relâmpago, ele me acertou. Pulei, liguei o computador e comecei a escrever.

Quando somos crianças, é fácil para nós acreditar em heróis. O mundo é simples preto e branco, e nós sabemos que é dever dos Caras Bons proteger as pessoas comuns dos Caras Maus. Infelizmente, crescemos, vamos para a escola, somos pegos pelos valentões, pagamos nossos impostos e nossa voz adulta nos diz que o mundo não é preto e branco, mas uma escala de cinzas.

A minha parte mais honesta acredita que existam os Caras Maus no mundo e é o dever de todos os Caras Bons trazer-lhes à justiça. Eu realmente acredito que todo dia cada um de nós tem a oportunidade de ser um herói. Se está comprando um Happy Lanche de 99¢ para

o cara da esquina, levando um amigo bêbado pra casa, ou apenas colocando o valentão que está pegando alguém no seu devido lugar, é uma oportunidade de fazer o mundo um pouquinho mais brilhante.

A todo momento de todos os dias, você tem de decidir qual voz você vai ouvir. Agora, o garotinho dentro de você está gritando para chamar sua atenção. Ele quer que você acredite.

Sempre que perco minha voz, volto para meus camaradas que mencionei no início deste pequeno ensaio. Leio *Os Três Mosqueteiros* ou *The Scarlet Pimpernel*. Volto à telinha e assisto *Guerra nas Estrelas* ou *A Princesa Prometida*. O cínico na minha cabeça me diz que não posso salvar o mundo, mas o garoto em meu coração me diz que eu *posso* fazer a diferença, mesmo que seja pequena.

Então, aqui está. Minha dedicatória. Não a Dumas e Companhia, mas àquele garotinho em sua cabeça. Sua voz está rouca depois de anos gritando, mas ele não desistirá de você.

Não ouse desistir dele.

Até a vista,

—JW

Jennifer Wick

Quem não ama piratas? Certamente eles são vilões, patifes e bastante diversão para legítimos mercadores de seu tempo como os vírus de computador são hoje, mas o tempo lançou uma luz branda em muitas coisas. Nós criamos nossas próprias mitologias, pegamos e escolhemos nossos contos de fadas. E então pressentimos nobres piratas tapeando seus chapéus às damas “convidadas”, grandes bailes em que todos parecem maravilhosos e falam brilhantemente, e andarilhos enérgicos que roubam com justiça do seu lado e um brilho em seus olhos. Nós fazemos nossos próprios mitos: o fora da lei vira um herói, o herói somos nós, um passo à frente do mundo, uma ponta de espada mais longe do lugar comum.

Com um pouco de sorte, *7º Mar* ajudará algumas pessoas a sonhar alto com alguns bons amigos.

Eu gostaria de agradecer meus pais, minha irmã Rebecca, e o resto da minha família por seus anos de apoio. Agradeço a meus amigos – Sylvia, Alvi, Arwen, Tina, Andri, Bonnie, Jeff e Kai (em ordem de familiaridade), mais todo o resto da Casa Viajante, onde quer que possam estar – por inspiração. E finalmente, agradeço a meu marido John por dizer, “Eu sempre quis fazer um jogo com piratas”, no momento certo, no dia certo, para lançar toda essa loucura feliz.

—JW

Kevin Wilson

Primeiro as primeiras coisas. Gostaria de dedicar minha parte deste livro para Mamãe e Papai. Obrigado por tudo que fizeram por mim!

Obrigado também a todos da AEG por me dar a chance de mostrar o que posso fazer, e aos numerosos amigos que me ajudaram com ideias, críticas, e traduções.

Eu gostaria de deixá-los com algumas palavras de sabedoria, mas não tenha o bastante para compartilhar, então os deixarei com uma sorte que uma vez encontrei num biscoito:

“As maravilhas deste mundo só são belas se você puder vê-las. Seus números da sorte são 2 6 13 21 42 67.”

Nos vemos,

—KW



Apêndice A: Glossário

Ação: Um único ato tomado por um personagem durante uma Fase. Um Herói pode fazer um número de Ações por Rodada igual à sua Verve.

Antecedente: Histórias não resolvidas no passado do Herói que voltam para assombrá-lo de vez em quando.

Aptidão Defesa: Aptidões que protegem um Herói de ser atingido por oponentes.

Aptidões: Conhecimento e habilidades obtidas do estudo de uma Perícia.

Arcana: Um termo referente às vinte e duas Grandes Cartas no baralho de Sorte vodacce; também uma Húbris ou Virtude disponível aos Heróis no início do jogo: um tipo de “halo heroico” que fica sobre a cabeça do Herói que apenas as Bruxas do Destino conseguem ver.

Aumento: Quando o ND é designado pelo GM, o jogador pode escolher Aumentar o ND em porções de 5. Para cada 5 pontos que o jogador aumenta o ND, a qualidade de seu sucesso é ampliada.

Aumento Grátis: Quando o Número de Dificuldade do personagem é reduzido em 5.

Característica: Uma palavra que define um aspecto físico ou mental de um personagem. Cada Característica é listada com um Nível; quanto maior o Nível, mais forte a Característica. As cinco Características são: Constituição, Finesse, Determinação, Raciocínio e Verve.

Constituição: A Característica que determina a força de um personagem; usada para testar dano e resistir a efeitos de Ferimentos.

Dados de Ação: Dados que representam as Ações do Herói durante uma Rodada. O resultado de cada dado diz ao Herói em qual Fase ele toma uma Ação.

Defesa Ativa: Uma ação que tira um Herói do caminho de um ataque bem sucedido (assim, jogado após o ataque ter se provado bem sucedido). A Defesa Ativa de um Herói é Raciocínio + Aptidão Defesa; o ND para a

Defesa Ativa é o Teste de Ataque de seu oponente.

Defesa Passiva: Baseado numa Aptidão Defesa, o ND que um oponente precisa jogar para atacar bem sucedido um personagem. A fórmula para determinar a Defesa Passiva é $5 + (\text{Aptidão Defesa} \times 5)$.

Determinação: Uma Característica que determina a fortitude intestinal de um Herói; um Herói pode tomar um número de Ferimentos Dramáticos igual à sua Determinação antes que seja Aleijado e duas vezes sua Determinação antes que seja Nocauteado.

Fase: Um décimo de Rodada.

Ferimento Dramático: Um ferimento sério que resulta de um Teste de Ferimento falhado.

Ferimento Leve: Um ferimento inconsequente. Sempre que o Herói tomar um Ferimento Leve, ele faz um Teste de Ferimento (usando Constituição) contra seu número total de Ferimentos Leves.

Finesse: Uma Característica que mede a coordenação física do personagem; usada para atacar oponentes.

Manter e Largar: Quando um Herói faz uma ação, o jogador joga um número de dados. Por todo o livro de regras, o total é sempre listado com esta fórmula: “A+B”. “A” é o número de dados que ele mantém (somados) e “B” é o número de dados que ele deve largar (não pode somar ao total).

Mestre (GM): O jogador que conduz o jogo. Ele não joga com um personagem em particular, mas ao invés disso joga com todos os personagens que os outros jogadores encontrarão em Théah.

Nível: Um número, normalmente entre um e cinco, que representa uma Característica ou Aptidão. Quanto maior o Nível, mais forte a Característica ou Aptidão.

NPC: Personagem Não-Jogável (Non-Player Character). Este é um personagem cuja parte é interpretada pelo Mestre, não um dos outros jogadores.

Número de Dificuldade (ND): Um número designado pelo GM quando um Herói declara uma ação. Quanto maior o ND, mais difícil é a ação.

Perícia: Uma palavra que descreve conhecimento que o personagem aprendeu. Todas as Perícias são

acompanhadas por Aptidões, que são “sub-Perícias” ou “especialidades”. Perícias não têm Níveis, mas Aptidões têm.

Personagem: Uma lista de palavras e números que representam uma persona. Existem 5 tipos de personagens: Heróis, Vilões, Capangas, Brutamontes e Personagens Não-Jogáveis.

Raciocínio: Uma Característica que determina quão rapidamente um Herói pode pensar; usada para testes de Defesa Ativa e testes envolvendo inteligência e memória.

Reputação: A fama (ou infâmia) de um personagem medida de -30 a 100. Para cada 10 Pontos de Reputação (positiva ou negativa), o personagem tem um Dado de Reputação, utilizável em Ações de Reputação.

Rodadas: Um valor de tempo. Cada rodada tem aproximadamente 10 segundos, mas pode ser mais longa ou mais curta como couber ao GM. Uma Rodada é dividida em 10 Fases.

Teste: Um número de dados jogados para determinar o sucesso ou falha de uma ação.

Teste de Ferimento: Sempre que um Herói recebe um novo Ferimento Leve, ele deve fazer um Teste de Ferimento: jogando sua Constituição contra um ND igual ao seu total em Ferimentos Leves.

Teste de Percepção: O GM pedirá por um Teste de Percepção sempre que quiser ver se seus Heróis localizam algo que não está prontamente visível, tal como uma armadilha escondida, um navio distante, ou um hieróglifo oculto pela poeira. Um Teste de Percepção é um teste de Raciocínio, adicionando apenas dados para Vantagens tais como Sentidos Aguçados que adicionam especificamente aos Testes de Percepção.

Teste Resistido: Uma ação que um personagem toma contra um oponente que está resistindo ativamente àquela ação.

Teste Simples: Uma ação em que o resultado é baseado apenas na habilidade ou perícia do Herói.

Verve: Uma Característica que determina o estilo de um personagem; no início de uma Rodada, um Herói joga um número de Dados de Ação igual à sua Verve.

Apêndice B: Guia de Pronúncia

Os seguintes guias de pronúncia não pretendem ser completos; eles são apenas guias rápidos para dar-lhe uma ideia de como pronunciar nomes de pessoas e lugares. Guias de pronúncia mais completos serão fornecidos nos Livros de Referência de Nação.

Avalon

Cymru (kim-ree) é a língua nativa de Avalon. Boa parte da geografia de Avalon tem nomes que parecem confusos, mas uma vez que compreenda a língua, elas são fáceis de pronunciar.

Vogais

As vogais cymric são longas e a ênfase sempre é colocada na paroxítona.

w: é uma vogal, pronunciada “oo” como em “food”

Consoantes

c: é sempre forte, como em “cat”

dd: é um “th” aspirado

f: pronunciado “v”

ff: pronunciado “f”

ll: é um som único a Avalon. Coloque a língua entre os dentes, sopra levemente e faça o som de “l”.

Castillia

Uma nota rápida: A palavra “Castillia” (*kas-teel*) é a pronúncia estrangeira para “Castillo” (*kas-TEE-yo*) ou “Castelo”. Os castilianos não apreciam que o nome de sua nação seja pronunciado errado.

Vogais

a: “ah” como em father

e: “ay” como em café

i: “ee” como em need

o: “oh” como em piano

u: “oo” como em June

Consoantes

b/v: o b e o v castiliano são quase idênticos, como se

pronunciados juntos

j: “y”, como em “yam” e “yonder”

ll: “ya” como em “million”

ñ: uma combinação de n e y como em “canyon”

rr: o “r vibrado” ou “r rolante”

x: “ch”, como no “loch” dos Altiplanos

Eisen

Vogais

ä ou **ae:** Molde a boca como se fosse pronunciar “ee”, e pronuncie “ay”

ö ou **oe:** Molde a boca como se fosse pronunciar “oh”, e pronuncie “ee”

ü ou **ue:** Molde a boca como se fosse pronunciar “oo”, e pronuncie “ee”

ie: pronunciado “ee”

ei: pronunciado “eye”

au: pronunciado “ow”

aü: pronunciado “oy”

eu: também pronunciado “oy”

Consoantes

v: pronunciado “f”

w: pronunciado “v”

s: pronunciado “z”

ss (também escrito **ß**): pronunciado “s”

z: pronunciado “ts”

Montaigne

Montaigne é uma língua complicada; existem mais exceções do que regras. O que segue é um guia muito resumido para falar Montaigne.

Vogais

As vogais de Montaigne são similares às de Castillia, exceto:

u: como o “ü” eisen

ou: como em “bush”

oi: pronunciado “oh-ah”

eau: pronunciado “oh”

ai: como em “paid”

er ou **et:** pronunciado “eh”

Consoantes

As consoantes d, n, p, r, s, t, e x são normalmente mudas no fim de uma palavra.

r: rolado, como um “r” do Altiplano

g: quando seguido por um a, o, ou u, como em “garden”, quando seguido por e ou i, como o segundo “g” em “language”

gn: como o ñ castiliano

ch: pronunciado “sh”

h: mudo no início de uma palavra

Ussura

Os ussuros têm seu próprio alfabeto, diferente daquele usado pelo resto de Théah. Os nomes ussuros nestes livros foram traduzidos para o alfabeto familiar, e são pronunciados mais ou menos como soletrados. Nenhum estrangeiro consegue falar ussuro como um nativo.

Vendel/Vestenmannavnjar

Vogais

a: como em “awe”

á: como em “father”

ä: como em “bar”

å: como em “call”

e: como em “gin”

é: como em “day”

i: como em “is”

o: como em “boat”

ö: como em “not”

ø: como em “earl”

u: como em “foot”

ü: como em “boot”

y: como em “fruit”

Consoantes

c/k: como em “bank”

g: como em “give”

j: como em “year”

r: como em “trilled”

Vodacce

Vogais

a: como em “far”

e: como em “fate”

i: como em “machine”

o: como em “store”

u: como em “spoon”

Consoantes

c: (antes de a, o, u e consoantes, incluindo h) como em “cat”; (antes de e ou i) como em “champ”

g: (antes de a, o, u e consoantes, incluindo h mas não incluindo l e n) como em “gap”; (antes de e ou i) como em “gem”

gli: como em “billion”

gn: como em “onion”

h: sempre mudo

q: (sempre seguido de u) como em “quick”

r: rolado como o “r” do Altiplano

s: como em “rose”, também quando seguido por b, d, g, l, m, n, r, v; no início de uma palavra ou quando dobrado é sem som como em “sap”

sc: antes de e ou i como em “shot”; antes de a, o e u como em “skate”

z: como em “treads”

Como Falar Pirata

Esta é a “Voz do Pirata” tornada famosa por Robert Newton na adaptação de 1950 para o cinema de *A Ilha do Tesouro*. Ele construiu este sotaque usando dialetos do velho galês.

O “A” do Bebê chorão

O som encontrado em “blather” e “ran” também é usado em palavras como “father” e “water”.

“E” Curto

“E” é sempre curto, como em “get” e “set”.

O “I” do Popeye

O “I” pirata é como o “I” australiano. Quando Popeye diz “Oi yam what Oi yam”, ele está falando pirata.

O “O” Canadense

O som do “O” encontrado no Canadá é o som que estamos procurando. É uma combinação de “ow” e “oo”, como em “out and about”.

O “U” do Macaco

O “U” pirata é curto e cortado e quase o som de um “oo”. Faça o som de um “oo” enquanto diz “nuptial” ou “cup” e terá conseguido.

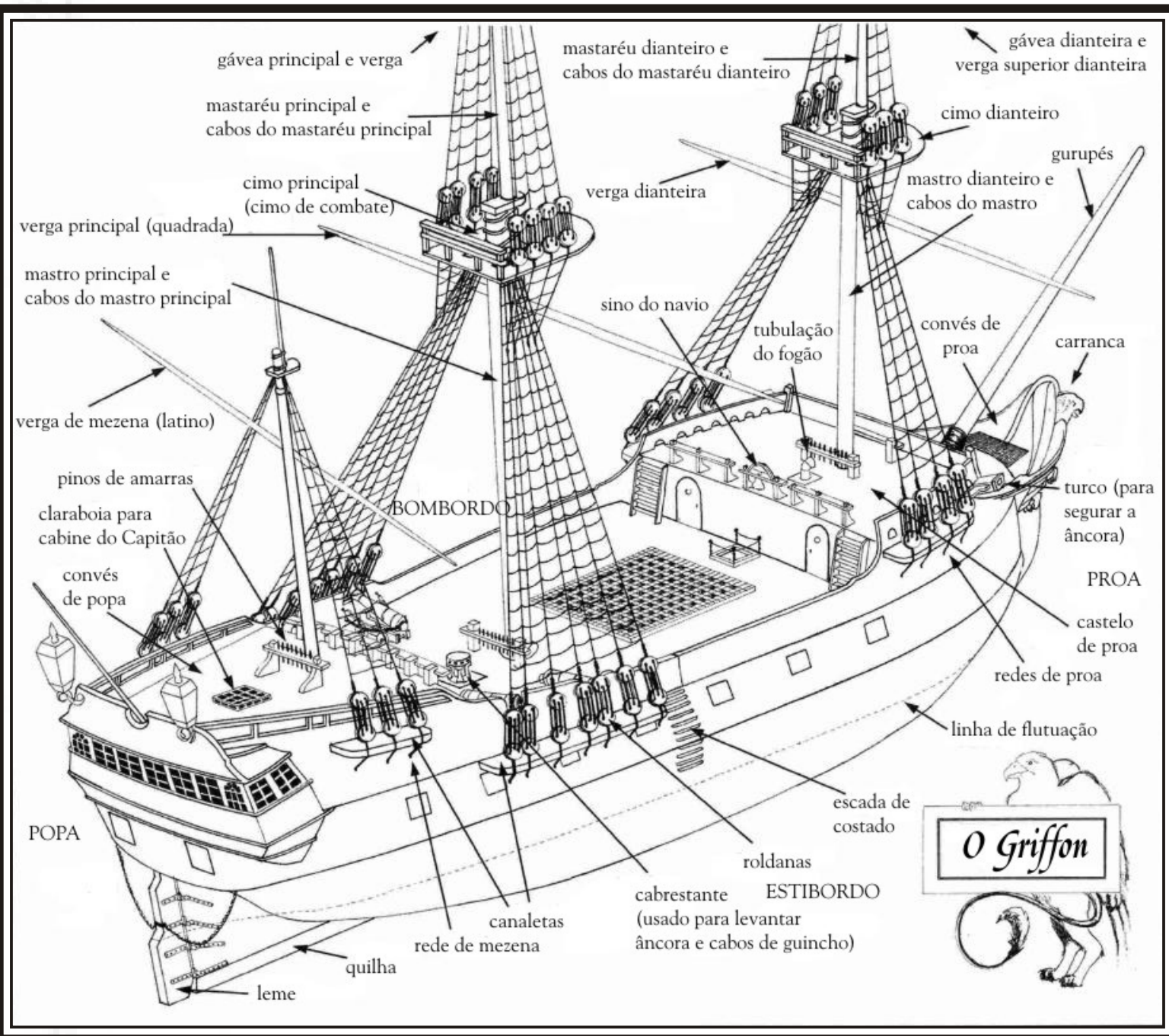
O “R” Forte do Pirata

Este é o som que todos conhecem. “Ahr!”

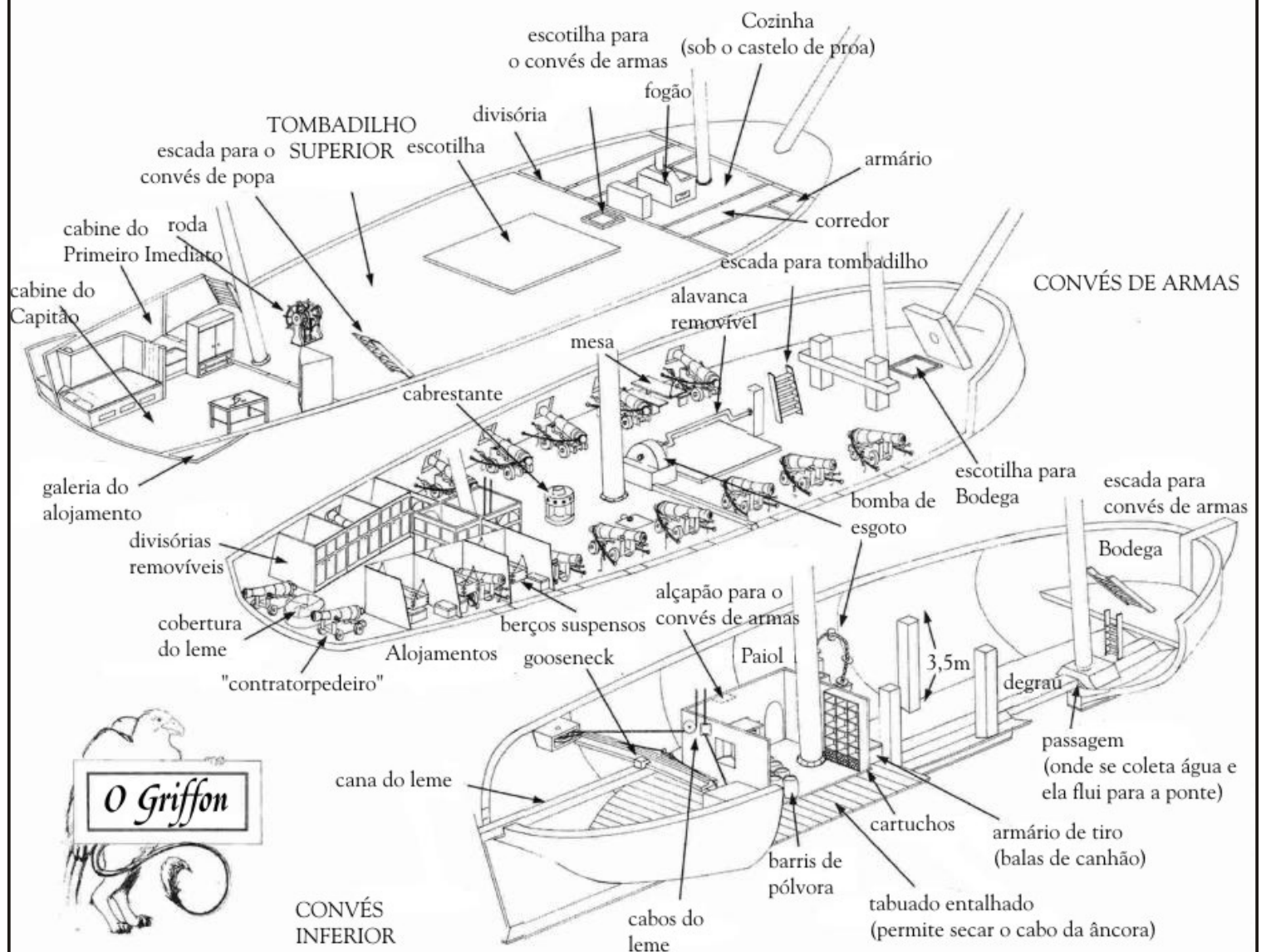
Inversão

Aqui está uma técnica para jogadores que dominaram os sons. O inglês moderno coloca seus substantivos na frente de seus verbos: “Eu vou”, “ele vai”, etc. Se você realmente quer dominar o piratês, coloque seus verbos na frente dos substantivos. A melhor forma de aprender esta técnica é ouvir o Yoda. “Sábio deve ser você”, “Grande é Vader”, e “A Obi-Wan ouve você!”

Corveta de 15 metros - Vista Externa



Corveta de 15 metros - Vista Interna



Índice

20 Questões.....	102
Abismo, o.....	78
Ação.....	18, 20, 22, 110, 184
Ação, Interromper.....	185, 186
Ação, Segurar.....	184, 185, 186
Ações Desqualificadas.....	113
Ajudante de Enfermeiro.....	74
Aldana, Escola de Espadachins.....	109, 124
Aldana, Família.....	87
Aleijado.....	107, 189
alfanje.....	21
Aliança Guerrilha.....	ver Rilasciare
Allende.....	77
alquimia.....	34, 69
Alto Inquisidor.....	89
Alverado, Maria.....	69
ambientalismo.....	69
Ambrogia, Escola de Espadachins.....	109, 124
Ambrogia, Veronica.....	124
amor.....	88
Antecedente.....	105, 106, 108, 115, 223
Aparar.....	20
Apóstolos.....	91
Aprendiz de Espadachim, Técnica.....	124
Aptidão.....	17, 19, 105, 106, 108, 111, 123, 233
Aptidão, tabela de Avanço.....	191
Aptidão Abraço de Urso.....	115
Aptidão Açougueiro.....	113, 143
Aptidão Agarrada.....	115
Aptidão Alfaiate.....	113, 144
Aptidão Aparar Dupla (Espadachim).....	129
Aptidão Aparar (Arma de Cabo).....	115
Aptidão Aparar (Arma Improvisada).....	115
Aptidão Aparar (Arma Pesada).....	115
Aptidão Aparar (Broquel).....	115
Aptidão Aparar (Esgrima).....	115
Aptidão Aparar (Faca).....	115
Aptidão Aparar (Panzerhand).....	115
Aptidão Arma de Cabo.....	115
Aptidão Armadilhas.....	113, 142
Aptidão Armas de Fogo.....	115
Aptidão Arqueria Montada.....	115, 150
Aptidão Arrancada.....	115
Aptidão Arrancar Olho.....	115
Aptidão Arremesso.....	115
Aptidão Arremesso (Arma Improvisada).....	115
Aptidão Arremesso (Faca).....	115
Aptidão Arrombamento.....	113, 140
Aptidão Artilharia.....	115
Aptidão Ataque (Arco).....	115, 150
Aptidão Ataque (Arma de Cabo).....	115
Aptidão Ataque (Arma Improvisada).....	188
Aptidão Ataque (Arma Improvisada).....	115
Aptidão Ataque (Arma Pesada).....	115
Aptidão Ataque (Armas de Fogo).....	115
Aptidão Ataque (Besta).....	115
Aptidão Ataque (Broquel).....	115
Aptidão Ataque (Esgrima).....	115
Aptidão Ataque (Faca).....	115
Aptidão Ataque (Luta Suja).....	115
Aptidão Ataque (Panzerhand).....	115
Aptidão Ataque (Pugilismo).....	115
Aptidão Avaliar.....	114, 144
Aptidão Astronomia.....	114, 147
Aptidão Balanço.....	20, 115
Aptidão Barbeiro.....	113, 143

Aptidão Bater (Espadachim).....	129
Aptidão Bater Orelhas.....	115
Aptidão Cabeçada.....	115
Aptidão Calígrafo.....	113, 143
Aptidão Candelário.....	113, 143
Aptidão Canto.....	113, 114, 139, 145
Aptidão Cartografia.....	114, 115, 146
Aptidão Cavalgar.....	115
Aptidão Cerâmica.....	113, 143
Aptidão Charlatanice.....	113, 141, 142
Aptidão Chute.....	115
Aptidão Circo.....	114, 145
Aptidão Cirurgia.....	113, 142
Aptidão Clima.....	114, 146
Aptidão Compositor.....	113, 139
Aptidão Compras.....	114, 150
Aptidão Conduzir Carruagem.....	114, 148
Aptidão Construtor de Navios.....	195
Aptidão Contabilidade.....	114, 144, 148
Aptidão Cordame.....	115
Aptidão Corps-à-corps (Espadachim).....	129
Aptidão Corrida de Longa Distância.....	115
Aptidão Costureiro.....	113, 144
Aptidão Cozinhar.....	113, 143
Aptidão Criado.....	114, 148
Aptidão Criptografia.....	114, 149
Aptidão Cultura do Mar.....	114, 146
Aptidão Cultura do Submundo.....	114, 149, 150
Aptidão Debruar (Espadachim).....	129
Aptidão Defesa.....	20, 107, 146, 185
Aptidão Defesa, tabela.....	20
Aptidão Defesa Estendida, tabela.....	186
Aptidão Definir Defesa.....	115
Aptidão Dentista.....	113, 141
Aptidão Desarmar (Espadachim).....	129
Aptidão Desenho.....	113, 139
Aptidão Diagnóstico.....	113, 141, 142
Aptidão Diplomacia.....	113, 139
Aptidão Diplomacia.....	115
Aptidão Direito.....	114, 147
Aptidão Discrição.....	114, 147
Aptidão Disfarce.....	114, 145, 149
Aptidão Embalsamador.....	113, 143
Aptidão Encontrar.....	113, 114, 141, 150
Aptidão Equilíbrio.....	20, 114, 146
Aptidão Escalar.....	114, 115, 146
Aptidão Escriba.....	113, 144
Aptidão Escrita.....	113, 139
Aptidão Escultura.....	113, 139
Aptidão Esfola.....	113, 142
Aptidão Esgrima.....	115
Aptidão Esquiva.....	115
Aptidão Estalajadeiro.....	113, 143
Aptidão Estocada (Espadachim).....	129
Aptidão Estratégia.....	115
Aptidão Etiqueta.....	113, 114, 139, 147
Aptidão Examinador.....	113, 142
Aptidão Explorar Fraqueza.....	124
Aptidão Falsificação.....	114, 149
Aptidão Ferreiro.....	113, 143
Aptidão Fiandeiro.....	113, 144
Aptidão Filosofia.....	114, 147
Aptidão Filosofia Natural.....	114, 147
Aptidão Finta (Espadachim).....	129
Aptidão Flecheiro.....	113, 115, 143, 150
Aptidão Fofoca.....	113, 114, 139, 148
Aptidão Fuga.....	115
Aptidão Furtividade.....	113, 114, 140, 142, 148
Aptidão Garçom.....	114, 145
Aptidão Golpe Maçaneta (Espadachim).....	130

Aptidão Golpear Garganta.....	115
Aptidão História.....	114, 146
Aptidão Incitação.....	115
Aptidão Interrogatório.....	114, 149
Aptidão Intriga.....	113, 140
Aptidão Jab.....	115
Aptidão Jardineiro.....	113, 143
Aptidão Joalheiro.....	113, 143
Aptidão Jogo.....	113, 139
Aptidão Jogo de Pés.....	20, 115
Aptidão Jogos de Azar.....	113, 140
Aptidão Leitura Fria.....	114, 145
Aptidão Leitura Labial.....	113, 114, 140, 149
Aptidão Levantamento.....	115
Aptidão Liderança.....	115
Aptidão Logística.....	115
Aptidão Luta Suja.....	115
Aptidão Marca (Espadachim).....	130
Aptidão Massagista.....	113, 144
Aptidão Matemática.....	114, 147
Aptidão Moda.....	113, 114, 139, 147
Aptidão Moleiro.....	113, 144
Aptidão Montaria.....	115
Aptidão Mordomo.....	113, 144
Aptidão Música.....	113, 139
Aptidão Narrativa.....	114, 145
Aptidão Natação.....	114, 115, 146
Aptidão Navegação.....	114, 146
Aptidão Navegação de Rua.....	114, 149
Aptidão Nós.....	114, 146
Aptidão Ocultar.....	114, 149
Aptidão Ocultismo.....	114, 147
Aptidão Oleiro.....	113, 144
Aptidão Oratória.....	113, 114, 139, 145, 149
Aptidão Papeleiro.....	113, 144
Aptidão Panzerhand.....	115
Aptidão Peleiro.....	113, 143
Aptidão Pesca.....	113, 142
Aptidão Pesquisa.....	114, 147
Aptidão Pilotagem.....	114, 146
Aptidão Pistas de Trilhas.....	113, 142
Aptidão Política.....	113, 140
Aptidão Prestidigitação.....	113, 114, 141, 145
Aptidão Primeiros Socorros.....	113, 141
Aptidão Punga.....	113, 140
Aptidão Quebrar.....	115
Aptidão Queda.....	187
Aptidão Queda.....	115
Aptidão Rameira.....	113, 143
Aptidão Rastrear.....	113, 142
Aptidão Recarregar (Armas de Fogo).....	115
Aptidão Recarregar (Besta).....	115
Aptidão Regatear.....	114, 145, 148
Aptidão Riposte (Espadachim).....	130
Aptidão Rolar.....	115
Aptidão Salto.....	20, 114, 115, 146
Aptidão Sedução.....	113, 140
Aptidão Senescalía.....	114, 148
Aptidão Sinais de Mão.....	114, 149
Aptidão Sinceridade.....	113, 114, 140, 149
Aptidão Sobrevivência.....	113, 142
Aptidão Socialização.....	114, 149
Aptidão Sombra.....	113, 114, 140, 148
Aptidão Suborno.....	114, 149
Aptidão Tagarelíce.....	113, 140
Aptidão Tanoeiro.....	113, 143
Aptidão Tarefas Domésticas.....	114, 147
Aptidão Táticas.....	115
Aptidão Tecelão.....	113, 144
Aptidão Teologia.....	114, 147

Aptidão Tingimento.....	113, 143
Aptidão Tiro Certeiro.....	115, 150
Aptidão Tiro Rápido.....	115, 150
Aptidão Tocaia.....	113, 115, 140, 143
Aptidão Trapaça.....	113, 140
Aptidão Tr. Animal.....	113, 114, 115, 143, 145
Aptidão Truques de Montaria.....	115
Aptidão Uppercut.....	115
Aptidão Veleiro.....	113, 144
Aptidão Venenos.....	114, 149
Aptidão Veterinário.....	113, 142
Aptidão Vidraceiro.....	113, 143
Aptidão Vinicultor.....	113, 144
Aptidões, combinação.....	112
Aptidões Ataque.....	20
Aptidões Avançadas.....	106, 107, 108, 112, 124, 191
Aptidões Básicas.....	106, 107, 108, 112, 191
Aptidões de Espadachim.....	129
arcæologia.....	13, 68
Arcana.....	105, 106, 108, 115, 117, 234
Arcebispo.....	86
Arciniega, Alvara.....	69
arco.....	21, 188
Ardis.....	118
arma de cabo.....	21
arma de fogo.....	21, 187
Arma Improvisada, tabela.....	189
Armada Castilliana.....	32, 78
armadura.....	132, 190
Armagedom.....	86
armas.....	70, 107
Armas, tabela.....	21, 188
armas de longo alcance.....	21
armas de mão.....	20
armas improvisadas.....	188
armeiro.....	73
Arquidiocese.....	86
arquitetura.....	68
Artigos de Fé.....	85
aspirante.....	74
astrolábio.....	70
astronomia.....	68
Atacante.....	20
Ataque.....	124
Ato.....	179
AUC.....	29
Aumento.....	19, 22, 182
Aumento Grátis.....	19, 182
AV.....	28
Avalon.....	15, 31, 32, 34, 50, 64, 66, 67, 70, 80, 90, 91, 92, 95, 109, 125, 179, 245
Avalon, nomes.....	37
Avalon, Superstições.....	37
Avanço de Característica, tabela.....	191
“Avô Inverno”.....	ver Matushka
Bastião.....	66
Batismo.....	87, 91
Baveux, Aristide.....	81
Benfeitores.....	82
Berek, Jeremiah.....	78, 231
besta.....	21, 188
Bestiário Completo.....	96
biologia.....	69
Boca de Cielo, La.....	64
“Boca de Deus, a”.....	64
Bom Rei Sandoval.....	37, 82, 87
botânica.....	69
boyar.....	43
Brutamontes.....	22, 190, 193
Brutamontes, Tropa de.....	22, 190, 193

Bruxas do Destino...	48, 88, 117, 158, 219	Defesa Ativa.....	107, 124, 185, 186, 233	florete.....	21, 70	jogo em conjunto.....	229, 237
Bucca, La.....	77	Defesa Passiva.....	107, 185, 187, 190	Florim.....	45	Julius Caius.....	64
bússola		Deleboe, Franz.....	69	Florim, tabela de Câmbio.....	179	Kailean, Richard.....	33
bússola alquímica.....	65	Derwyddon.....	81	Franz II, Rei.....	90	Katerina, Lady.....	37
Cães do Mar.....	70, 72, 78	Determinação.....	16, 17, 21, 22, 107, 110, 119, 189, 232	Freiburg, Eisen.....	80, 94	Kheired-Din, Corsários de.....	79
cair.....	185	Determinação do navio.....	194	Gaius.....	40	Kirk, Vendel.....	45
Calado.....	194	Determinismo.....	88	Glamour.....	78, 84, 109, 200	Kirkjubæjarklauser, Vestenmannavnjær.....	45
calendário.....	64	Diáconos.....	91	Glamour, Ilhas do.....	ver Avalon	Knias Douma.....	43
Caligari, Vicenzo.....	48	dias.....	64	glossário.....	244	kobolds.....	97
Camada.....	187	dias de festa.....	64	GM.....	14	königreich.....	40
canção da sereia.....	97	Diocese.....	86	Gosse, Capitão Philip.....	79	Kreuzritter, die.....	16, 82, 136
canhões.....	70	diplomacia.....	13	Graal.....	36	Kurgen, Mestre.....	82
Capanga.....	21, 190, 193	Distância, ataques à.....	187	granada.....	70	Lærdom.....	109, 203
Capelão.....	91	don.....	37	granadeiro.....	70	Leegstra, Escola de Espadachim.....	109, 127
capitão.....	72	Donovan, Escola de Espadachim.....	109, 125	Grande Encantamento.....	36	Legião.....	85, 89
Característica...16, 18, 19, 105, 106, 107, 108, 111, 180, 232		drachen.....	97	grifons.....	97	Léon Alexandre (ver Empereur; Rei Sol).....	41
Característica + Aptidão.....	19	Dracheneisen.....	40, 93, 132, 190	guerra.....	70	leviatã.....	64
Características, navio.....	194	Dracheneisen, tabeladeMod.deArmadura.....	132	Guerra da Cruz.....	15, 32, 33, 40, 91	Lieber, Mattias.....	32, 90
Cardeal.....	30, 31, 86	Drama.....	17, 175	guia de pronúncia.....	245	Liga, a.....	ver Liga Vendel
Carga.....	194	duelo.....	66, 67	Guilda das Rameiras.....	67, 84	Liga dos Homens Livres.....	ver Rilasciare
Carleman, Imperador.....	30	eclipses.....	69	Guilddas Mercantes.....	33, 45, 136	Liga Vendel.....	45
Carleon, Avalon.....	80	Eisen...15, 30, 32, 33, 39, 44, 54, 66, 80, 82, 90, 91, 92, 93, 97, 109, 125, 132, 179, 190, 246		Guzman, Cardeal Inez.....	83	Língua, tabela.....	135
carnicais.....	96	Eisen, cavernas.....	92, 93	Herança Feiticeira.....	106, 109, 200	Lista de Antecedentes.....	116, 157
casamento.....	87, 91	Eisen, nomes.....	40	Herança Feiticeira, tabela.....	109	Lista de Arcana.....	118, 160, 220
Castillia (também Castilliano).....	15, 31, 32, 35, 37, 40, 41, 46, 52, 64, 66, 81, 82, 86, 87, 90, 91, 109, 124, 131, 179, 245	Eisenfaust, Escola de Esgrima.....	40	Herói.....	14, 16, 22, 102, 229, 231, 236	Lista de Vantagens.....	111, 130
Castillianos, nomes.....	39	Eisenfürst.....	40, 90	Herói, criação.....	102, 232	livre arbítrio.....	88
Catai.....	16, 44, 65	eletricidade estática.....	69	Herói, Planilha de.....	16, 102, 106-107	Livro do Povo Gracioso.....	37
Cavaleiro.....	ver Kreuzritter, die	Elaine, Rainha.....	32, 35, 36, 46, 72, 78, 81	Herói, Pontos de.....	105, 106, 107, 108	Livro do Vaticano do Padre Comum.....	88
Cavaleiros da Cruz.....	ver Kreuzritter, die	Empereur (ver Léon Alexandre; Rei Sol).....	41, 81, 93, 136	Heróis, modelo de.....	168-173	Livro dos Profetas.....	29, 85, 88, 90
cavalheirismo.....	66	Empirismo.....	34	Hierofante...30,31,34,39,64,87,89,90,91		Longo Alcance.....	187
cavalheiro.....	66, 67	entomologia.....	69	Hierofante, Guerra do.....	31	lucros.....	122
cavalheiro, palavra de.....	67	épée.....	21	Hieros, Conselho de.....	86	macaco da pólvora.....	74
Cena.....	179	Épico.....	179	higiene.....	69	MacCormick, Cameron.....	80, 92
Charme.....	192	equipamento.....	106, 122, 166	História.....	179, 189	MacDuff, James.....	35, 36
Charouse, Montaigne.....	93	equipamento, lista de.....	166-167	Hjalmarr, Montanhas.....	45	Macer, Philippus, Imperador Gaius.....	28
cimitarra.....	21	Escárnio.....	192, 193	Honra.....	66	machado.....	21
citação.....	120	espada.....	20, 21, 188	Húbris.....	106, 117, 234	“Mãe Mar”.....	75
Colégio Invisível.....	16, 68, 69, 80, 90	espadas, duas mãos.....	21	Húbris, lista.....	118, 160, 220	Malone, Jenny.....	67
combate.....	184	Espadachim.....	66, 67, 68, 107, 108	humor, teoria do.....	69	Manter.....	17, 20, 179, 183
combate, movimento durante.....	186	Espadachim, Aptidões.....	129	humores, quatro.....	69	“Mapa Estelar”.....	93
comissário de bordo.....	73	Espadachim, Escola...107, 108, 123, 130, 192		Idade das Trevas.....	31	Mar do Comércio.....	64
composição dos fios.....	221	Espadachim, Guilda.....	66, 67, 135	Igreja.....	85	Mar Espumante.....	64
Constituição...16, 20, 21, 22, 110, 119, 232		Espadachim, tabela de Escolas.....	109	Igrejado Vaticano (ver Igrejados Profetas).....	15, 28, 30, 31, 32, 34, 37, 39, 42, 68, 79, 80, 84	Marcas do Altiplano.....	31, 32, 34, 36, 91
contramestre.....	73	Espadachim, Técnica de Aprendiz.....	124	Igreja dos Profetas (ver Igreja do Vaticano).....	15, 29, 32, 84, 104	Mares, Sete.....	15, 64
Cook, Jeremy.....	34, 69	Espadachim, Técnica de Oficial.....	124	Igreja Ortodoxa Ussura.....	45, 91, 104	marinhas.....	71, 72
Corantino, Imperador.....	30, 64, 85	Espadachim, Técnica de Mestre.....	124	Ilhas de Vesten.....	31	marinheiro.....	32, 71
Corredor de Chamas.....	65	espectro de luz.....	69	ilhas ocidentais.....	70, 71, 95	matemática.....	69
corsários.....	70, 72	“Espelho, O”.....	64	Ilhas Thalasian.....	95	Matushka.....	37, 42, 44, 45
cortes.....	65	estações.....	64	imediate, primeiro.....	72	medicina.....	69
cortesãos.....	48, 124	Estallio.....	64	imediate do mestre.....	73	Meio Sangue.....	106, 108, 109, 200
criação de personagem.....	102, 108	estatuto.....	232	Império, Velho.....	28, 37, 47	mercantes.....	72, 122
Criador.....	ver Theus	faca.....	20, 21, 188	Império da Lua Crescente...16, 29, 31, 33, 37, 48, 64, 70, 79, 85, 94		meses.....	64
Crieux, Montaigne.....	81	fantasmas.....	96	Império do Ocidente.....	29	Mestre.....	14
cronômetro.....	70	fantasmas, espelho.....	96	Império do Oriente.....	29, 30	mestre atirador.....	74
Cruzados.....	31	Fase.....	20, 179	Inismore.....	31, 32, 34, 35, 36, 91	mestre de armas.....	73
Curto Alcance.....	21	feitigaria...13, 15, 28, 29, 31, 33, 48, 85, 88, 96		Iniciativa.....	20, 184	mestre do castelo de proa.....	73
Curto Alcance.....	187	Feitigaria, Aprendiz.....	200	Iniciativa Total.....	20, 184	mestre do navio.....	72, 73
Cymru.....	245	Feitigaria, Mestre.....	200	Inquisição...15, 32, 33, 34, 68, 69, 80, 89, 104		mestre dos mastros.....	73
dado não mantido.....	179	Ferimento...17, 19, 20, 21, 67, 107, 108, 119, 188		Intendente.....	73	Mestre Espadachim, Técnica.....	124
dados.....	14, 17, 179	Ferimento, NPC.....	22, 190	Interromper Ação.....	185, 186	mestre marinheiro.....	74
dados, explodir.....	17, 20, 180	Ferimento Dramático...21, 22, 107, 110, 119, 141, 142, 189, 194, 232		Intimidar.....	192, 193	metamorfos.....	88
dados, mais de dez.....	180	Ferimento Dramático, navio.....	194	intriga.....	13	microscópio.....	69
Dados de Ação.....	20, 184, 186	Ferimento Leve.....	21, 107, 119, 141	Irmandade da Costa.....	64, 72, 77	missa.....	86, 87, 91
Dados de Drama...19, 22, 117, 118, 183, 189, 191		Filhas de Sofia.....	16, 83, 136	Jack Mau Tempo.....	76	Missa dos Profetas.....	64
Defeitos, navio.....	197	Finesse.....	16, 110, 232	jogadores experientes.....	236	modelo de Heróis.....	68-175
Defeitos de Vilão.....	118	física.....	69	jogadores novatos.....	229	modelo de navios.....	198
Defensor.....	20			jogo de interpretação.....	14	Monsenhor.....	86, 87
						monstros.....	95
						Montaigne...15, 30, 31, 32, 36, 37, 38, 40, 56, 64, 66, 70, 81, 90, 91, 92, 93, 96, 109,	

128, 132, 179, 245	Perícia Manha.....114, 149	sereias.....79, 97	unseele.....37
Montaigne, nomes.....42	Perícia Marinheiro.....114, 146	servos.....114, 147	Ussura (também ussuro).....16, 38, 42,
Montaigne, túneis.....92, 93	Perícia Médico.....113, 141, 189	Sete Pecados Capitais.....97	46, 58, 64, 66, 71, 90, 91, 109, 179, 245
Montaigne-Castillia, Guerra.....33	Perícia Mercante.....113, 143	Sétimo Mar.....15, 65	Ussura, nomes.....45
Montegue.....33	Perícia Pugilismo	Shallot, Duquesa Anne.....83	Vago, El.....38, 82, 90
Montegue, Posição de.....33, 34	Perícia Servo.....114, 147	Shwartzten Walden, die.....97	Vagos, Los.....16, 82, 136
mordomo.....73	Perícias...17, 105, 106, 108, 111, 181, 233	Sidhe.....31, 37, 88	Valroux, Escola de Espadachim...109, 128
mosquete.....21, 70, 188	Perícias, lista.....112, 138	Sistema de Combate de Massa.....19	Vantagem Bebedor Competente.....130
movimento durante combate.....186	Perícias Civis...111, 112, 113-114, 138-150	Sistema de Réplica.....192	Vantagem Beleza Perigosa.....132
Movimento Oposicionista.....32, 84, 90	Perícias Marciais...111, 112, 114-115, 124, 150-157	Sladivgorod, Ilya.....43	Vantagem Canhoto.....135
nacionalidade, bônus...106, 107, 108, 109	Personagem Não Jogável.....22	Sociedade dos Exploradores.....16, 65, 71,	Vantagem Característica Lendária.....135
Nacionalidade, tabela de Bônus.....109	Peste Branca.....31, 33, 34, 77	80, 92, 93, 94, 96, 136	Vantagem Citação.....131
navegação.....70	piqueiro.....70	sociedades secretas.....16, 79, 106, 136	Vantagem Comissão.....132
navio, Características.....194	pirata.....13, 64, 70, 71, 72, 75, 76, 77, 110	sol.....68	Vantagem Conexões.....131
navio, Defeitos.....197	pirata, voz de.....247	Solas.....68	Vantagem Dracheneisen.....132
navio, Determinação.....194	pirataria.....13, 46	soldados.....123	Vantagem Educação Castilliana.....131
navio, Ferimentos Dramáticos.....194	pistola.....21, 188	Sorte.....109, 219	Vantagem Especialidade.....138
navio, manutenção.....194	planetas.....68	Sorte, baralho de.....117	Vantagem Fé.....133
navios, modelos.....198	Pobres Cavaleiros do Profeta.....31	Sorte Strega.....ver Bruxas do Destino	Vantagem Filiação.....135
navio, projeto.....194	Pontos de Experiência.....183, 191	superstições, Avalon	Vantagem Filiação: Guilda dos Espadachins...123
Navio, tabela de Máximos.....195	pooka.....37	superstições de marinheiros.....74, 76	Vantagem Filiação: Guilda Mercante...122
navio, tripulação.....72	Porté.....70, 84, 88, 96, 109, 212	Surpresa.....190	Vantagem Grande.....135
navio, Reputação.....194	Pösen, Fauner.....40	Syrne.....15, 92	Vantagem Herança.....122
navios, construtor de.....195	Posto/Comissão, tabela.....123	Syrneth...13, 15, 28, 48, 65, 70, 71, 78, 80, 92	Vantagem Herança.....134
ND.....ver Número de Dificuldade	“povo gracioso”.....37	tabelas	Vantagem Jack Mau Tempo.....133
Nível.....16, 106, 107, 110, 180	Primeira Cidade.....28	Armas.....21, 188	Vantagem Língua
Nível 0.....180	primeiro imediato.....72	Armas Improvisadas.....189	Vantagem Linguista.....135
Nocauteado...17, 21, 22, 23, 107, 119, 183, 189	Primeiro Profeta...28, 29, 30, 45, 84, 85, 86, 91	Aptidão Defesa.....20	Vantagem Nobre.....122, 132, 137
NPC.....22	prismas.....69	Aptidão Defesa Estendida.....186	Vantagem Ordenado.....137
NPC, Ferimento.....22, 190	Pyeryem.....109, 215	Avanço de Aptidão.....191	Vantagem Patife.....137
Numa.....28, 30	Quarto Profeta.....81, 84, 86	Avanço de Característica.....191	Vantagem Patrono.....122
Número de Dificuldade (ND)...18, 22, 23	química.....69	Bônus de Nacionalidade.....109	Vantagem Patrono.....137
Número de Dificuldade (ND) para Ser	Raciocínio.....16, 17, 107, 110, 233	Câmbio de Florim.....179	Vantagem Pequeno.....138
Acertado.....20, 21	rameiras.....67	Classe/Comissão.....123	Vantagem Reflexos em Combate.....131
Número de Dificuldade, tabela.....18, 182	rancheros.....37	Dracheneisen, Mod. de Armadura...132	Vantagem Robustez.....138
O'Bannon, Louco Jack.....35, 37, 46	Rei Sol (ver Empereur; Leon Alexandre)...42	Escalas de Espadachim.....109	Vantagem Sentidos Aguçados.....134
Ochoa, Hernando.....79	Reifenstahl.....32	Escolas de Espadachim.....109	Vantagem Servos.....137
Oddis, Vendel.....45	Renascença.....31	Herança Feiticeira.....109	Vantagem Universidade.....138
Oddiswulf, Vestenmannavnjar.....45	Réplica Inteligente, tabela.....193	Língua.....134	Vantagem Vontade Indomável.....134
Oficial de Espadachim, Técnica.....124	Reputação.....68, 106, 108, 119	Navio, Máximos.....194	Vaticínio, Cidade do.....86, 87
Oposicionismo.....15, 32, 89, 90, 104	Reputação, dados.....120	Navio, Modificação.....195	Velha República...28, 48, 64, 68, 84, 134
Oposicionistas.....ver Rilasciare	Reputação, efeitos.....120	Número de Dificuldade.....18, 182	Velho Império.....28, 37, 47
Ordem dos Cavaleiros da Rosa e da	Reputação, tabela de Ações de.....120	Réplica Inteligente.....193	Vendel.....16, 33, 45, 60,
Cruz.....16, 81, 94, 136	Reputação, tabela de Efeitos.....121	Reputação, Ações.....120	64, 66, 70, 80, 90, 91, 109, 127, 179, 245
Ordenamento.....87	Reputação do navio.....194	Reputação, Efeitos.....121	Vendel-Vodacce, Guerra Mercante.....33
panzerhand.....21, 188	Rilasciare.....16, 83, 84, 136	Riqueza.....122	Verdugo, Esteban, Alto Inquisidor &
Parlamento de Lordes.....35	Rio, O.....40	Riqueza inicial.....93	Cardeal.....33, 69, 79, 89
Paróquia.....86	Riqueza.....108, 119, 121	Riqueza, tabela.....122	Verdugo, Giuseppe, Cardeal.....80
Patife.....120, 231	Riqueza, tabela.....122	Riqueza inicial.....93	Verve.....16, 17, 20, 110, 233
Patrono.....121, 122	Riqueza inicial.....122	Rodada.....20, 110, 178	Vesten, nomes
Patrono, Generosidade.....122	Rodada.....20, 110, 178	Rodriguez, Constanzo.....96	Vesten, Os Corsários de.....77
Patrono, Riqueza.....122	Rodriguez, Constanzo.....96	Rosa e da Cruz, Cavaleiros da...16, 81, 94	Vestenmannavnjar.....16, 33, 45,
penalidade de mão inábil.....186	Roger Escarlata.....78	Rosenkreuz.....81	60, 91, 127, 179, 245
Perícia Arma Pesada.....115	Runas, magos.....88	RPG.....14	Vilão.....22, 118, 120, 190, 193
Perícia Arqueiro.....115, 150	Runas, mestre.....77	Runas, magos.....88	Virtude.....106, 117, 234
Perícia Artista	sabre.....70	Runas, mestre.....77	Virtude, lista.....118, 162, 220
Perícia Atleta.....115, 150	sacerdotes.....86, 123	salários.....123	Vodacce.....16, 28, 30,
Perícia Ator.....114, 145	Sandoval, família.....37	Sandoval, família.....37	31, 32, 33, 45, 46, 62, 64, 70, 71, 79, 86,
Perícia Besta.....115	Sangue Cruzado.....106, 109, 200	Sangue Cruzado.....106, 109, 200	87, 90, 91, 92, 109, 124, 179, 245
Perícia Broquel.....115	Sangue Puro.....106, 108, 109, 200	Sangue Puro.....106, 108, 109, 200	Vodacce, catacumbas.....92, 94
Perícia Caçador.....113, 142	seelie.....37	seelie.....37	Vodacce, Chaves.....79
Perícia Cavalgar.....115	Segundo Profeta...29, 31, 84, 85	Segundo Profeta...29, 31, 84, 85	Vodacce, nomes.....48
Perícia Comandante.....115	Segurar Ação.....184, 185, 186	Segurar Ação.....184, 185, 186	Vodanken.....64
Perícia Cortesão.....113, 139	Senado.....28, 29	Senado.....28, 29	von Wische, Reinhard.....40
Perícia Criminoso.....113, 140	Senhora do Lago.....36, 37	Senhora do Lago.....36, 37	zumbis.....97
Perícia Erudito.....114, 146			
Perícia Espião.....114, 148			
Perícia Faca.....115			
Perícia Feiticeira...105, 106, 108, 109, 137, 200			
Perícia Luta Livre.....115			

Palavras de um Jogador de Papel quase satisfeito

O trabalho dignifica o homem, diriam os trabalhadores inveterados. Eu acrescentaria algo mais a esta frase: O trabalho não alienante dignifica o homem. Não basta trabalhar - de fato, a etimologia do verbo nos mostra que ele vem do latim vulgar *tripaliare*, ou 'martirizar com o *tripalium*' (instrumento de tortura) (cf. Ferreira, 1999, p.1980). É preciso se realizar através da obra.

No caso em questão, a dignificação provém do realizar uma tarefa que traz prazer. Me é extremamente prazeroso ler RPG, diagramar, tentar traduzir, rere ler inúmeras vezes. Por vezes também me é cansativo e conflitua com outras atividades profissionais/familiares, mas sempre encontro um tempinho para me debruçar sobre os livros.

Além disso, além dos universos poéticos que o RPG oferece, além da criação oportunizada pela atividade lúdica - e aqui não se trata de fuga, mas de construção: realizo-me como sujeito ao construir e dar vida a cenários, personagens, enredos - está a chance de trocar experiências com sujeitos até então desconhecidos, um dos poucos méritos do mundo globalizado.

Enfim, cabe aqui solicitar aos jogadores de RPG que desejam adentrar novos livros, ter acesso a nova cultura, encontrar materiais inéditos em suas línguas que engajem-se em um projeto de tradução. Comunidades de tradução existem às pampas por aí, é só procurar. Até mesmo os Jogadores de Papel têm projetos abertos à participação (muito embora possa não parecer), então é só colocar seu nome a disposição e 'meter as caras'.

Mais do que nunca, é preciso reforçar o "Faça Você Mesmo" como proposta de intervenção. Assuma a dianteira de sua vida. Não seja mero espectador. Claro que não faremos revoluções com livros de RPG, mas a postura ativa diante do mundo tem de partir de algum lugar, e na minha perspectiva, os Jogos de Papéis colocam os sujeitos na condição de criadores e não de espectadores. Vá em frente, faça seu grupo ou junte-se a um já pronto.

- Bravo Jogador de Papel

Reclames ao Vento (ou Como Sofri com Isso Tudo)

Evidentemente '7º Mar' é um jogo trabalhoso. Um sistema desconhecido, termos náuticos de montão, um monte de coisa nova, um léxico todo bonitinho e rebuscado.

Sinto não ter conseguido alcançar o nível de literalidade que Hayashi No Ie obteve no primeiro capítulo que traduziu, mas "foi onde deu para chegar de bicicleta".

Espero que gostem e que possam contribuir com suas críticas - construtivas ou não. Afinal, aprendizado é uma caminhada que não termina nunca.

Sobre o Guia de Pronúncia: os Jogadores de Papel não contavam com um especialista em fonética, por isso foi mantido Guia de Pronúncia como original em inglês.

Gostaria de desejar uma boa leitura para todos vocês e que Theus os abençoe.

- Fight Fried Firefly

O Que Não Podia Faltar

Contribua com os Jogadores de Papel. Deixe suas críticas e contribuições (ou seu nome caso queira participar de-sugerir uma tradução) em seu novo blog <www.jogadoresdepapel.blogspot.com>

Aguardamos leitores e escritores por lá.

"Bebei amigos e hou!"

Características

Constituição	○○○○○ ○○
Finesse	○○○○○ ○○
Raciocínio	○○○○○ ○○
Determinação	○○○○○ ○○
Verve	○○○○○ ○○

Aptidões Defesa

[illegible]

Ferimentos

Ferimentos Leves	Ferimentos Dramáticos
Teste de Ferimento:	Aleijado: Nocauteado:



Perícias Marciais



Perícia de Espadachim	
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
Domínio ○○○	

[illegible]

Perícia

Perícia de Espadachim

_____ ○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○ ○ _____

Domínio ○○○

[illegible]

Perícia

_____ ○○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○○ ○ _____



Armas

[illegible][illegible]

Dados de Ação



Características

Constituição	○○○○○ ○○
Finesse	○○○○○ ○○
Raciocínio	○○○○○ ○○
Determinação	○○○○○ ○○
Verve	○○○○○ ○○

Aptidões Defesa

[illegible]

Ferimentos

Ferimentos Leves	Ferimentos Dramáticos
Teste de Ferimento:	Aleijado: Nocauteado:

Perícias Marciais

Perícia de Espadachim	
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
_____	○○○○○ ○ _____
Domínio ○○○	

Perícia

Perícia

Perícia de Espadachim

_____ ○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○ ○ _____

_____ ○○○○○ ○ _____

Domínio ○○○

[illegible][illegible]

Armas

[illegible]

Habilidades Especiais/Vantagens

Dados de Ação



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

____ ○○○○○ ○
 ____ ○○○○○ ○
 ____ ○○○○○ ○
 ____ ○○○○○ ○
 ____ ○○○○○ ○
 ____ ○○○○○ ○
 ____ ○○○○○ ○

Equipamento



7º Mar

*Ferrabrases e Feitiçaria
Pirataria e Exploração
Espionagem e Intriga
Bem-vindo ao Novo Mundo*

7º Mar é um jogo de ação e alta aventura num mundo de mosqueteiros, piratas, sociedades secretas e intriga política. Os jogadores tomam os papéis de heróis inclinados sobre os planos de enganadores e vilões, explorando antigas ruínas e pilhando o tesouro de frotas de tiranos. Tudo que um jogador precisa está incluído nas páginas deste livro.

Fácil de começar: O livro abre com um Guia Rápido para que possa começar jogando em poucos minutos.

Um Novo Mundo Completo: Os jogadores encontrarão quase cem páginas devotadas a Théah, o mundo de 7º Mar.

Regras flexíveis: 7º Mar usa um sistema único, dando aos jogadores e Mestres controle sobre a mecânica do jogo.

Conselhos para Jogadores Novatos e Experientes: Se você nunca jogou um jogo de interpretação antes, ou se você é um veterano da “velha escola”, encontrará toneladas de dicas e conselhos para ajudá-lo a agir e interagir dentro do mundo de 7º Mar.

O guia indispensável para jogadores do Jogo de Interpretação 7º Mar.

Jogadores
de Papel

