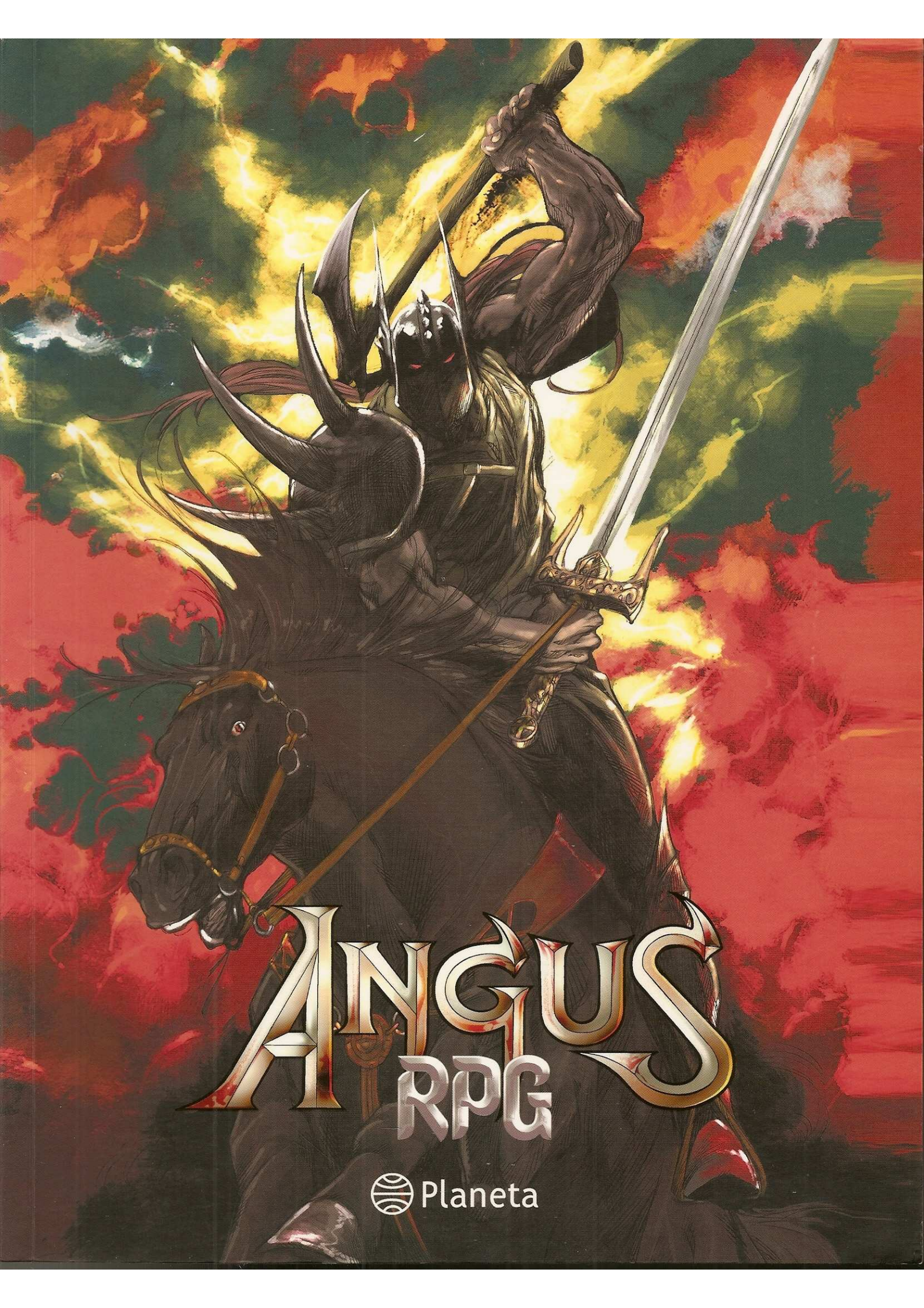




ANGUS

RPG

 Planeta



ANGUS

RPG





Orlando Paes Filho

ANGUS RPG

 Planeta

Copyright © Orlando Paes Filho, 2004

Concepção e direção

Orlando Paes Filho.

Gerência editorial

Márcio Macedo e Ana Carolina Zugaib.

Consultores técnicos em História Medieval

Prof. Dr. Ricardo da Costa.

Prof. Dra. Adriana Zierer.

Prof. Dr. Johnny Langer.

Ilustradores

Deiverson Santana de Souza; Rodrigo Pereira;

Renato Munhoz; Ana Carolina Zugaib

e João Anselmo N. Menezes.

Pintura Digital

Toni Caputo; Rodrigo Pereira; Markus Henrique

Corrêa e Ana Carolina Zugaib.

Designer Digital

Manuel Jara Scrofft.

Capa

Deiverson Santana de Souza e Toni Caputo.

Coordenação Editorial

Mel Ribeiro.

Projeto gráfico e diagramação

Estela Mleetchol.

Preparação

Lourdes Araújo.

Revisão

Fernando Caldas.

Produção Gráfica

Claudionor Martim.

2004

Todos os direitos desta edição reservados à
Editora Planeta do Brasil Ltda.
Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 – 8º andar
01410-000 – São Paulo/SP
vendas@editoraplaneta.com.br



presentação

Há períodos na história da humanidade que a escrita regrediu a tal ponto que é preciso buscar na arqueologia as informações necessárias para se saber o que aconteceu, ou pelo menos como as pessoas de uma determinada época viviam. Este é o caso do período que conhecemos como Alta Idade Média europeia (séculos V-X), especialmente após a segunda onda migratória realizada pelos muçulmanos (pelo sul), pelos furiosos vikings (pelo norte) e pelos húngaros magiares (pelo leste), ocorrida nos séculos IX e X.

Além disso, muito preocupados com a salvação de suas almas, com o mundo do Além, os escritores daquele período dedicaram boa parte de seu tempo a escrever obras sobre a morte, os anjos, a alma. A respeito da vida material, muito pouco. Tão pouco que um famoso historiador, Georges Duby, nos disse que uma importante ferramenta mental que devemos ter para esse período é a imaginação. Pois acima de tudo, o bom historiador deve ser capaz de imaginar, de juntar as poucas peças desse quebra cabeça que é a História. E mais: os historiadores não são livres, pois conhecem do passado apenas aquilo que esse passado quer lhe mostrar!

Assim, o período que a história do RPG narra é um período muito perturbado. Nossos escritores acreditavam viver em uma época odiosa, com desordens e violência. A

sociedade feudal nasceria justamente dessa época sofrida. Eles eram homens de fé, apesar de pessimistas, homens de cultura, apesar de viverem em uma sociedade inculta, homens que preservaram os textos antigos, apesar dos outros destruírem-nos. Como não valorizar seu trabalho? Como não reconhecer que a sociedade ocidental nasceu desse esforço tão delicado, em meio a tanta desordem e destruição?

Para concluir, gostaria de destacar um aspecto muito importante do RPG de Orlando Paes Filho: a própria natureza do jogo, do lúdico, elementos que faziam parte do mundo guerreiro medieval. Está espantado? Não fique: os medievais iam para a guerra cantando, sorrindo. A luta era uma festa, uma alegria, o momento de colocar as energias contidas para fora, o tempo de mostrar o que eles tinham de mais nobre, de mais valioso: a violência, as armas, o desejo de dominar o outro. Essa guerra-brincadeira está muito bem expressa nas pinturas medievais: à frente dos exércitos marchavam os músicos, tocando e cantando a alegria da primavera, tempo das flores, tempo da guerra. Assim, jogue o jogo e sinta o fogo do combate, como nos velhos tempos medievais.

Ricardo da Costa

Professor Doutor de História Medievalda
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)





umário

Introdução	9	Capítulo 6 - Fronteiras de Sangue	115
Capítulo 1 - Como Jogar Angus RPG	11	Cymru, o País de Gales	115
Capítulo 2 - O Universo Angus	13	A terra dos escotos	115
Forjando um novo mundo	13	Wessex, Anglia do Leste, Mércia & Nortúmbria	116
Dias de glória	16	Capítulo 7 - Chamado para a Aventura	137
Vikings, os invasores	16	Principais elementos do jogo	137
Capítulo 3 - Um Pouco de História	57	Fundamentos principais	138
O Império Romano	57	Capítulo 8 - Qualidades de Mestre	141
Declínio de um reinado	57	O mestre	141
Os novos conquistadores	58	Tarefa árdua	141
Criadores de nações	58	Responsabilidade e bom senso	142
A Idade Média	59	Sendo justo e imparcial	142
A religião	59	Divisória do mestre	142
A Europa Ocidental no século IX	60	PDM	142
Capítulo 4 - Uma Viagem à Bretanha na Época de Angus	61	Capítulo 9 - Criando seu Personagem	143
O clima a cada estação	61	Interpretando bem a personagem	143
Principais línguas faladas na Bretanha e Irlanda no século IX	62	Construindo a personagem	143
Nomenclatura das línguas célticas	63	Crianças e jovens	144
Cronologia das línguas neocélticas	63	Envelhecimento	144
Principais povos célticos da antiguidade	64	Peso e altura	145
Estrutura da classe sacerdotal céltica da antiguidade	64	Sicha da personagem	145
Capítulo 5 - Cada Povo, uma História	67	Capítulo 10 - Definição de Estereótipos	147
Os anglos e os anglos-saxões	67	Vantagens e desvantagens	147
Os bretões	68		



Variações de estereótipos	147	Desgaste	174
Combinando estereótipos	147	Equipamentos comuns	174
Criando e calculando as combinações	147	Armas e armaduras	176
Estereótipos	148	Itens excepcionais	178
Capítulo 11 - Calculando os Atributos	155	Capítulo 16 - Fora da Guerra	183
O que significam os atributos	155	Ataque e defesa	183
Atributos iniciais de um personagem	156	Penalidades em locais fora do comum	187
Atributo <i>versus</i> atributo	156	Capítulo 17 - Etapas do Combate	189
Capítulo 12 - Dominando Perícias	159	Exemplos de combate	189
Perícias comuns	159	Combate em larga escala	192
Lista de perícias comuns	159	Capítulo 18 - Como Conduzir Angus RPG	195
Perícias bélicas	165	Alguns motivos para aventuras	195
Nível de especialização	165	Parâmetros para cidades	196
Perdendo pontos em habilidade	165	Rotas	196
Dados de danos extras para níveis de especialização em perícias bélicas	165	Criando PDM	196
Danos adicionais para níveis de especialização de perícias bélicas	166	Criaturas	197
Valores de ataque e defesa	166	Inimigos e traumas	197
Lista de perícias bélicas	166	Apêndice 1 - Uso de Animais	199
Capítulo 13 - Níveis de Especialização e Testes	167	Descrição geral	199
Níveis de especialização	167	Atributos	199
Testes	167	Ataques	199
Capítulo 14 - Hierarquia e Experiência	169	Armadura	199
Pontos de troca	169	Hierarquia	199
Benefícios	170	Síntese geral	199
Penalizando o jogador	171	Lista de animais	200
Capítulo 15 - Equipamentos	173	Apêndice 2 - Personagens	205
Dinheiro	173	Alfred, O Grande	205
		Ivar Sem-ossos	205
		Seawulf	206



ntrodução

“Há um tempo para falar e outro para manter o silêncio”

Trecho extraído do documento de São Gildas

“Quando a madrugada nos cobriu, nossos jarls julgaram que a hora do ataque havia chegado. A estratégia que escolheram foi causar pânico, incendiando a vila, e ao mesmo tempo atacar as defesas por todos os flancos, tentando escalar a paliçada. Para tanto, alguns homens se postaram com seus arcos em posições estratégicas ao redor da paliçada, enquanto grupos menores se organizavam em volta da aldeia. Um destacamento de duas vezes trinta guerreiros se preparou para atacar o portão. A nós, homens de Seawulf, deram essa missão. Era a pior posição da batalha. A mais vulnerável, aquela em que a defesa anglo iria se concentrar. Por isso mesmo, Seawulf ficou muito orgulhoso com a escolha. Nós preparamos uma grande carroça, trazida da última fazenda que tínhamos saqueado, enchendo-a de lenha, palha e óleo de linhaça. Quando estavam a postos, Halfdan deu o sinal de ataque e as flechas incendiárias começaram a ser lançadas pelos arqueiros. Eles buscavam os telhados de feno das casas e a madeira dos calçamentos da rua. As cabanas dos anglos são construídas uma ao lado da outra, de forma que o fogo logo começou a se alastrar. Seawulf deu a ordem de avançar, e nos lançamos feito loucos, empurrando a carroça o mais rápido que podíamos, escondendo-nos das flechas dos anglos atrás dela, indo com força de encontro ao portão. Depois, ateamos fogo ao feno e recuamos. Alguns foram atingidos pelos dardos inimigos, e uns poucos morreram nesse primeiro assalto. A fumaça que a carroça em chamas emanava logo envolveu os soldados que defendiam o portão, fazendo este incendiar-se. A essa altura, muitos vikings já haviam conseguido escalar a paliçada e invadido a aldeia, passando a fio de espada todos que encontravam. A aldeia ardia em pânico. Nós tínhamos trazido o caos.

Seawulf ordenou um segundo assalto. Dessa vez, usamos um ariete, um grande pinheiro que tínhamos cortado enquanto esperávamos pela madrugada na orla da floresta. Os arqueiros que defendiam o portão buscavam, agora, acertar os inimigos que estavam dentro da aldeia. Portanto, não foi muito difícil arrombar o portão, já parcialmente destruído pelo fogo. Seawulf nos guiou direto até o centro da aldeia, uma parte mais elevada e mais bem fortificada, onde ficavam as defesas do conde. Halfdan também tinha se dirigido para lá com os seus melhores homens.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

E você? O que fez durante a batalha? Que estratégias tomou? Que ataques defendeu? De quais atos gloriosos foi capaz? Sua lâmina fez o vento uivar enquanto banhava-a no sangue do inimigo?

Diga quantas vezes você sentiu vontade de participar de um livro, de um filme ou de uma história em quadrinhos. Quantas vezes, no mais íntimo do seu ser, pensou, enquanto via o herói viver as mais incríveis aventuras: “Se eu estivesse no lugar dele não teria feito isso!” ou ainda “Ah... se isso tivesse acontecido comigo...”. Quantas vezes, no fundo do coração, você desejou estar do lugar do seu herói preferido? Enfrentar grandes desafios, lutar batalhas impossíveis por causas consideradas perdidas e ainda assim vencer, conquistar reinos, derrubar reis, ser respeitado por seus aliados e temido por seus inimigos, e se tornar uma lenda entre os seus! Você pode agora viver as maiores emoções do herói Angus e seus companheiros nessa grande batalha. Em **Angus RPG**, você é o herói e seus amigos, poderosos aliados. Prepare-se para entrar em um mundo bem diferente do que você conhece e venha viver numa época em que o destino das nações era decidido pela lâmina de uma espada... a sua!





Capítulo I

Como Jogar Angus RPG

Role Playing Game ou simplesmente RPG é um jogo diferente, em que cada pessoa assume um papel e vive intensamente seu personagem criando, a cada vez, uma história nova, cheia de novas aventuras e situações. Numa tradução livre para o português, RPG pode ser chamado de Jogo de Interpretação de Papéis.

O principal objetivo dos jogadores não é ganhar ou competir, mas interagir e cooperar com o resto do grupo para, juntos, criar uma história coerente com personagens a serem interpretados por eles mesmos.

Durante uma sessão de RPG, ficam à mesa um Mestre e alguns jogadores. O Mestre é o responsável por criar uma história e propor os mais incríveis desafios aos personagens. Caberá a cada jogador solucionar os desafios, que podem envolver interpretação, questões intelectuais e até grandes batalhas épicas.

Angus RPG abre uma porta para você entrar no mundo do faz-de-conta e ser transportado para tempos re-

motos, diretamente do século XXI para a época dos vikings.... Para que a história seja ainda mais emocionante, depende de cada um mergulhar nesta aventura, representando cada qual seu papel com entusiasmo e dedicação, enquanto a história acontece num lugar de fantasia, criado pela imaginação coletiva do grupo.

Para jogar Angus RPG não é necessário qualquer tabuleiro ou acessório. Basta usar este livro, fotocópias da Ficha do Personagem, lápis, borracha, alguns dados multifacetados e, o mais importante, bons amigos, dispostos a se aventurar!

Costuma-se reunir em uma partida de RPG cerca de três a seis participantes. Um número maior de integrantes pode atrapalhar o desenvolvimento do jogo.

Mesmo que nunca tenha jogado RPG ou se não entender as regras, não fique preocupado. Ao longo da leitura desse livro, você entenderá e vai entrar, pouco a pouco, nesta aventura.





Capítulo 2

O Universo Angus

Todo construído com base na história real, o Universo Angus, onde nosso herói nasce, cresce e vive suas aventuras, está recheado de personagens interessantes, como bravos guerreiros, monges, homens santos, druidas e grandes reis. Alguns personagens são reais, como o rei Albert; outros, são frutos da imaginação, como Seawulf.

Para que vocês possam andar por esse Universo conhecendo o terreno onde estão pisando, seguem algumas informações básicas que falam da origem de Angus e de sua missão. A idéia é mostrar como as coisas acontecem, para que a partir deste pequeno “empurrãozinho” sua imaginação o leve para este Universo todo especial.

Forjando um novo mundo

“Os animais foram os primeiros a se aproximar do grande portal. O pequeno javali correu floresta adentro, seguido pelo cervo vermelho que Ian MacAedan acabara de soltar da corda. Ele se aproximou e passou por mim, montado em seu formoso cavalo branco e pude perceber que eu não podia ser visto, pois pertencia a outro tempo e estava lá não para interferir, mas tão somente para observar.

Ian MacAedan era um ancião de barbas longas e brancas vindo de Strathclyde, um típico eremita, eu diria, a não ser pelas vestes não tão surradas e sim brancas e bem conservadas; além do seu grosso colar de ouro envolvendo seu pescoço como uma corda grossa e retorcida, terminando em duas bolas que pareciam dois punhos de criança fechados em seu pescoço; uma peça magnífica, que por si já explicava o encontro. Ian mergulhou no interior da floresta.

Outro membro se aproximava, só que este montava um pônei negro. Também usava barba e tonsura, tinha a idade aproximada de Ian e vinha da Dal Riata. Era Caradoc, do braço sagrado, outro poderoso e conceituado mago das armas, o maior mestre da imensa Ilha de Erin. Ele trazia sua sacola de couro com suas ferramentas secretas com as quais

forjava armas de reis há gerações. Sua veste era mais simples que a de Ian e Caradoc era mais magro e alto que ele, mas não menos austero, pude perceber. Demorou um tempo, o vento sussurrou em meus ouvidos que eu me mantivesse calmo e tivesse paciência.

O terceiro druida se aproximou, já saudando os colegas aos gritos. Era Meurig, dos ventos que uivam, temido druida da Dumnonia. Este, mais alegre que os demais, revelou o antigo coleguismo que havia entre eles. A voz de Ian, vinda de dentro da floresta logo o advertiu, a fim de não espantar os animais.

O quarto membro chegou logo seguido do quinto. Os dois a cavalo, vestindo túnicas brancas: Sean, das nuvens de sangue, vindo do Uí Echan e Tewdriych de Dinas Emrys, vindo de Gwynedd, sendo que o último trouxera sua cobra de estimação.

Conan Eocaid da Pictávia, o sexto elemento, foi o último dos druidas a chegar no local sagrado, e havia convocado aquela assembléia, espalhando a notícia para seus irmãos. Conan era o que se poderia chamar de druida convertido, mas na verdade antes de sua conversão ele realmente era um vate, um mestre advinho, conselheiro de reis Pictos que queriam ler seu futuro e suas conquistas. Os cinco mestres druidas mais importantes atenderam ao seu chamado.

Sabiam que atravessavam uma época crítica e o fato de Conan Eocaid, do conselho dos reis, ter convocado aquele encontro, era um prenúncio de novos tempos. Esperavam o sétimo membro, que, à exceção de Conan, todos desconheciam (...)

Conan sorriu enigmático para os cinco companheiros no centro do círculo. Sem entender, eles olharam na direção do homem alto que se aproximava. Era mais jovem, e suas roupas, negras como a cor da morte, assim como a tonsura no alto da cabeça, indicavam que se tratava de um sacerdote da nova religião, que agora alastrava-se pelas ilhas como fogo transformador.



Viraram-se espantados para Conan, como a buscar em seus olhos débeis alguma resposta. Aqueles templos naturais e o ritual encomendado eram reservados aos iniciados da sua ordem, e a ninguém mais. Por que Conan teria trazido um sacerdote cristão a um dos seus bosques sagrados? (...) Columba, um simples monge, trazia a resposta em suas mãos. Aproximava-se firmemente, passos vigorosos como uma marcha romana, ciente de que entrava num círculo ancestral, mas nem por isso transbordante de paz e tolerância.

Tinha consciência da importância daquela reunião. E mais ainda do quanto aquele encontro representaria para o futuro. Sabia que trazia a esperança contra o Grande Mal. Não um mal de agora, mas o Mal eterno que reside no coração dos fracos e que traz desgraça e morte aos inocentes, o Mal que desde sempre vinha sendo profetizado e que sempre atua com vigor contra a humanidade.

— O Mal já está entre nós. — disse Columba. — Sua raiz espalha-se tenra e inofensiva como um broto, mas o tempo a fará muito forte. O homem não possui forças suficientes para combater esse Mal, não somente com boa vontade. Precisarão usar a “Justiça de Deus”. Na minha visão, havia uma arma, a materialização da Aliança, poderosa o suficiente para detê-lo. Ela reluzia no centro de um círculo de leões de pedra. Do seu gume, raios de luz brilhavam formando um grande halo, que se expandia por todo o círculo. Tinha sido forjada com o ferro do sacrifício do Filho do Homem. E seu punho guardava o sagrado. Ela emanava poder.

— Onde está essa espada? — questionou Sean, das nuvens de sangue.

— Tem de ser forjada! — Respondeu Columba assustando a todos. — Por isso os convoquei. Preciso de seus formidáveis conhecimentos da forja de espadas agora! Hoje, a espada da Justiça de Deus será forjada.

Conan Eocaid da Pictávia deixou que o silêncio assombroso, os envolvesse. Seus olhos percorreram vagarosamente as mãos de cada um daqueles homens que acompanharam essa trajetória, tentando encontrar a resposta. Perceberam que cada um deles trazia um elemento correto para que a forja da arma fosse realizada.

As calejadas mãos de Ian MacAedan apertavam uma barra de ferro cavada das entranhas da terra, contendo em si o poder do solo. Meurig trazia uma bolsa de couro com a água retirada de uma fonte sagrada. Sean entendeu por que ele era um dos escolhidos, pois trouxera seu fole e o caldeão, e Caradoc, do braço sagrado, já sabia o que tinha vindo fazer e retirava suas ferramentas da sacola de couro. Tewdriych,

de Dinas Emrys, dando-se conta do que Cormac dizia com os olhos, ergueu o altar do renascimento, o caldeirão que derreteria os metais para forjar a arma.

Eles olharam para Columba. Se todos os elementos para a forja da espada já estavam ali reunidos, o que realmente ele trazia? Calmamente, Columba abriu suas mãos. Os últimos raios de sol, que tinha começado a se pôr atrás do bosque, brilharam sobre aquele pequeno pedaço de metal, revelando a força que imbuiria de poder a espada. (...)

Caradoc posicionou-se no norte do círculo, em pé, de frente para os outros. Suas retinas refletiram as primeiras faíscas que Sean, das nuvens de sangue, riscava para evocar o elemento da transformação. Seu apelido nuvens de sangue lhe fora dado exatamente por ser sempre ele a produzir o melhor calor capaz de derreter metais, que se liquefaziam em verdadeiros rios de sangue, avermelhados e brilhantes, o elemento que se transformava no aço gelado da espada. O fogo logo tomou forma e foi respeitosamente saudado pelos druidas. Columba, com um misto de espanto e respeito, observava tudo atentamente, medindo cada movimento.

Ian MacAedan, então, dirigiu-se ao caldeirão, depositando nele a barra de ferro que trazia. O metal parecia obedecer à vontade dele, avermelhando-se e derretendo rapidamente. O metal rígido rendia-se à força transformadora do fogo. O ferro borbulhava, como se estivesse chamando Columba a participar do ritual. O monge aproximou-se do caldeirão, e ergueu aos céus o cravo sagrado evocando a força divina. Lentamente, deixou-o cair sobre a lava que ardia naquele altar de transformação. Enquanto o cravo girava no ar, visões desfilavam na mente do sacerdote, num turbilhão de imagens. Viu a Cruz e Cristo coroado de espinhos sendo pregado a ela com os três cravos sagrados. Espetado na carne de Cristo, cada cravo foi permeado de um poder distinto. E um deles mergulhava agora naquele caldeirão fervente, impregnando com sua força o metal ao qual se fundia.

Meurig, dos ventos que uivam, dirigiu-se a uma grande pedra especialmente plana, situada a pequena distância do círculo, recitando palavras que Columba não pôde compreender. Espargiu, então, a água da sua bolsa sobre a pedra, como a abençoá-la. Derramou o restante do conteúdo da bolsa em um côncavo que havia na pedra, para evocar o poder daquele elemento com gestos e cantos.

O suave brilho da água sendo derramada remeteu Columba de volta ao Senhor no momento de Sua agonia. Viu o rosto do Filho do Homem pontilhado do suor que brotava do seu sofrimento. A água, escorrendo por todo seu cor-



po, era a força da Sua vida, se esvaindo sob os açoites daqueles que Ele mais amava, em um brinde generoso que concedava à vida eterna, ao encontro do Pai, trocados por um pagamento torturante e irresponsável. O monge chorou. Aquele senhor da guerra havia se dobrado há muito tempo diante do Cordeiro.

Seguindo a sincronia daquele ritual circular, algo que há muitas eras havia sido estabelecido no âmago daqueles homens, Caradoc, do braço sagrado da Dal Riata tomou seu lugar na celebração. Juntou-se a Ian no centro do círculo e, obedecendo ao ritmo das estrelas pelas quais alinhavam seus movimentos, os dois dirigiram-se à pedra-forja, cada qual segurando um lado da haste do caldeirão.

A cada passo medido, os dois entoavam cânticos, que calavam o sussurro do ar. Aqueles sons tocaram Columba, que envolvido pela música, fechou os olhos para aproveitar melhor o momento. Quando os abriu, Ian e Caradoc começavam a derramar o conteúdo do caldeirão dentro do molde de espada que haviam colocado sobre a pedra-forja. A lava vermelha, ainda borbulhando, caminhava lentamente pela fôrma, tomando vida própria e desejando ocupar todos os espaços. Seu calor, tocado pelo frio do ferro que lhe dava forma, parecia render-se à nova condição. Ela queria ser espada.

Aquela missão, aquele desejo quase realizado prostrou Columba, que caiu de joelhos, arrebatado, mãos erguidas para os céus, agradecendo. O fogo que brilhava no centro do círculo de pedra transformou-se no sangue de Cristo que escorria das feridas rasgadas pelos cravos que O prendiam à cruz do seu sacrifício.

A música do martelo de Caradoc sobre o gume da espada trazia para Columba os gritos de dor e sofrimento dos que acompanhavam o Filho do Homem no seu holocausto, naquele fim de tarde de crucificação. O grito da lâmina virgem mergulhando na água invadiu a visão de Columba. Ele viu no líquido que agora envolvia a espada as lágrimas do lamento das mulheres que choravam a agonia do Redentor. Aquelas mesmas lágrimas também brotaram em seu coração, lentamente alcançando seus olhos, afogando na garganta a sua compaixão. Na cruz que Caradoc agora formava, encaixando a lâmina no punho trazido por ele, Columba viu a cruz do Salvador.

A lua tinha vindo testemunhar o nascimento daquele instrumento de poder, misturando seus raios à prata da lâmina que Caradoc, do braço sagrado, erguia aos céus, consagrando-a como o elo de união das forças da Terra às do Céu. “És Gaoth Scotia, o Vento Gélido da Escócia, Aquela

que Traz a Justiça”. A espada luziu nas mãos do druida, ciente da sua missão. A luz da lua ficou mais intensa como para revelar o leão moldado no cabo da arma.

O animal desconhecido para Caradoc, que por anos o tinha acompanhado nas suas visões proféticas de Columba, era para ele a derradeira revelação. A fera, que pousava sua pata sobre a cruz da espada, era o próprio Cristo, o Leão de Judá. Era também a coragem pousada sobre a fé.

Columba foi consumido pela visão que incendiava sua alma. Viu o Cristo soltar-se da cruz e retirar suavemente os três cravos que o prendiam àquele altar de sacrifício, caminhando em sua direção. Columba viu Seus olhos contarem sobre as dores da humanidade, a redenção do sacrifício que não estava apenas na Sua ressurreição, como também a libertação de todos os justos que aguardavam desde o início dos tempos, arrebatando Ele as portas da morte, obrigando-a a vomitar aqueles que ela havia engolido. Essa mesma redenção jazia também ali mesmo, nas mãos que Ele lhe estendia, no poder daqueles três cravos santos. Neles residia a semente da eterna salvação, o remédio para a cura dos males da humanidade por todo o sempre: Justiça, Força e Sabedoria. Os olhos de Cristo revelaram a Força que iria arrebatá-lo do mundo o Mal, a Sabedoria que guiaria os homens nessa batalha, e a Justiça que restauraria o equilíbrio na Terra devastada.

Cristo entregou o cravo da Justiça a uma mão que surgiu na escuridão. Esta passou o santo cravo: para as mãos de dois anjos que o seguraram. Esse ato da entrega alçou vôo e seguiu no oceano do tempo até o lugar onde haveria de ser erguido o monastério de Iona, erguido pelas mesmas mãos que agora seguravam o santo cravo; as mãos de Columba. Houve então uma revoada de todos os anjos do céu e os Serafins partiram, prometendo voltar quando fosse necessário, para proteger a espada.

E agora o cravo da Justiça, fundido à espada banhada de lua que Caradoc mantinha erguida, buscava a mão do guerreiro que o levaria a cumprir sua missão, ‘Numa luta sem medo contra o mal’.

O sereno que caía suavemente envolvia Gaoth Scotia, revelando na retidão da sua lâmina o nome do guerreiro que a conduziria ao seu destino. As brasas que ardiam no centro do círculo de pedra iluminaram na espada a palavra em gaélico, escrita com pequenas góticas do orvalho, que significa ‘Do Amor de Deus’: Angus.”

Trecho do livro Angus – O Primeiro Guerreiro



Essa é a poderosa espada que vai livrar o mundo do grande Mal. É com ela que vocês irão enfrentar seus inimigos, mostrando a força do amor de Deus. A força com que ela foi forjada, aliada à sua coragem e determinação, livrará a humanidade dos desesperos e desesperanças.

Com a espada forjada com um dos cravos que prendeu o Cristo à cruz caberá a vocês forjar um novo mundo, onde impere a Paz, a Verdade e a Justiça. Esse deve ser o seu norte; a Justiça guiará o seu rumo.

Lutem com a força e a consciência de que o destino da humanidade está em suas mãos. Esse é o começo dessa história. O final dependerá de vocês.

Dias de glória

Estamos no século IX. Vamos passar pelo período entre 865 e 878. Uma pequena viagem, um curso tão rápido e breve quanto o intervalo a que chamamos de vida, entre nosso primeiro suspiro e o momento em que nossas almas são entregues a Deus.

Vivemos dias de glória, em que o brilho das espadas se chocam, em que a canção das lâminas cortando o ar em direção ao oponente só perdem em grandeza perante os homens e as mulheres que caminham sobre a Terra, como gigantes, e se tornam ícones inesquecíveis em sua selvageria e esplendor.

E são nesses dias de glória que vivemos nossas aventuras. Amém.

Vikings, os invasores

“Jamais tal terror foi visto na Bretanha e nunca se imaginou possível semelhante invasão pelo mar.”

Palavras do erudito Alcuíno, que interpretava o início das invasões vikings como um castigo divino contra os membros das ordens religiosas, que descuidavam de sua fé, e todos os outros descrentes.

“Asgard, a morada dos deuses, ficava no centro do universo, no topo de uma alta montanha, acima das nuvens onde todas as divindades poderiam observar tudo o que acontecia no mundo mortal, Midgard – que ficava entre ela e Hel, a morada dos demônios e monstros, cuja guardiã era a deusa Hella.

Os valorosos guerreiros mortos eram levados pelas Valquírias, as filhas de Odin, até os imensos portões de Valhalla. Porém, aqueles que não obtivessem o mérito neces-

sário eram condenados a passar um eternidade de sofrimento em Hel, junto com os covardes e ineptos.

Os guerreiros de Valhalla lutarão lado a lado com os deuses, até o dia do Ragnarök, quando o maldoso Loki irá se aliar com os gigantes e outros monstros de Hel, com o monstruoso lobo Fenrir e com Jörmungand, a imensa serpente-mundo, que se escondia enrolada em torno da Terra sob os mares.”

O povo viking vivia originalmente na Escandinávia, que atualmente é formada pela Noruega, Suécia e Dinamarca. Em sua sociedade não havia um rei propriamente dito, mas diversos lordes. Porém, quando vários grupos se uniam para realizar uma expedição, um homem poderia ser determinado líder e, mais tarde, nomeado rei, caso os vikings conquistassem e se instalassem em um território.

O poder desses lordes ou reis não poderia ser subestimado, pois eles eram os encarregados pelas leis e protegidos por uma guarda de elite que também tinha a função de verificar se as ordens do rei estavam sendo obedecidas pelo reino.

Abaixo desses grandes reis havia outros líderes. Estes eram chamados de *jarls* ou *earls*. Eles possuíam terras, inúmeras propriedades, navios e, é claro, uma enorme influência na sociedade.

Abaixo da nobreza estavam os plebeus ou *bondir*. Livres, eram homens e mulheres que compunham o pilar mais baixo da sociedade. Assim como os *ceorl*, da comunidade saxã, os *bondir* possuíam terras e podiam, em tempos de desespero, brandir armas. Eles passavam suas vidas cultivando o campo e usavam a mão de obra de escravos (estes não podiam usar qualquer tipo de arma).

Mesmo com o estigma de guerreiros sanguinários e impiedosos, os vikings tinham a família como elemento da sua sociedade. Em geral, o indivíduo não tomava as decisões visando apenas o seu próprio bem-estar, mas acima de tudo o que fosse mais benéfico para sua família. Naturalmente orgulhosos, não era difícil ver brigas entre famílias, que às vezes poderiam se estender durante muito tempo. Em certas ocasiões, tentava-se resolver essas disputas familiares na Thing, uma assembléia local. Após ambos os lados terem expostos seus problemas e pontos de vista, depois do parecer das testemunhas, a assembléia decidia quem era o culpado.

Os criminosos, em sua maior parte, pagavam multas (ou Wergild, como as chamavam) ou eram expulsos da comunidade (ou até do país). As Wergild foram criadas para cobrir o maior número de crimes possível.



A maioria da população morava em casas de aspecto retangular, com paredes feitas de turfa ou madeira revestida com barro. O interior das residências quase não tinha móveis, possuía apenas um cômodo com uma lareira central onde eram preparadas as refeições.

Quase toda a comida era feita dentro da casa, com exceção do pão, que às vezes era confeccionado em um forno externo. Uma tradicional refeição viking consistia em grossas fatias de pão com manteiga, carne assada ou cozida de javali ou até mesmo de urso. Bebiam leite, hidromel ou cerveja.

Os carpinteiros vikings eram muito importantes para a construção de barcos e casas. A madeira era o material mais utilizado no trabalho de carpintaria, devido a sua abundância. Os vikings escandinavos produziam magníficos trabalhos de entalhe em madeira, tanto nos seus navios quanto em objetos de uso e ornamentação.

Os navios vikings eram os mais bem-feitos da época. Entre eles, os mais populares eram os navios de guerra alongado, os drakkars, com amuradas muito baixas. A proa e a popa eram esculpidas na forma de animais selvagens e, às vezes, recobertas de ouro e prata para reluzirem quando expostas ao Sol.

Quando o navio aportava em terras seguras, era enfeitado com muitos escudos coloridos, que eram recolhidos ao reiniciar a viagem. Esse tipo de embarcação possuía uma grande vela quadrada, geralmente com listras vermelhas, azuis ou verdes. Cada drakkar tinha muitos remos, que eram usados quando não havia vento, e era pilotado por um grande remo na popa, utilizado como leme.

Já os ferreiros, também fundamentais, faziam tanto armas quanto jóias, que eram muito apreciadas pelos vikings, raramente vistos sem adornos como broches, braceletes, brincos etc. Suas armas, como machados, espadas e lanças, eram tão boas que podiam ser passadas de pai para filho. As incursões de guerra dependiam da habilidade desses artesãos para que seus barcos e armas não os decepcionassem na hora de maior necessidade.

Colonizadores com grande capacidade de adaptação podiam atuar tanto como comerciantes quanto como saqueadores; as proezas dos vikings eram dignas dos antigos deuses que eles idolatravam. Seu grande conhecimento em construção naval e de navegação possibilitava que eles empreendessem longas viagens, indo onde poucos homens daquela época jamais estiveram.

Suas viagens não se limitavam apenas aos vastos tapetes azuis do mar. Do litoral conduziam audaciosas expedições para pilhar mosteiros, vilas e outros locais mais afastados dos limites onde aportavam. Pela metade do século IX, já era bem comum vê-los a pé ou por barcos, através de rios, atacando igrejas e cidades maiores. A partir de 850 cobriam grandes distâncias movendo-se a cavalo e estabelecendo bases em cidades dominadas, para facilitar os ataques. Muitos desses locais, subjugados por sua força, acabavam por se tornar centros de colonização permanentes.

Em tempos caóticos como aqueles, alianças eram forjadas, desavenças criadas e traições reveladas. Por esses tortuosos caminhos, os invasores perambulavam como titãs e grandes nações se erigiam.

Eles chegavam pelo mar, sem aviso, vindo de terras distantes. Atacavam mosteiros, saqueavam povoados e dominavam novas terras, mostrando com suas lâminas a fúria dos deuses nórdicos. Assim eram os vikings.

Foi assim que na história do livro **Angus, o Primeiro Guerreiro** Brigid viu na praia, ao longe, em meio a bruma densa que cobria o mar, dragões alados que se aproximavam. Acostumada à vida a beira mar, notou algo diferente no ruído das ondas que chegavam à praia. O barulho de água sendo cortada por barbatanas de imensos peixes chamou sua atenção.

Dos dragões alados que se aproximavam, logo notou os dentes colossais, os olhos flamejantes e as estranhas asas listradas de vermelho e branco. Brigid sentiu medo. Quando olhou para trás, notou que se aproximavam três drakkars, típica embarcação viking, cujo nome significa navio-dragão.

Os barcos compridos de velas quadradas aportaram na areia trazendo uma horda de guerreiros, homens armados que logo dominaram a aldeia, comandados por Seawulf. O líder viking e seus homens passaram a defender os moradores do local de outras invasões. Eles começaram a trabalhar como comerciantes, fazendeiros e pescadores, vivendo entre os aldeões.

A força e determinação de Seawulf logo cativaram Brigid e desse amor nasceu Angus. Fruto de sangue celta e viking, Angus foi criado entre os treinamentos vikings de seu pai e a fé cristã da mãe.

É o pai que o leva para alto mar, onde conhecerá a vida como um viking. Ele vê tropas vikings exigindo tributos



para não invadir e promovendo invasões violentas mesmo quando os tributos são pagos. Angus acompanha os ataques aos mosteiros, que são baixados até virar pó.

Em sua aventura, conhece Albert, um rei especial, que vai resistir ao ataque de vikings dinamarqueses, os daneses, pagãos, liderados por Guthrum, guerreiro magistral e excelente estrategista. Mesmo tendo pago duas vezes pela paz,

Alfred vê os daneses surgindo como insetos e resiste bravamente, contando com a ajuda de um período de chuva providencial que dá a chance dos seus guerreiros se prepararem para o grande momento.

E Angus se vê também enfrentando vikings ao lado de Albert, por meio de quem conhece uma força maior que o poder das espadas e machados vikings: o perdão.

“Vento do norte.

Aço da espada.

Brisa cortante que faz a carne esfaçalhada.

Força das rochas.

Água que bate.

Força e coragem, a todos combate.

Guerreiros do norte,

Heróis do Valhalla.

Como a fúria das águas, a todos invade.

Rumo ao norte. Águas geladas.

Rumo ao oeste. Escravas delgadas.

Rumo ao leste. O imperador empalidece.

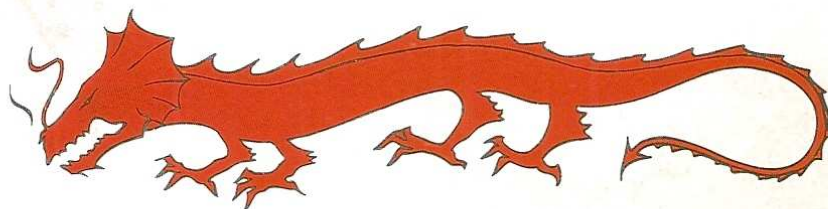
Rumo ao sul. O mar apacenta e fica azul.

Mas lembrem-se, guerreiros:

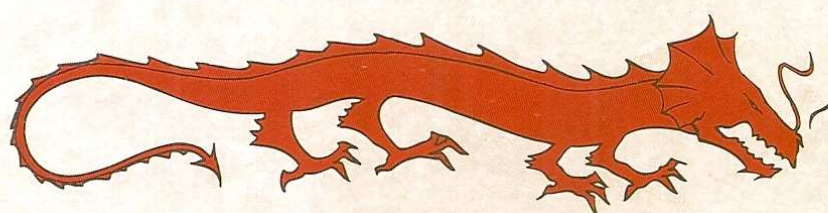
Que todo o mar bravio

corre no sangue de Seawulf.”

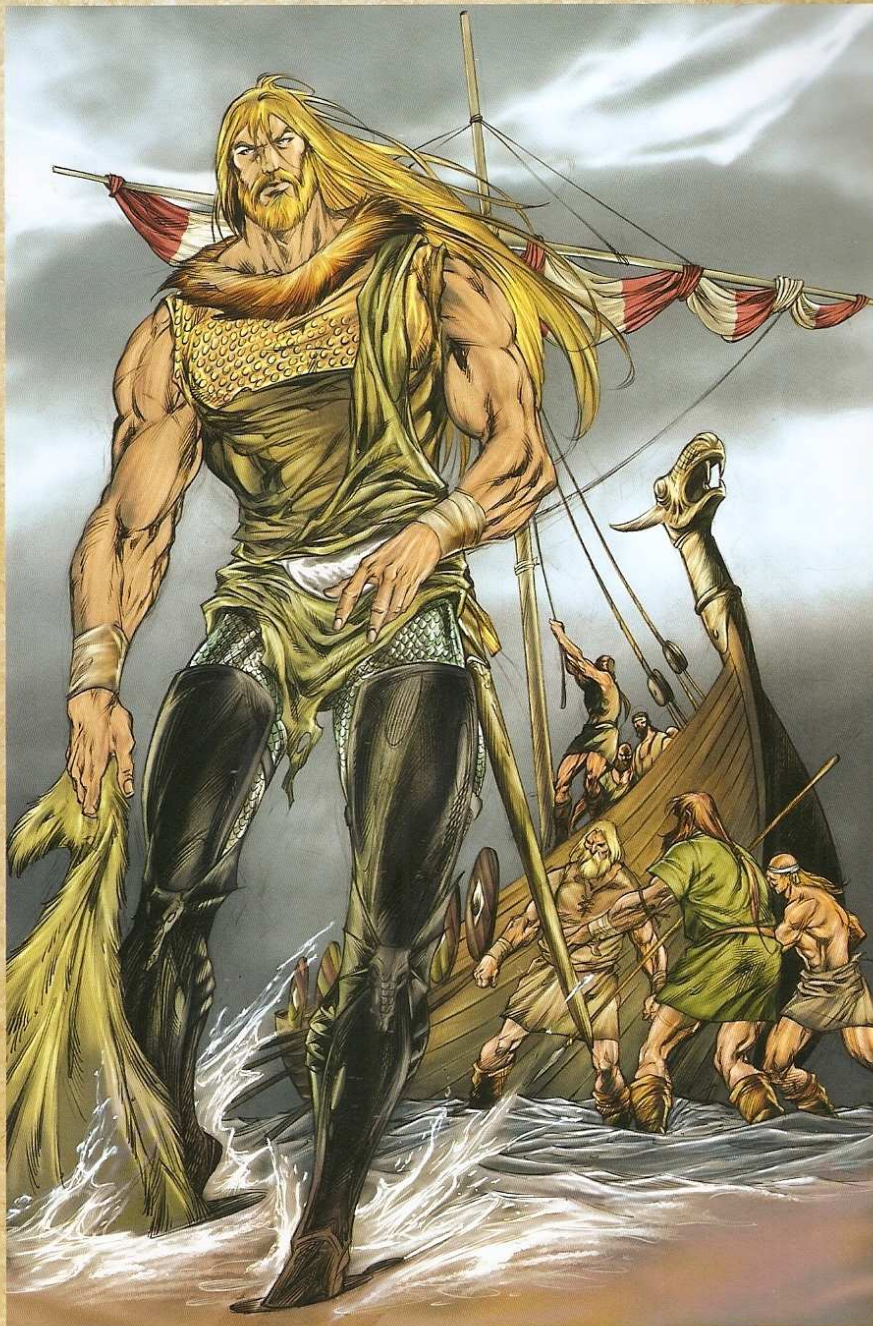
Trecho do livro Angus – O Primeiro Guerreiro



PERSONAGENS



Angus MacLachlan



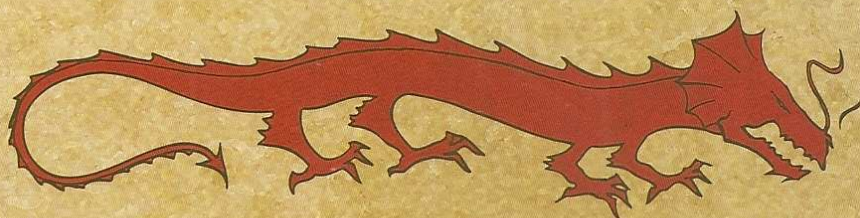
Angus MacLachlan é filho de Briggid, uma escocesa, e Seawulf, um guerreiro viking norueguês. Nasceu na Escócia em 849 e parte com seu pai na sua primeira expedição de conquista aos 16 anos. Durante toda sua infância, Angus foi treinado pelo pai para se tornar um guerreiro mas, durante sua vida ele terá muitos mestres nessa arte; de monges até os grandes reis da Bretanha e Irlanda. Portador da espada Gaoth Cerridwen (Aquele que Traz a Justiça), Angus irá começar uma cruzada pela justiça e irá fundar seu clã, MacLachlan.



Briggid



Esposa de Seawulf e mãe de Angus. Nasceu em Cait, extremo norte da Escócia, é uma mulher forte de descendência celta. Brigid foi a responsável pela formação do caráter de Angus e pela sua educação segundo os princípios do cristianismo.



eawulf Yatlansson



Seawulf é um *jarl* (príncipe nórdico) que liderou os homens que conquistaram a aldeia de Cait e lá se estabeleceram. Seawulf casou-se com Briggid MacLachlan e tiveram um filho, Angus MacLachlan.

Quando jovem, Seawulf foi apelidado de Sangue de Gelo, devido a sua concentração e frieza demonstrada nas suas incursões na Irlanda e por sua determinação em achar o caminho de volta pelo Mar Branco até Bergen, sua aldeia natal.

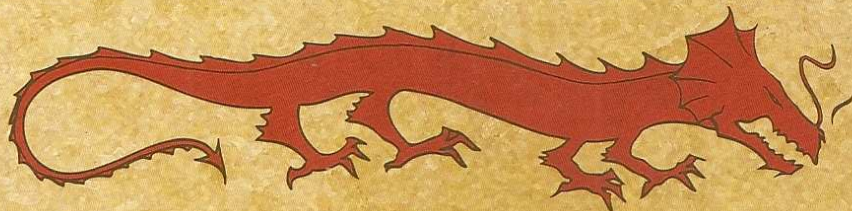
É um guerreiro frio e enigmático, mas muito honrado. É admirado e respeitado pelos seus homens e por Angus.



Rei Alfred, O Grande



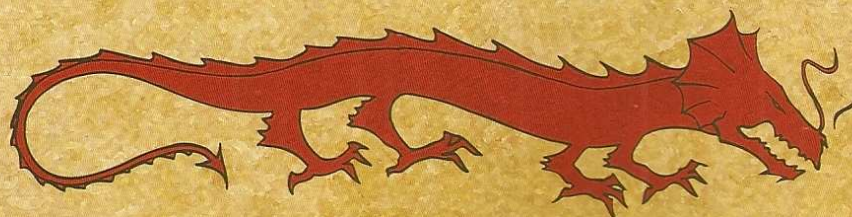
Alfred tornou-se rei de Wessex em 871. Ascende ao trono na época em que os vikings estavam conquistando o restante da Inglaterra e ameaçando Wessex. Em 878 derrota os vikings e consegue um acordo de paz (trégua). Em 886, fortalece as defesas de Wessex estabelecendo uma linha divisória de Londres até Chester. Entre 892 e 896, os vikings voltam a atacar, mas as fortificações de Alfred resistem. Ele reorganiza o *fyrð*, restaura a marinha e organiza um exército forte e eficiente. Rei cristão exemplo de virtude. Angus será seu grande aliado na batalha final contra os vikings. Alfred influencia profundamente a história de Angus e a formação de seu clã.



Bran ap Rhys



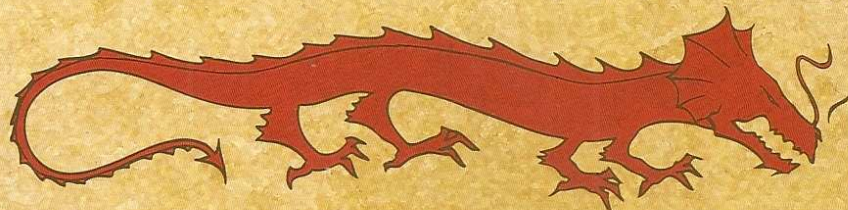
Líder da tribo de Morgannwg um dos territórios de Cymru, foi salvo por Angus após ser atacado por um javali em uma expedição de caça. Branwen se converte em aliado de Angus. Experiente em batalhas e em ataques surpresa luta contra seus principais inimigos: os vikings, os mércios e os saxões. Sua astúcia consiste em sua principal arma contra os vikings dinamarqueses.



Columba



Crimtháinn do Uí Néill, senhor da guerra e líder do clã do Uí Néill, derrotou com seus poderes o exército do grande rei de Erin. Quando o grande rei de Erin veio com um poderoso exército de Connaght atacar o clã de Crimtháinn do norte de Uí Neill, foi envolvido por uma bruma que os cegou e conduziu para uma desastrosa derrota. Crimtháinn já possuía o nome cristão de Columba, unindo poderes vindos de sua santidade e sendo ele também um temível príncipe da guerra. No ano de 563 estabeleceu um mosteiro em Iona, Escócia. Converteu povos de diversas regiões da Escócia, principalmente os de origem irlandesa ao cristianismo.





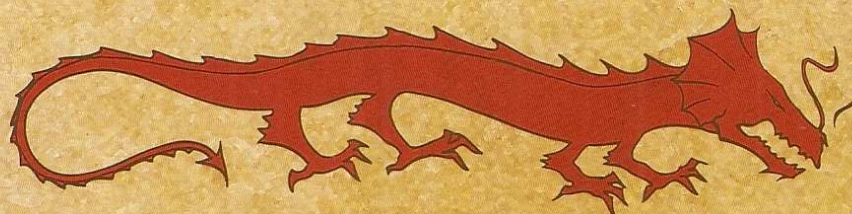
wyneth Sewyn



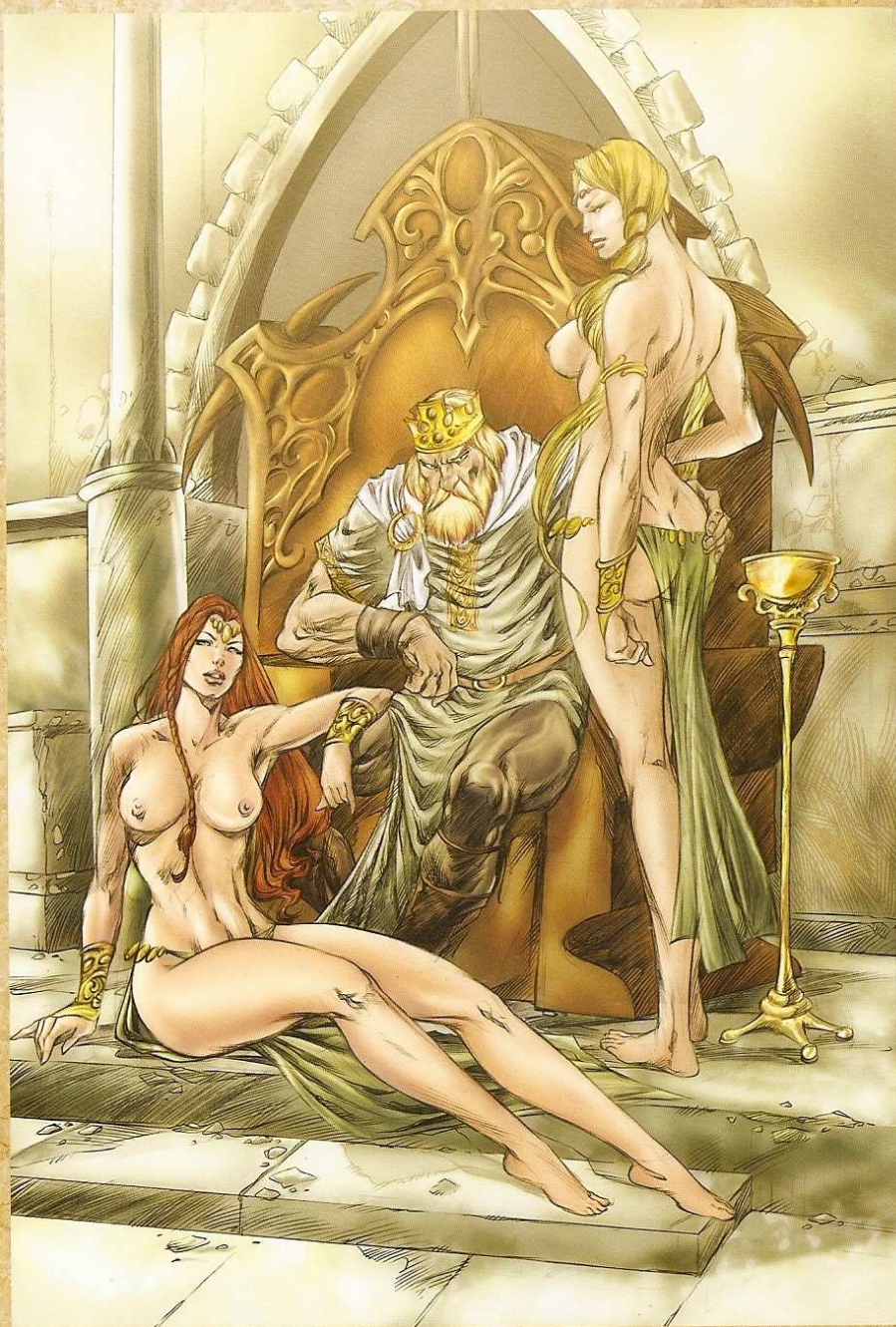
wenora Sewyn



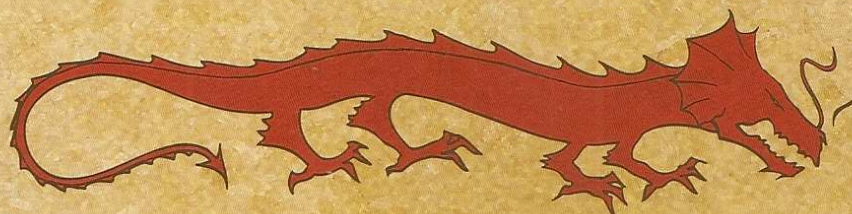
Gêmeas celtas, cativas de um traficante de escravos chamado Oslaf. Revoltam-se contra seu senhor matando-o e esquartejando-o. Libertam mais de duzentas escravas galesas. Após esse feito foram reconhecidas como heroínas pelo rei Rhodri Mawr. Pela notável bravura dessas guerreiras, o rei lhes confia um território de seu reino chamado Gwent e o título de princesas dessas mesmas terras. Gwyneth tem um romance com Angus e o ensina a usar a lança e o arco-e-flecha.



Ivar Sem-Ossos



Rei dos nórdicos dinamarqueses, irmão de Halfdan e algoz da Grã-Bretanha. Deseja vingar a morte de seu pai, Ragnar Lodbrock. Assassino de Seawulf é o principal inimigo de Angus. Responsável por imensas atrocidades que alcançam a todos os povos da Nortúmbria, Mércia, Ânglia do Leste e Wessex. Seus imensos exércitos estendem seu poder até Duiblinn, na Irlanda. As cidades da Bretanha caem sob seu jugo. Traíçoeiro e extremamente vingativo, é um líder que não aceita concorrentes. Desafia ou amedronta quem quer que ouse enfrentá-lo. Sedento por poder é considerado excelente estrategista. Suas habilidades aliadas ao seu numeroso exército tornam suas forças quase invencíveis.



Nennius



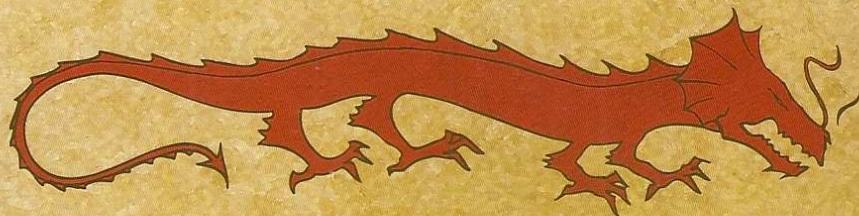
Homem santo, de grande sabedoria e cultura, monge e teólogo eremita, revela a Angus os princípios mais profundos do cristianismo primitivo contidos nos manuscritos dos padres do deserto e dos monges irlandeses. Devido às invasões vikings, ele entrega a Angus a guarda dos manuscritos sagrados de S. Nennius e S. Gildas. Tais manuscritos contêm toda a história da Ilha da Bretanha.



Owain Lyundegwir



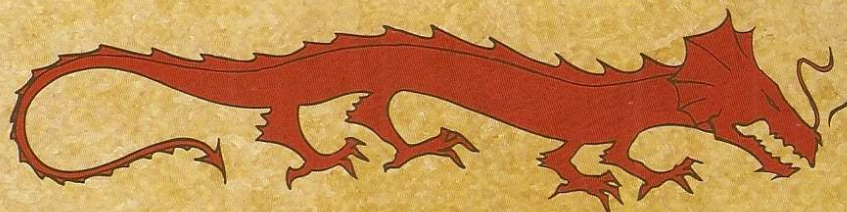
Seu porte agigantado e sua ferocidade paralisam seus inimigos nos campos de batalha de toda a Cymru, como se os congelassem. Esse gigante enfrenta sozinho tropas inimigas, abatendo até trinta saxões em uma das batalhas. É temido em sua própria tribo, Morgannwg. Tem um temperamento bruto, porém apresenta um forte senso de justiça. É companheiro inseparável de Bran ap Rhys. Owain é o principal aliado bretão de Angus.



R^ei Rhodri Mawr



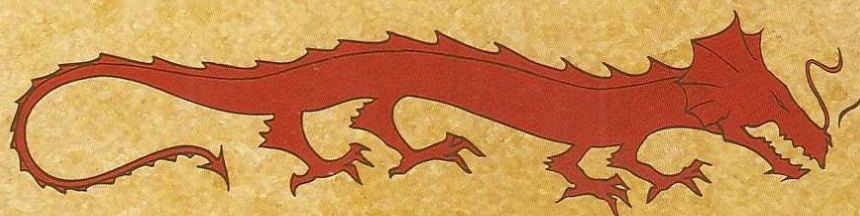
De acordo com a lenda, o primeiro Castelo Dinefwr foi construído por Rhodri Mawr—rei de Gales no século IX. Crônicas de sua geração chamavam Rhodri ap Merfyn de Rhodri Mawr (Rhodri, O Grande), nome referente a dois outros governantes do mesmo século: Charles, O Grande e Alfred, O Grande. Os três líderes alcançaram tal homenagem em função do reconhecimento de suas conquistas, que contribuíram de forma significativa para o surgimento de nações independentes: Gales, França e Inglaterra e aliado, de Angus na guerra contra os vikings dinamarqueses.



Rothger



Guerreiro formidável de força descomunal que, como Seawulf, fala pouco. Tem uma presença muito forte nas batalhas, como se fosse feito para elas. Tendo perdido sua família em uma pequena aldeia da Noruega em um ataque viking, é um homem de olhar duro, mas capaz de uma fidelidade incomparável a Seawulf e seu grupo.



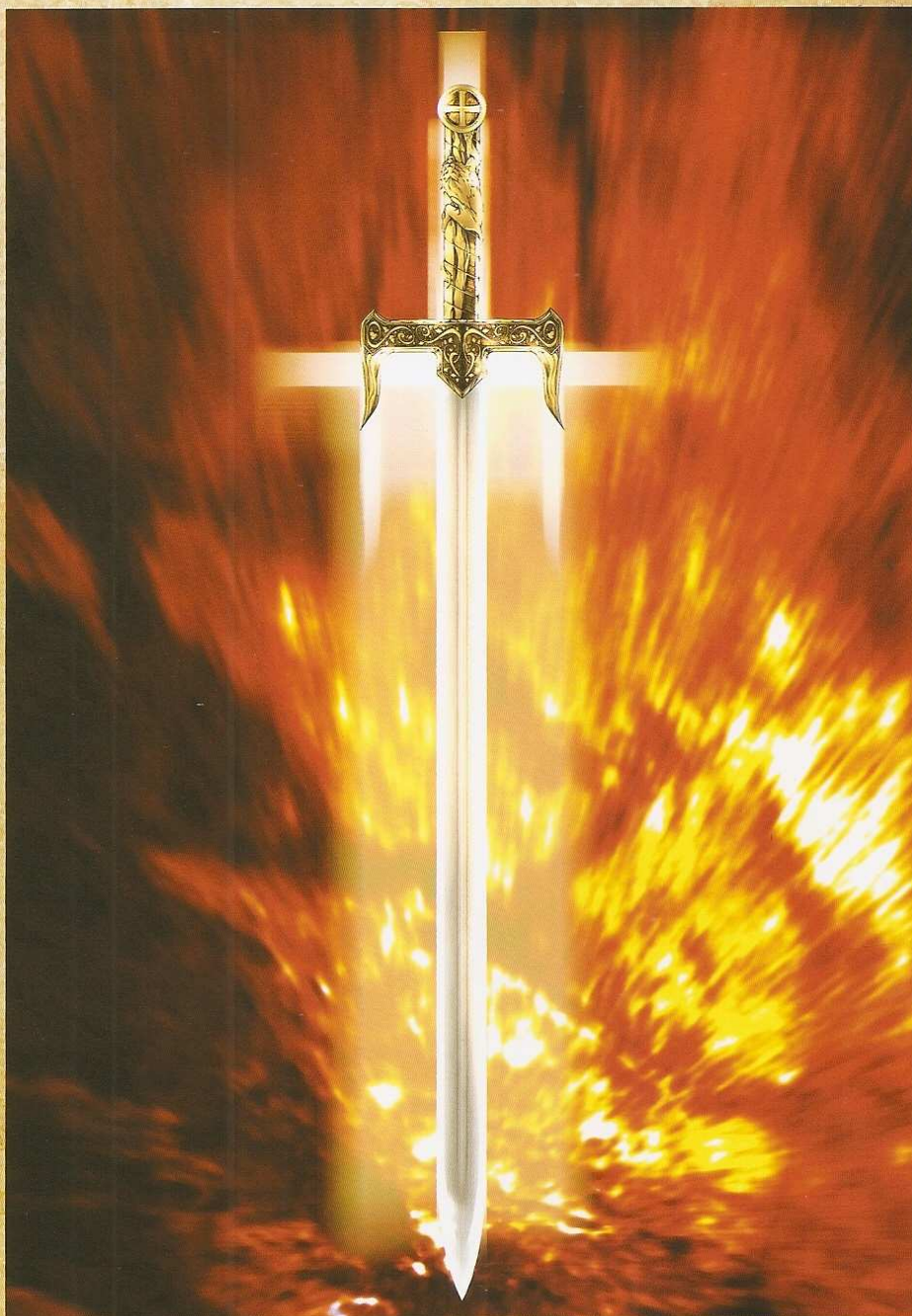
Sagarth



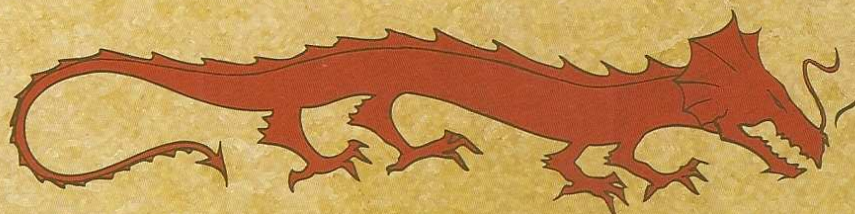
Sagarth foi um dos guerreiros que ajudou Seawulf a conquistar a aldeia de Cait, na Escócia. É um guerreiro valoroso e um grande amigo de Briggid e Angus.



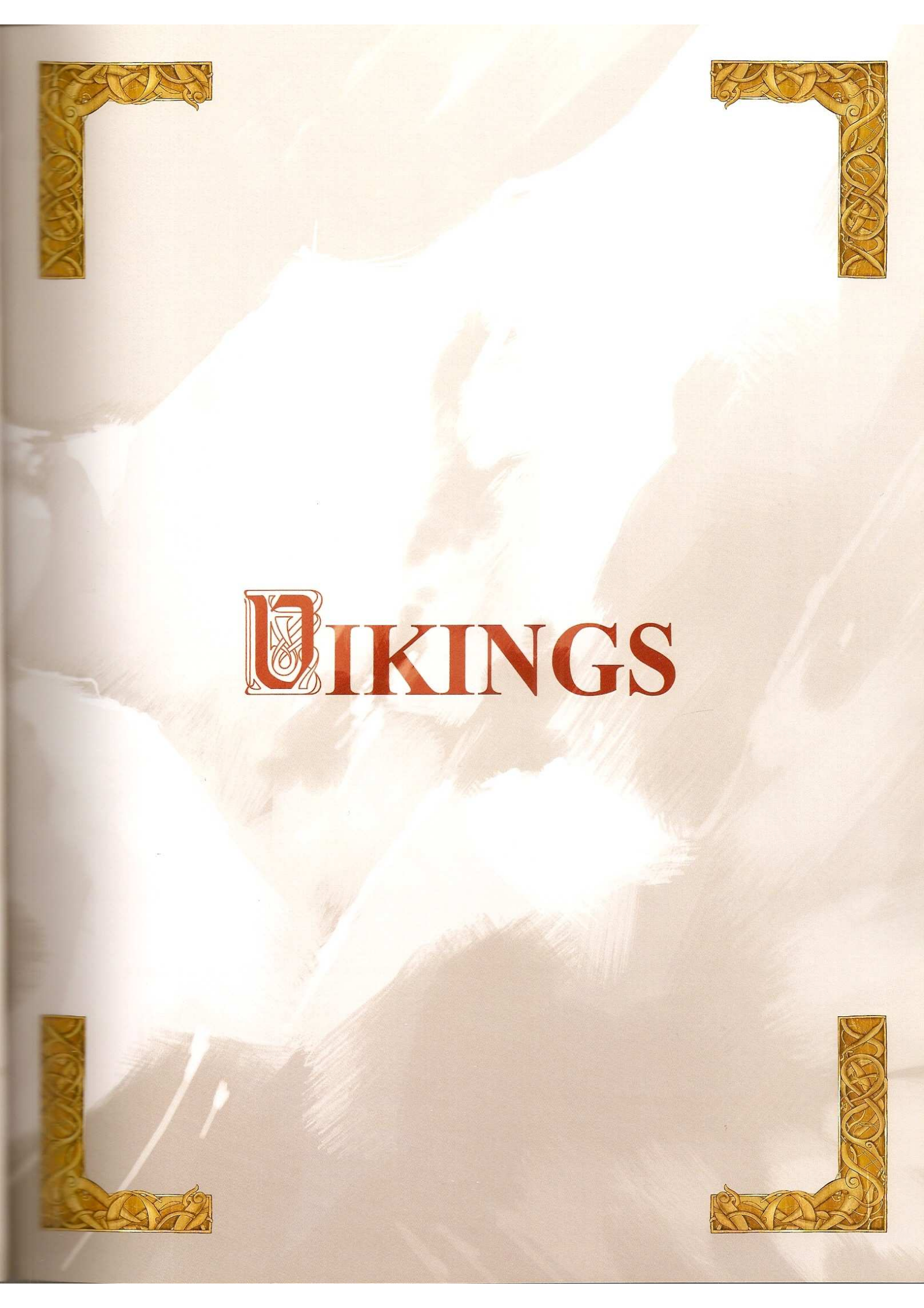
Gaioth Cerridwen



Espada de Angus, cujo nome significa: Aquela que traz a Justiça







VIKINGS



Armamento viking



Lança com asas para ser extraída mais facilmente das vítimas.



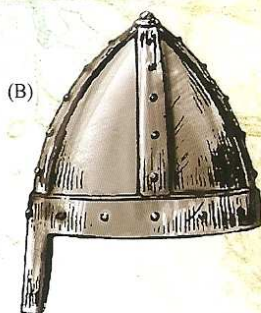
Lança com lâmina larga decorada com runas.



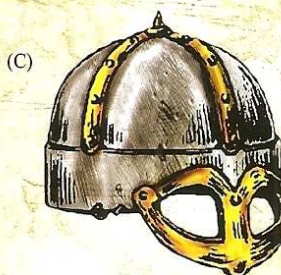
Lanças escandinavas comuns.



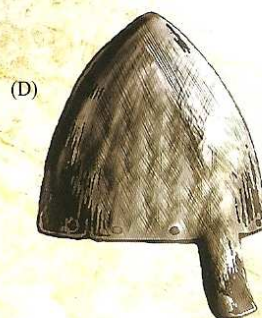
(A)



(B)



(C)



(D)

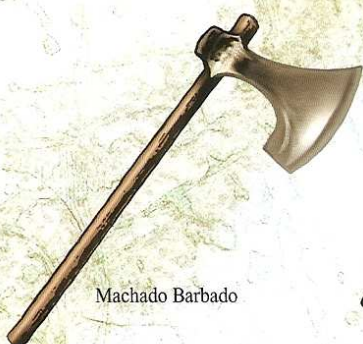
(A) Elmo funerário, da era pré-viking, ricamente decorado.

(B) Um elmo *Spangenhelm* construído a partir de pequenas placas de metal decoradas.

Este modelo foi usado no norte da Europa entre os séculos V e XI, mas com muitas variações locais.

(C) Elmo de *Gjermundbu*, final do século IX. É um dos poucos elmos vikings genuínos encontrado.

(D) Elmo típico dos séculos X e XI, com proteção para o nariz.



Machado Barbado



Machado de lâmina larga



Machado de lâmina larga

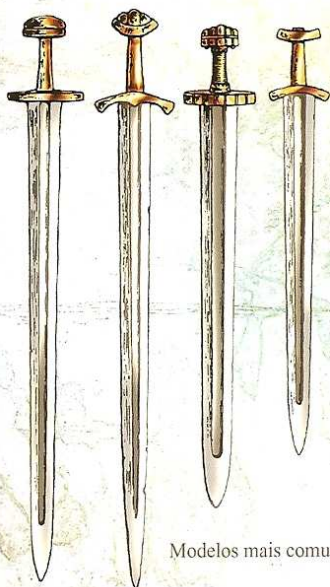


Machado com lâmina decorada.



Lança e escudo característicos dos vikings

Armamento viking



Modelos mais comuns de espadas viking



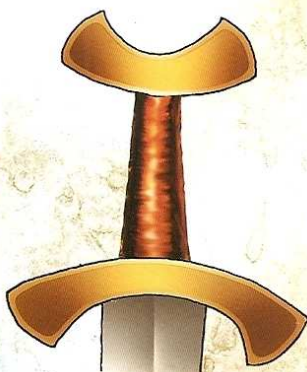
Espada da Irlanda, século IX



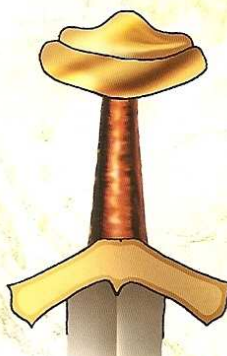
Machado viking, decorado com prata.



Hafsten



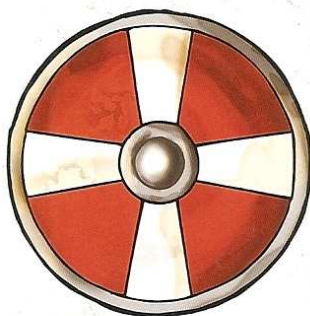
Halsteinhov



Skaaden



Espada encontrada na Irlanda, século IX



Escudos viking do século X

Evolução da navegação viking

Datado do período compreendido entre 500 e 300 a.C., o barco dinamarquês de *Hjortspring* foi construído com uma prancha larga no fundo e duas de cada lado, presas com cordas e calafetadas com resina. Navegava impelido por uma espécie de pá larga.



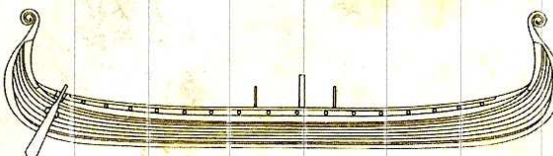
O entabamento do navio *Nydam*, fabricado por volta de 350 d.C., na Dinamarca, corria ao longo do casco e era fixado com rebites de ferro. A propulsão da nau era feita através de remos, mas, a exemplo do barco de *Hjortspring*, não possuía velas.



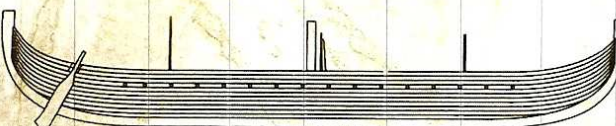
O navio *Kvalsund*, encontrado no oeste da Noruega, construído cerca de 700 d.C. possuía uma quilha verdadeira, tornando-se mais resistente que seus predecessores. Também era mais amplo, mais longo e é provável que fosse dotado de um mastro e de uma vela.



Fabricado entre 800 e 850 d.C., o famoso navio *Oseberg* é o mais belo barco viking encontrado até hoje. Mas sua construção delicada e suas amuradas baixas sugerem que sua função fosse mais cerimonial que bélica.



O poderoso navio *Gokstad*, de cerca de 850 d.C., possuía uma quilha sólida, longarina larga e um mastro de 13 metros, que sustentava uma vela quadrada. O remo que servia de leme era montado na popa, ao lado direito.



Encontrado no fiorde dinamarquês *Roskilde*, o *Skuldelev Wreck 1* era um *knorr*, navio mercante de amuradas altas, próprio para transportar carga de animais. Esse tipo de barco, que navegava sobretudo a vela, era o cavalo de batalha da frota viking.

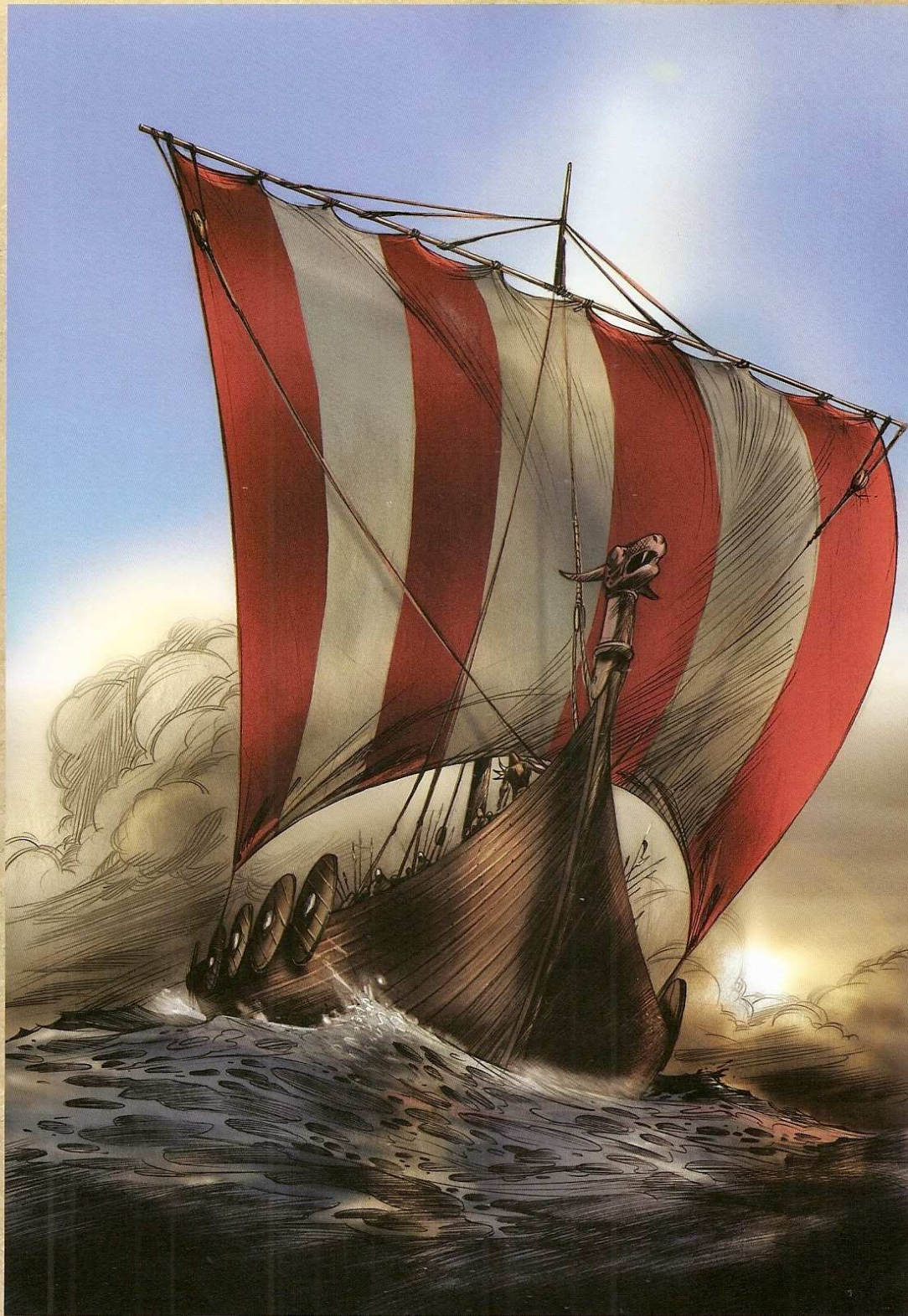


O *Skuldelev Wreck 2* foi apenas parcialmente restaurado, mas é o mais longo navio viking jamais encontrado. A exemplo do *Wreck 1*, foi construído por volta de 1000 d.C. e talvez tenha sido usado em invasões além-mar.



0 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30
METROS

Drakkar, langskip



Srota de drakkars



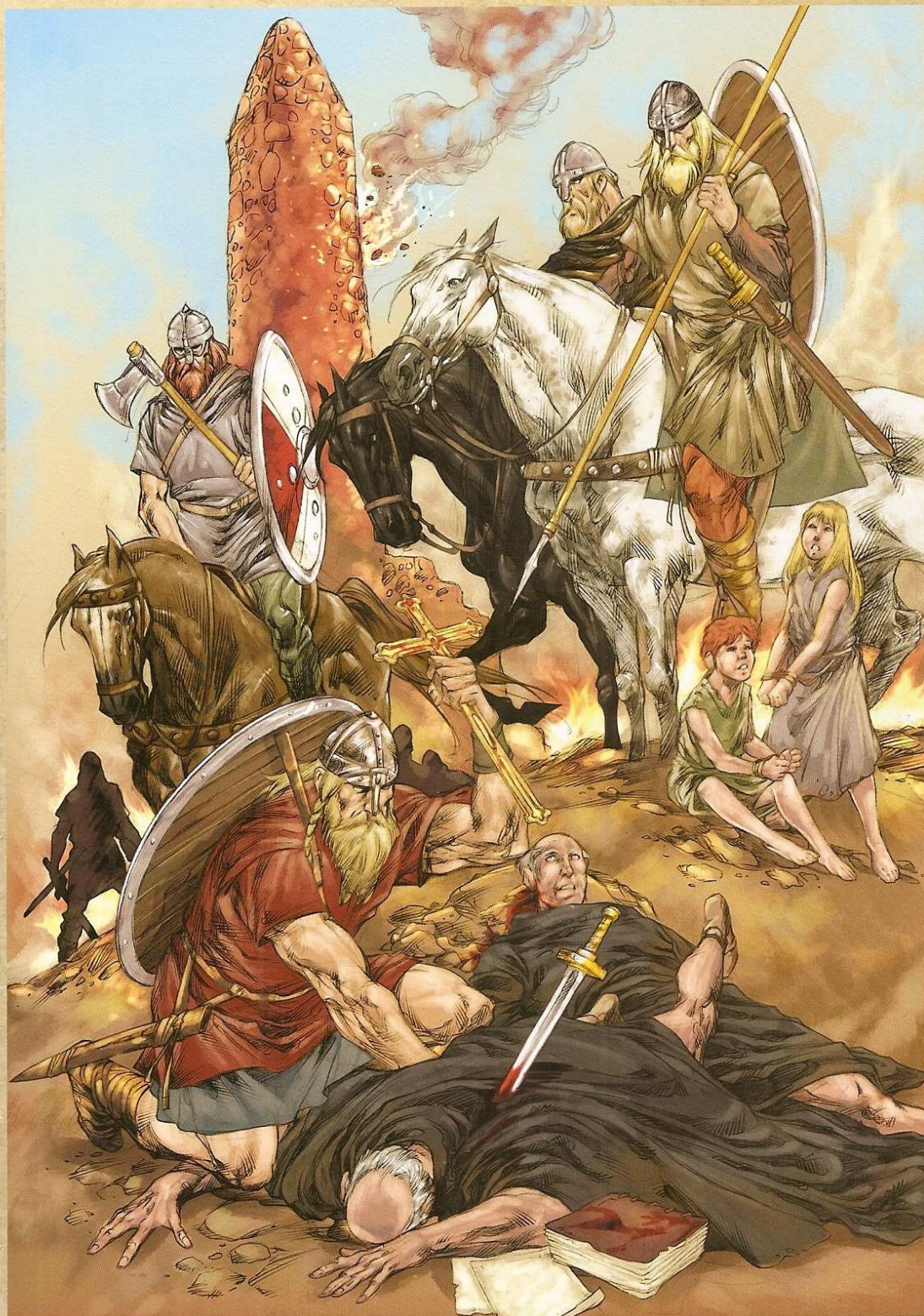
Vikings iniciando invasão



Vikings iniciando invasão



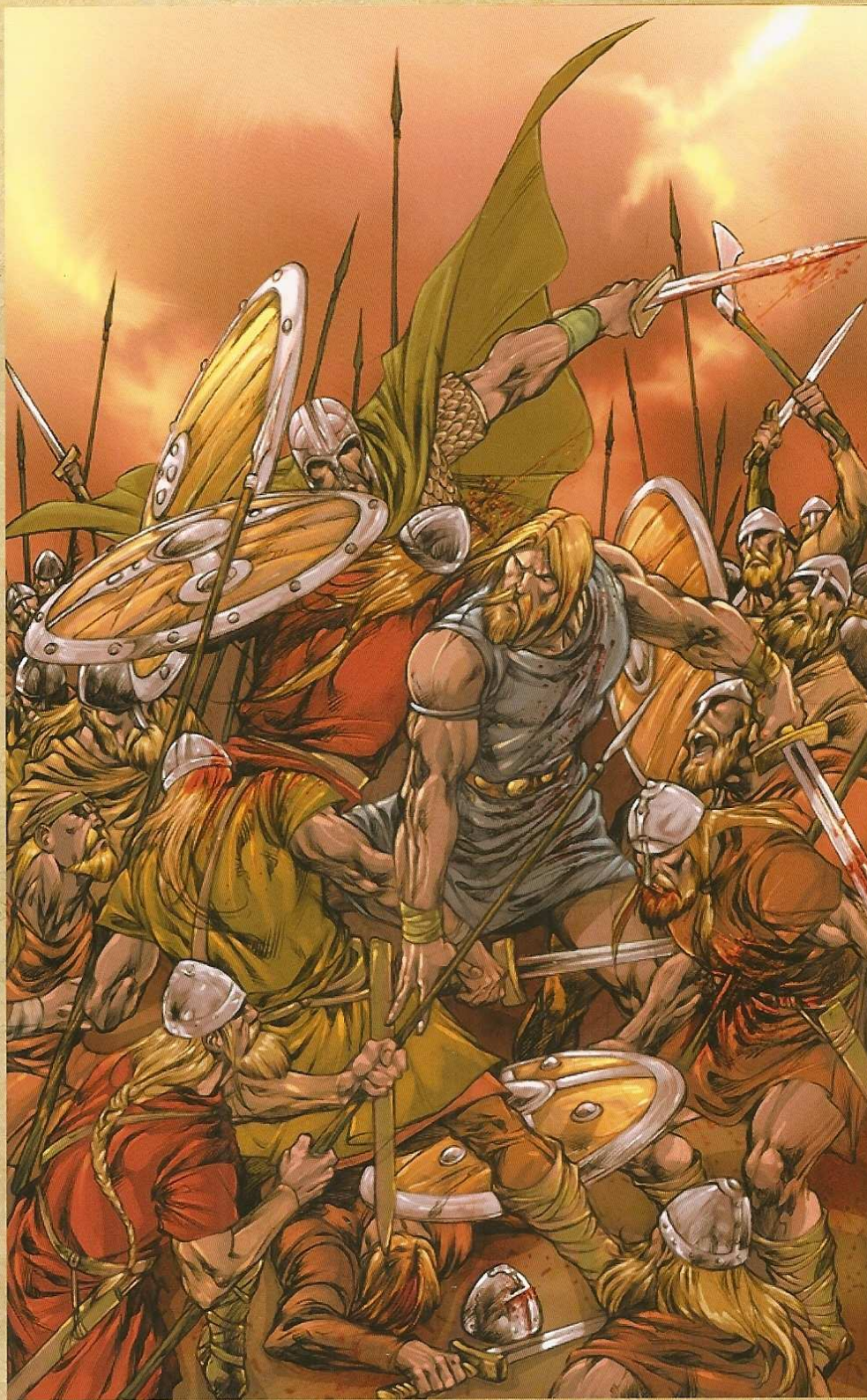
A ataque viking a monastérios no século IX



Vikings sitiando fortaleza



Vikings em batalha



Funeral viking



Srota viking regressando

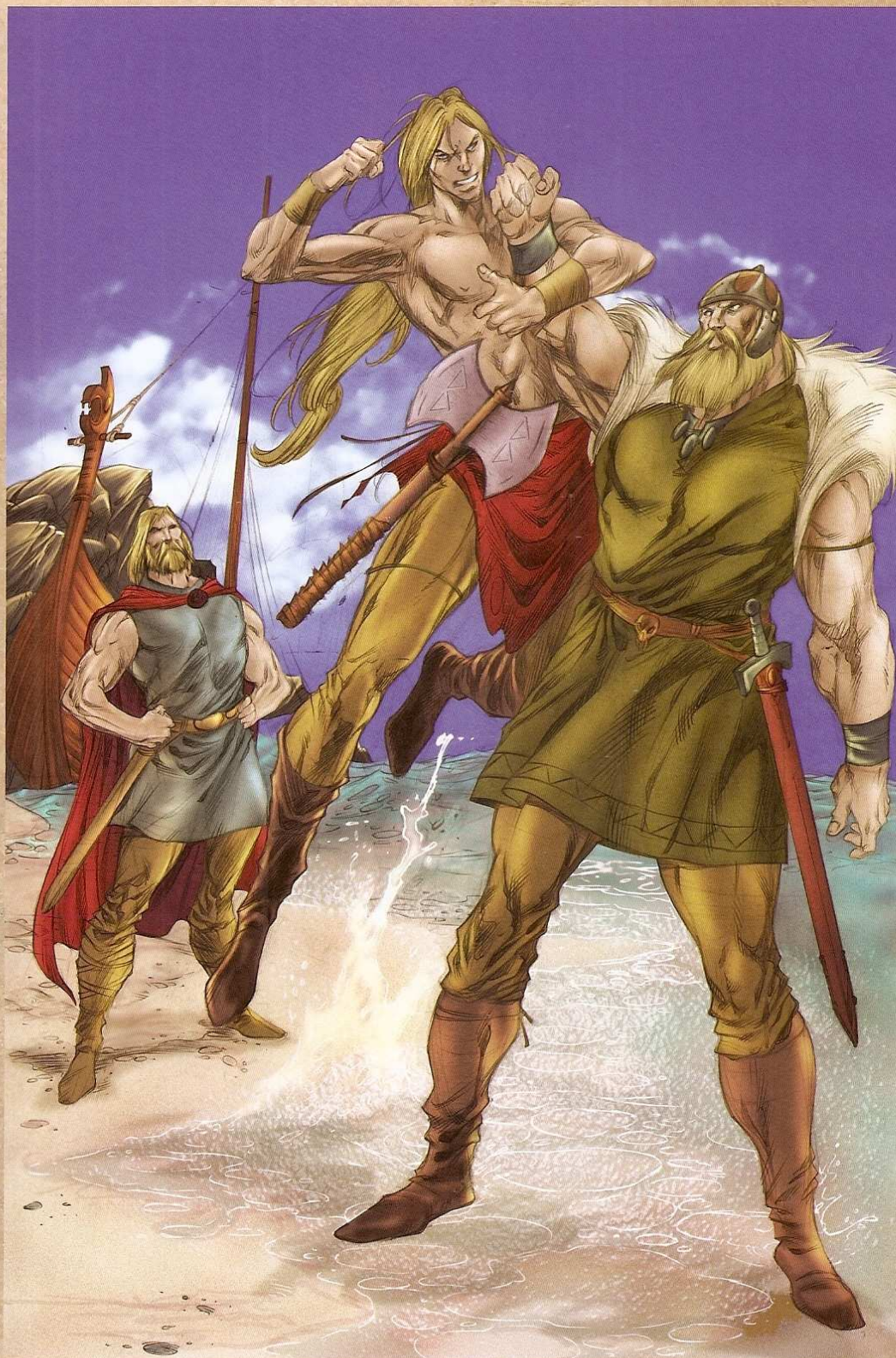


R

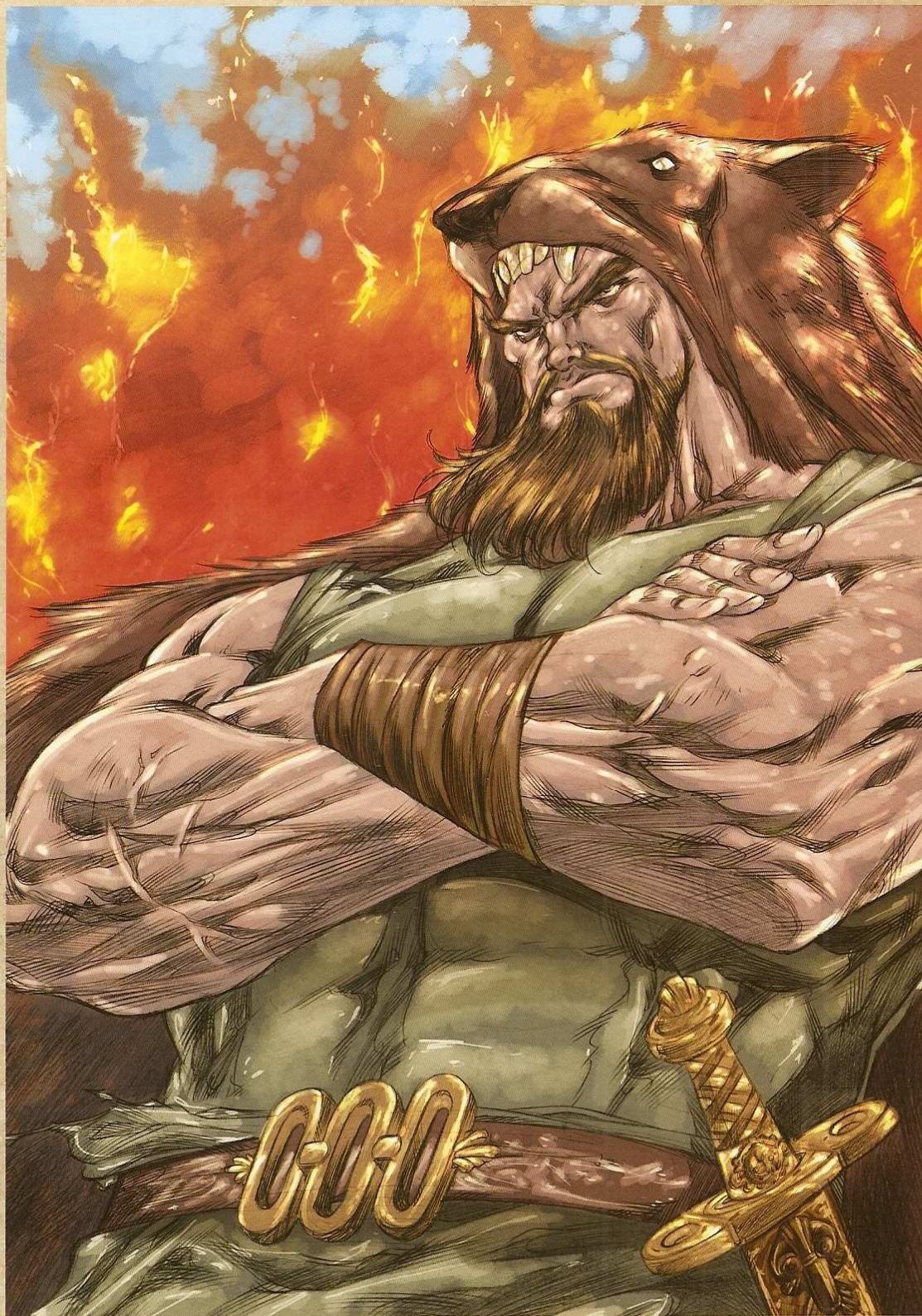
etorno ao continente



Angus, Seawulf e o *berserker*



Berserker



Guerreiros vikings, século IX



Guarda de elite viking do século IX



Vikings rus



Rei dinamarquês do século IX



Hidromel







Capítulo 3

Um Pouco de História

Entender o momento em que vivem os personagens é fundamental para que o jogo fique ainda mais emocionante. Por isso, aqui você tem uma breve descrição da história que antecede o século IX, cujas conseqüências foram importantes para o cenário em que transcorre a aventura dos nossos heróis.

O império romano

“Desde que os soberanos de Roma obtiveram o império do mundo, subjugaram todas as nações vizinhas e ilhas do leste, reforçando seu renome na primeira paz que fizeram com os persas e limitando-se à Índia, havendo um cessar geral da guerra pelo mundo inteiro. A feroz chama que eles acenderam não pôde ser extinta ou controlada no oceano ocidental, mas, passando pelo mar, impôs a submissão de nossa ilha, sem resistência, sendo seu povo não belicoso e de pouca fé reduzido inteiramente à obediência, não tanto pelo fogo, espada e engenhos belicosos, como outras nações, mas por solitárias ameaças de julgamentos reprovadores e coniventes, quando o terror penetrou em seus corações.”

Trecho extraído do documento de São Gildas

Sendo uma das maiores e mais antigas civilizações, Roma foi, durante muito tempo, um vasto e poderoso império a dominar grande parte do mundo conhecido. A história desta memorável civilização é longa. Tendo surgindo por volta de 1000 anos antes de Cristo, no território que hoje conhecemos como Itália. Seu poderio econômico e militar foi crescendo a cada novo século. O mesmo pode-se dizer de sua cultura, que era sofisticada e rica.

No início do século V, em sua primeira metade, os romanos começaram uma franca e bem-sucedida campanha de expansão territorial pelo resto da Itália. Quando não havia mais nada para conquistar, voltaram os seus olhos

para o resto do mundo. Primeiro foi o norte da África, depois as regiões onde atualmente se localizam Portugal, Espanha, França e Inglaterra, dominando também uma parte da Alemanha e Romênia. Os exércitos romanos, insaciáveis, continuaram sua busca por mais poder e riquezas, estendendo suas garras até a Ásia. Lá, a Palestina, o Líbano, a Síria, e a Macedônia, e muitas outras nações tomaram sob a fúria bélica dos filhos de Júpiter.

Todas as regiões conquistadas passaram a ser controladas por representantes romanos, especialmente enviados para cada uma delas. Elas deviam prestar contas, em forma de altos impostos, que só empobreciam a população local e faziam com que o Império de Roma enriquecesse cada vez mais, tanto em bens materiais, como em poderio e influência.

Declínio de uma reinado

Tudo tem um início e um fim. Esta é a lei natural da história. Assim também aconteceu com Roma.

Enquanto as castas mais elevadas, formadas por aqueles que tinham dinheiro e poder, levavam uma vida luxuosa, guiada por padrões exigentes e até mesmo absurdos, lentamente problemas iam surgindo. Com um número cada vez maior de territórios, Roma já não conseguia administrá-los de modo eficiente. Ficava difícil controlar e defender essas novas terras.

A solução para o governo romano foi parar com as guerras e conquistas, concentrando-se no que já possuía. Uma atitude aparentemente inteligente, porém com algumas pequenas falhas. Sem guerras não havia reposição de escravos, ou seja, começou a faltar mão-de-obra. A economia entrava em crise.

Com o declínio econômico da população, diminuiu a arrecadação de impostos e logo o governo não tinha mais



dinheiro em caixa para sustentar seus funcionários e nem o exército. Esse não foi o único problema que provocou o declínio de Roma, mas um dos mais importantes para a questão que queremos abordar.

Com a crise agravada, o imperador perdia dia-a-dia o seu poder. Generais e exércitos se rebelavam e muitas vezes brigavam entre si. Assim Roma foi perdendo sua força. Nesse momento da história entra o elemento final para a derrocada romana: os bárbaros.

“Bárbaros” era como os romanos chamavam todos os estrangeiros que viviam fora das fronteiras de seu império e que não falavam sua língua, considerados “não civilizados”. Estes, aproveitando-se da fragilidade de Roma, começaram lentamente a invadi-la, tomando, pouco a pouco, posse de suas terras.

No início essa invasão acontecia de forma pacífica, como colonos ou então soldados a serviço do Exército Romano. Depois, começou a tomar um aspecto muito mais sangrento e violento.

Vândalos, Visigodos, Francos, Hunos e diversos outros povos estrangeiros lentamente foram tomando o Império Romano. Cada um desses povos invasores, que tinham nomes diferentes mas um modo de vida similar, foi se apropriando de uma região – e os exércitos de Roma eram massacrados.

O ato final, digno de uma tragédia grega, aconteceu em 476, quando Odoacro, um rei bárbaro, derrubou o último imperador romano. E com ele o império Romano ruuiu definitivamente.

Os novos conquistadores

Embora grandes em sua Era, não é sobre os romanos que realmente queremos falar. Enquanto o milénar império de Roma encontrava-se em franco declínio, outros fatos aconteciam no palco onde será encenada a verdadeira peça de nossa história. Falamos aqui da Europa Ocidental, mais precisamente da Inglaterra e regiões vizinhas, ou Bretanha, como também era conhecida.

Como dissemos antes, essa foi uma das inúmeras regiões por onde os romanos fincaram seu estandarte de conquista ao longo de suas aventuras. E se muito mudou quando Roma chegou, ainda mais quando Roma partiu.

A dissolução da influência romana na Bretanha não foi um acontecimento súbito, mas um processo lento e extenso. Os britânicos “celtas” que foram “civilizados” du-

rante os incontáveis séculos de domínio romano, aos poucos migravam, à procura de refúgio, nas terras altas de Wales, Cornwall e no sudoeste da Escócia. O controle das terras baixas, que eram as mais férteis em toda a região leste, foi perdido para os poderosos guerreiros germânicos que tinham emigrado do continente. Eles posteriormente viriam a ser chamados de “Anglo-Saxões” e dominariam toda a zona das terras baixas da Bretanha, basicamente a Inglaterra, para a qual eles deram o seu nome.

Esses conquistadores germânicos podiam ser divididos em três grupos distintos: os Anglos, os Saxões e os Jutos.

Os Anglos ficavam basicamente na costa Báltica da península da Jutlândia, na região de Schleswig. Seus principais povoamentos estavam ao norte e ao leste; da Nortúmbria para a Ânglia do Leste, a partir de onde avançaram para o interior das Midlands, condados centrais da Inglaterra.

Já os Saxões surgiram do sul, entre os rios Elbe e Weser, uma região conhecida como a “Velha Saxônia”. Eles se fixaram, em geral, à sudeste da Inglaterra, e de início foram classificados em Saxões do leste, do sul, do norte e do meio. Essa região posteriormente ficou conhecida como Wessex.

Os Jutos, por sua vez, eram, originalmente, uma comunidade obscura, vinda das terras ao norte da Ânglia, em algum lugar oculto na península da Jutlândia. Seus principais povoamentos estavam em Kent e na ilha de Wight.

Criadores de nações

“Não havia no mar nenhuma audaz marinha para lutar bravamente por seu país; não havia por terra nenhum exército formado, nem flanco direito de batalha, nem outra preparação para a resistência. Mas sua retaguarda contra seus conquistadores eram seus escudos: eles apresentaram seus pescoços para suas espadas, quando então um calafrio de terror percorreu cada membro, e eles abriram suas mãos para entregarem-se, como mulheres. Isso tornou-se um provérbio em muitos lugares: ‘Os bretões não são bravos em guerra, nem têm fé em tempos de paz.’”

Trecho extraído do documento de São Gildas

A fragilidade das autoridades Britânicas após o final do Império Romano permitiu que os Anglos e os Saxões realizassem tais povoamentos na escala em que fizeram. A principal motivação deles, com certeza, foi a necessidade de novas terras para o cultivo.



Segundo alguns teóricos, foi no ano de 449, quando os germânicos foram convidados a fornecer ajuda militar à recém-independente Bretanha, que a verdadeira invasão começou. O fluxo de entrada anglo-saxônica estourou e rapidamente os governantes perderam o controle.

Porém foi uma conquista difícil e demorada. Os Britânicos ofereceram uma oposição persistente e extensiva, sendo que o avanço do domínio germânico ficou estagnado durante várias décadas antes de atingir seu ápice. Isso aconteceu depois de dois séculos de guerra intensa e uma integração lenta e sutil, fazendo com que os Anglo-Saxões se tornassem o elemento predominante da população das terras baixas da Bretanha.

A Ânglia do Leste, cujas origens são um tanto obscuras e contraditórias, foi o primeiro reino Anglo. Posteriormente, a Ânglia conseguiu o domínio, por um tempo breve, sobre outros pequenos reinos e povoados próximos. Isso se deu durante o reinado de Bretwald Redwald, “Soberano da Bretanha”, de 616 até 620.

Nortúmbria foi o segundo reino Anglo de importância considerável. Este foi gerado pela união de dois reinos menores: a Bernícia e outro, chamado Deira. Bernícia era um reino que havia se desenvolvido a partir de uma grande fortaleza construída na costa, em Bamburgh, pelo rei Ida em 547.

Em 633, o título de Bretwald foi usurpado dos Anglos do Leste por Edwin da Nortúmbria. Desde então a Inglaterra foi dominada pelos reis da Nortúmbria, empossados como Brentwalds, até perderem o título para a Mércia no século VIII.

A Mércia era uma região de povoamento Anglo que inicialmente surgiu sob a guia do rei Cearl no início do século VII. Seu nome era um derivado da palavra inglesa “mierce”, que significa “pessoal da fronteira”, porque suas áreas povoadas faziam fronteiras com o território Britânico. Próspera, a fortuna da Mércia era suficientemente grande para financiar a construção do imenso Dique de Offa, uma obra de defesa contínua marcando a fronteira entre o povoamento Anglo-Saxão e Britânico.

A Idade Média

O período chamado de Idade Média abrange desde o início do século V até o final do século XV. Com uma duração de aproximadamente mil anos, os historiadores a dividiram em duas épocas distintas: a Baixa Idade Média,

envolvendo os primeiros séculos, e a Alta Idade Média, com os anos restantes.

Não entraremos em muitos detalhes sobre a Baixa Idade Média, considerando que nossas memoráveis aventuras irão se situar na Alta Idade Média. Esta começou com a invasão, ocupação e assentamento de terrenos, por parte de vários povos germânicos, em diversas regiões da antiga Europa Ocidental. Esse processo acabou, com os anos, dando origem à formação de inúmeros novos reinos e uma miscigenação étnica e cultural.

Com as inúmeras modificações introduzidas pelos invasores bárbaros, a população passou a ser constituída por uma grande maioria de camponeses. A economia, basicamente agrária, produzia quase exclusivamente o que o próprio indivíduo ou sua comunidade necessitava para o sustento.

A atividade comercial era realizada com moedas ou através da prática do escambo, a troca de um produto ou serviço por outro de igual valor ou importância. As moedas não seguiam um padrão econômico estável, pois cada região tinha a sua própria, ou mais de uma, ou ainda nenhuma. Era difícil estabelecer um parâmetro de equivalência de valores de uma área para outra.

O nível cultural de grande parte da população era baixo, sendo a maioria do conhecimento transmitido pela tradição oral, de geração para geração. Apenas os mais nobres, a realeza, sábios ou homens ligados à religião eram alfabetizados.

A religião

Este foi um período muito conturbado em termos religiosos. Era o final de uma fase de transição entre várias culturas pagãs e politeístas – que adoravam vários deuses ancestrais – para o Cristianismo, que pregava o monoteísmo, a adoração a um único e verdadeiro Deus. Obviamente, no início, principalmente para os invasores, esse foi um choque cultural difícil de ser assimilado.

A Igreja Católica ascendia cada vez mais durante a Idade Média e experimentou nessa fase seu momento de maior poder e influência em toda a sociedade. Um poder que crescia a cada instante e que se estendeu pelos séculos vindouros, cobrindo assim praticamente uma era.

No aspecto intelectual, a Igreja Católica foi, também, a guardiã do conhecimento sistematizado, já que a maioria das bibliotecas, senão todas, ficavam sob sua tutela. Mui-



tos mosteiros tornaram-se, com o tempo, verdadeiros “cofres literários”. Apenas os escolhidos tinham acesso às informações contidas em suas prateleiras. Alguns livros, considerados mais “perigosos” ou com informações “sigilosas”, eram ocultos até mesmo de grande parte dos outros membros da instituição.

Cristã ou pagã, a religião decidia praticamente tudo e misturava-se com a política da época. As estações agrícolas, as reuniões dos conselhos comunitários, o calendário anual e até mesmo muitas leis eram marcadas por atividades religiosas. O próprio dia-a-dia do cidadão comum era repleto de pequenos rituais e simbologias religiosas que demonstravam a importância da questão na época.

A Europa Ocidental no século IX

“A ilha de Bretanha, situada quase na maior borda da Terra, para o sul e oeste, serenamente no balanço divino, como é dito, que suporta todo o mundo, estende-se do sudoeste para o Pólo Norte e tem oitocentas milhas de comprimento e duzentas de largura, exceto nos vários promontórios que se estendem mais longe no mar. Ela é cercada pelo oceano, que forma baías sinuosas, e é defendida fortemente por essa amplitude, e, se eu puder chamar assim, barreira intransponível, salvo no lado sul, onde o mar estreito permite passagem para a Gália belga.

Ela é enriquecida pelas bocas de dois nobres rios, o Tâmis e o Severn, como se fossem dois braços, pelos quais o luxo estrangeiro foi antes importado, e por outros pequenos rios de menor importância. Ela é famosa por ter vinte e oito cidades, e embelezada por certos castelos, com muros, torres, pontes bem estruturadas e construída com ameçadoras ameias nos topos e provida com todos os instrumentos de defesa que são requisitados. Suas planícies são espaçosas, suas colinas são agradavelmente situadas, adaptadas para cultivo superior, e suas montanhas são admiravelmente calculadas para a passagem alternativa dos castelos, onde flores de várias cores,

pisadas pelos pés dos homens, lhes dão a aparência de uma adorável pintura.

Ela é coberta como uma noiva escolhida por um homem, com diversas jóias, com fontes lícidas e livros abundantes vagando pela areia branca como a neve; rios transparentes fluindo em murmúrios gentis e oferecendo uma doce garantia de sono para aqueles que reclinam sobre seus bancos, irrigados por abundantes lagos que despejam torrentes mornas de água refrescante.”

Trecho extraído do documento de São Gildas

Nossa aventura acontece na Europa Ocidental do Século IX. Mas é difícil apontar fronteiras em um mundo sem fronteiras bem definidas.

O europeu medieval vivia aprisionado em seu “pequeno mundo”, não conseguia ver além das fronteiras de suas vastas terras. Toda e qualquer informação relativa ao continente Africano e Asiático era muito rara e, quando havia, tratava-se de notícia contraditória e muitas vezes errônea. A América, uma total desconhecida, não fazia parte dos mapas. Os mercadores eram os mais versados sobre essas questões.

Sobre a própria Europa é necessário que se entenda que não havia uma compreensão de “estado” ou “país” como se conhece hoje em dia; muito menos um conceito de nação, como o atual. É muito mais fácil dividirmos os povos daquela época por sua procedência e costumes do que por sua localização geográfica.

Seriam eles os Escotos, Irlandeses, Anglo-saxões, Mercianos e Bretões, estes últimos provenientes da região de Cymru. Todos eram povos independentes, cristãos, que na maioria das vezes lutavam entre si para conquistar mais territórios.

Porém, com a invasão dos vikings, eles precisaram se unir para combater esses terríveis inimigos em comum, a quem chamavam de bárbaros pagãos.



Capítulo 4

Uma Viagem à Bretanha na Época de Angus

“A chuva era intermitente. Não vinha como tempestades que deitavam por terra árvores e vilarejos, mas caía pesadamente por longos períodos, horas a fio... O solo, já encharcado ao extremo, não mais engolia sequer uma gota. Os espelhos d’água rapidamente se espalhavam pelas terras baixas e formavam enormes piscinas, de onde muito em breve renasceriam os pântanos de Sumorsaete. Os manguezais despertariam em plenitude de vida. Essa radical mudança soava como um verdadeiro milagre de Deus, uma bênção para o espírito de Alfred. Recluso, olhar perdido no espaço, deixando seus pensamentos se misturarem à chuva, ele tinha a certeza de que por um bom tempo os daneses de Guthrum não o atormentariam, pois aquele charco funcionava como uma fortaleza natural: quem por ele tentasse passar seria totalmente vencido. Além do mais, os poucos soldados refugiados em Somersaet teriam caça em abundância, pois os cervos migravam para as florestas por trás do pântano devido aos charcos.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Em *Angus RPG* nossos heróis caminharão por regiões inóspitas, grandes cidades, portos e terras desconhecidas da Europa Ocidental, a antiga Bretanha. Nesta época, a região estava dividida em várias fronteiras menores: Terra dos Escotos, Nortúmbria, Cymru, Mércia, Anglia do Leste, Wessex e Ilha de Erin.

A ânsia por conquistar novas terras e vencer grandes desafios vai levar os heróis a lugares desconhecidos, diferentes povos, línguas e culturas. A viagem segue ao sabor do vento. O vento, aliás, pode mudar muitos rumos.

O clima muitas vezes foi fatal na decisão de uma guerra. Por isso, conhecer um pouco desse local e desse povo que o espera pode ser muito útil. Afinal, é sempre melhor navegar com o vento a favor. Então, eis mais algumas in-

formações que vão ajudar você a entrar no clima dessa aventura.

O clima a cada estação

Tão rápido e volátil como reinos vêm e vão, reis são coroados e depostos; assim acontece também com o clima, que não é constante em nenhum período do ano. Podemos ter um dia ensolarado e agradável no inverno, assim como uma densa chuva fria no verão. Ao contrário do que se pode pensar, são raros os períodos longos com temperaturas extremas e tempo ruim.

No geral, o moderado clima da Ilha da Bretanha não possui temperaturas radicais. Dias agradáveis são comuns, mas em qualquer estação é impossível prever com exatidão se fará chuva ou se o Sol aparecerá.

Bastante variado, pode mudar de um local para o outro, mesmo que a distância a ser coberta, entre eles, seja irrisória. A região sudeste é, geralmente, mais seca do que o restante da ilha.

Na Primavera, de março até maio, os dias vão se alongando e a temperatura fica levemente mais quente. As plantas começam a renascer, como uma fênix verde, das cinzas impiedosas do frio. Um aspecto juvenil e matinal dá o tom às longas pradarias que timidamente vão assumindo um aspecto mais colorido e alegre. Grande parte das viagens, devido ao clima agradável, eram feitas nesse período.

Abrangendo os claros dias de junho até agosto, o Verão torna o tempo tão quente para os habitantes. Em seu ápice, quando o Sol banha as terras com seus longos dedos de luz divina, a temperatura pode chegar a 22 graus.

No Outono, de setembro a novembro, a bucólica paisagem é marcada pelas folhagens que vão desde o amarelo



vivo até o vermelho, formando um mosaico natural de cores e aromas, em contraste com o clima mais ameno. Fartos pomares carregados de frutas enfeitam as trilhas e campos. Durante essa época, assim como na Primavera, os viajantes aproveitavam para fazer suas jornadas mais ousadas, pois o clima acolhedor favorecia.

De dezembro até fevereiro, o Inverno açoitava com frio e neve. Lágrimas congeladas, em forma de pequenas estrelas de gelo, caíam do céu formando um tapete espesso e vasto, porém gentil e macio, de neve. Nesta época, os vikings, em especial, costumavam fazer grandes e resistentes acampamentos, pois evitavam viajar durante essa dura estação, que não poupava nem os mais intrépidos guerreiros dos efeitos de sua lâmina gélida e cristalina.

Principais línguas faladas na Bretanha e Irlanda no século IX

Irlandês

É a língua celta mais importante e a melhor conhecida dos celtistas. Os documentos mais antigos consistem em algumas pequenas inscrições ditas “ogâmicas” (do nome do alfabeto que serviu para escrever), datados dos séculos V e VI. Depois, encontram-se numerosas glosas; os monges as escreveram e levaram para fora da Irlanda nas suas peregrinações, dispersando-as por toda a parte onde as missões irlandesas se estabeleceram, principalmente em Saint-Gall, na Suíça, em Würzburg, na Baviera, e em Milão, na Itália. Trata-se de textos religiosos, como homilias, hinos e orações – de que é exemplo a célebre *Lorica* de S. Patrício – e algumas lendas pequenas.

Este período, que termina por volta do início do século X, é conhecido como “Irlandês Antigo”. Foi a época em que a língua ficou melhor caracterizada e a que os celtistas melhor descreveram, por dois motivos: por ser a mais curta com transformações pouco significativas e pelo volume dos textos a examinar para além das glosas ser relativamente pouco importante.

O período seguinte é o do “Irlandês Médio”, muito mais longo e delicado, que vai aproximadamente do século X ao início do século XVII. A confusão de uma língua antiga em vias de deterioração torna muito maior a dificuldade do seu estudo. No entanto, é o período literário mais rico, pois os textos apresentam-se em cerca de mil manuscritos, cujos dois principais são o *Livro de Leinster* (em irlandês, *Lebor*

Lagin) e o *Livro da Vaca Castanha* (*Lebor na hUidre*), datados do século XII. Todos os textos mitológicos e épicos datam deste período ou, pelo menos, remontam a ele na sua versão mais antiga.

O terceiro período é o do irlandês moderno, que, recuando constantemente face ao inglês desde o século XVIII, só é falado atualmente nas regiões ocidentais e setentrionais da ilha, a *gaeltacht*.

Gaélico da Escócia ou *erse*

Esta é a língua ainda falada por alguns milhares de pessoas nas Terras Altas (Highlands) e nas ilhas adjacentes. Foi levada para o local a partir do século VI por conquistadores vindos da Irlanda, que repeliram ou assimilaram os Pictos e os Bretões do norte. Durante toda a Idade Média, a Escócia teve a mesma literatura que a ilha vizinha e, ainda hoje, as diferenças não vão além de uma divergência de dialeto acentuada.

Britônico (em inglês *britannic* ou *brifish*)

Do nome da antiga ilha da Bretanha (a Grã-Bretanha moderna), onde era falado na Antiguidade e no início da Alta Idade Média, só é testemunhado por nomes próprios e lendas de moedas. Não possuem textos nem inscrições nesta língua que, a partir dos séculos V-VI, fragmentou-se nos dialetos que vieram dar origem às línguas britônicas conhecidas.

Galês (em inglês, *welsh*)

Freqüentemente designado no século XIX por *cimrico* (do nome indígena *cymraeg*), é a língua celta que se encontra mais vigorosa e, das três línguas britônicas, a que nos oferece, de longe, a literatura mais rica e de nível mais elevado.

Como no caso do irlandês, também no galês distinguem-se três períodos: o “Galês Antigo”, cuja fase inicial, por volta do século VIII, é testemunhada por nomes próprios – por exemplo, aqueles que são citados nas obras de Beda, o *Venerável*. Depois, a partir do século IX, aparecem glosas e pequenos fragmentos em prosa e verso.

O “Galês Médio” começa no século XII e dura até o fim do século XIV – é a este período que pertencem todos os textos que nos interessam, em particular os quatro ramos do *Mabinogi*.

Por fim, do século XV até a nossa época temos o “Galês Moderno”, que possui uma literatura muito abundante, inicialmente favorecida pela conversão rápida de todo o País de Gales ao Protestantismo. A língua não sofreu qualquer ostracismo: a Bíblia foi traduzida em galês e nessa língua se ministrou e ainda se ministra o ensino religioso. Ao contrário do que se sucedeu na Bretanha, o galês nunca se tornou uma língua popular.

Córnico (em inglês, *cornish*)

Língua da península da Cornualha, desapareceu no final do século XVIII, embora no início do século XIX ainda subsistissem alguns vestígios seus. Possuímos glossas em velho córnico, contemporâneo do velho galês e do velho bretão (do qual, por vezes, apenas se consegue distinguir pela escrita, já que as línguas britônicas só começaram a se diferenciar, verdadeiramente, por volta do século IX) e textos, pouco numerosos, escalonados entre os séculos XVI e XVII. Mas trata-se de uma literatura unicamente religiosa (dos “mistérios”, como em bretão médio). Alguns eruditos desenvolvem, atualmente, grandes esforços para que o córnico volte a ser uma língua viva, falada ou lida por algumas centenas de pessoas.

Bretão

É falado na metade ocidental da Bretanha, onde foi introduzido por imigrantes, oriundos principalmente do Devon a partir dos séculos IV-V. Mas as causas, as circunstâncias, a data e a extensão dessa colonização são pouco claras. Também não há certeza de que se deve continuar a acreditar, como foi ensinado durante quase um século, que os Bretões chegaram a um país vazio, de língua exclusivamente românica, onde apenas subsidiavam raros ilhéus gauleses que o bretão teria absorvido.

Os primeiros testemunhos, além dos nomes próprios e dos topônimos dos cartulários, são glossas, geralmente muito pequenas e cujo estado, do ponto de vista linguístico, é tão degradado que fica difícil afirmar se algumas delas são bretãs e não galesas ou córnicas (o bretão e o córnico tem muitos traços em comum) e sabe-se que houve, entre os imigrantes, uma forte minoria galesa.

Não existe praticamente nenhum testemunho linguístico bretão, exceto topônimos e antropônimos atestados nos cartulários, entre os séculos X e XIV. O bretão médio surgiu na história literária com algumas frases simples nos séculos XIV-XV, por intermédio de um dicionário

trilíngüe, bretão-latim-francês (o *Catholicon*, comprovado por um manuscrito de 1464 e por três edições impressas, uma em 1499, uma sem data, e outra em 1521; o *Catholicon* é, também, o primeiro dicionário francês), e através de textos religiosos, dramas e mistérios, catecismos e obras de edificação, a partir do século XVI.

Este período termina em meados do século XVII, mas o bretão moderno só começa, verdadeiramente, no início do século XIX, na fase final do período revolucionário e napoleônico. A língua dos séculos XVII e XVIII é dita “Pré-Moderna” e caracteriza-se, no seu aspecto literário, por uma fragmentação de dialetos bastante manifesta. Como o Bretão Médio, o Bretão Pré-Moderno, que se prolonga por vezes até finais do século XIX, tem uma literatura religiosa e de edificação traduzida ou imitada de obras francesas similares.

Nomenclatura das línguas célticas

Goidélico

Irlandês (três dialetos: *munster*, *connaught* e *donegal*).

Erse ou Gaélico da Escócia (utilizado nas ilhas e nas Terras Altas).

Manx (desaparecido na primeira metade do século XX).

Britônico

Gaulês ou céltico da antiguidade (extinto por volta do final do século V).

Galês (dois dialetos: norte e sul).

Córnico (desaparecido no fim do século XVIII).

Bretão (quatro dialetos: léon, treguier, cornualha, vannes).

Cronologia das línguas neocélticas

Irlandês

Irlandês antigo: entre os séculos VIII e XI.

Irlandês médio: entre os séculos XI e XV.

Irlandês moderno: do século XVI a atualidade.

Galês

Galês antigo: entre os séculos IX e XI.

Galês médio: entre os séculos XI e XVI.

Galês moderno: do século XVII a atualidade.



Córnico

Córnico antigo: entre os séculos IX e XI.

Córnico médio : séculos XIV e XV.

Córnico : séculos XVI e XVII.

Neocórnico: língua reposta em uso no século XX.

Bretão

Bretão antigo: entre os séculos IX e XI.

Bretão médio: entre os séculos XII e XVII

Bretão pré-moderno: do fim do século XVII ao fim do século XIX.

Bretão moderno: a partir do fim do século XIX.

Principais povos célticos da antiguidade

Latim	Grego	Português
continentais:		
Celtae	Κελτοὶ	Celtas,
Galli	Γαλατοὶ	Gálatas, Gauleses,
Celtiberi	Κελτιβηρες	Celtiberos,
Belgae	Βέλγαι	Belgas
insulares:		
Britanni	Βρεττανοὶ	Bretões,
Hiberni	Ιουερνοὶ	Irlandeses,
Picti		Pictos,
Scotti		Escotos

Estrutura da classe sacerdotal céltica da antiguidade

DRUIDA (em gaulês *druids, em irlandês *druí*)

Termo geral, aplicado indistintamente a todos os membros da classe sacerdotal, sem consideração de especialização. Qualquer druida tem o direito de praticar o sacrifício.

BARDO (em gaulês *bardos*, em irlandês *bárd*, em galês *bardd*, em bretão *barzh*)

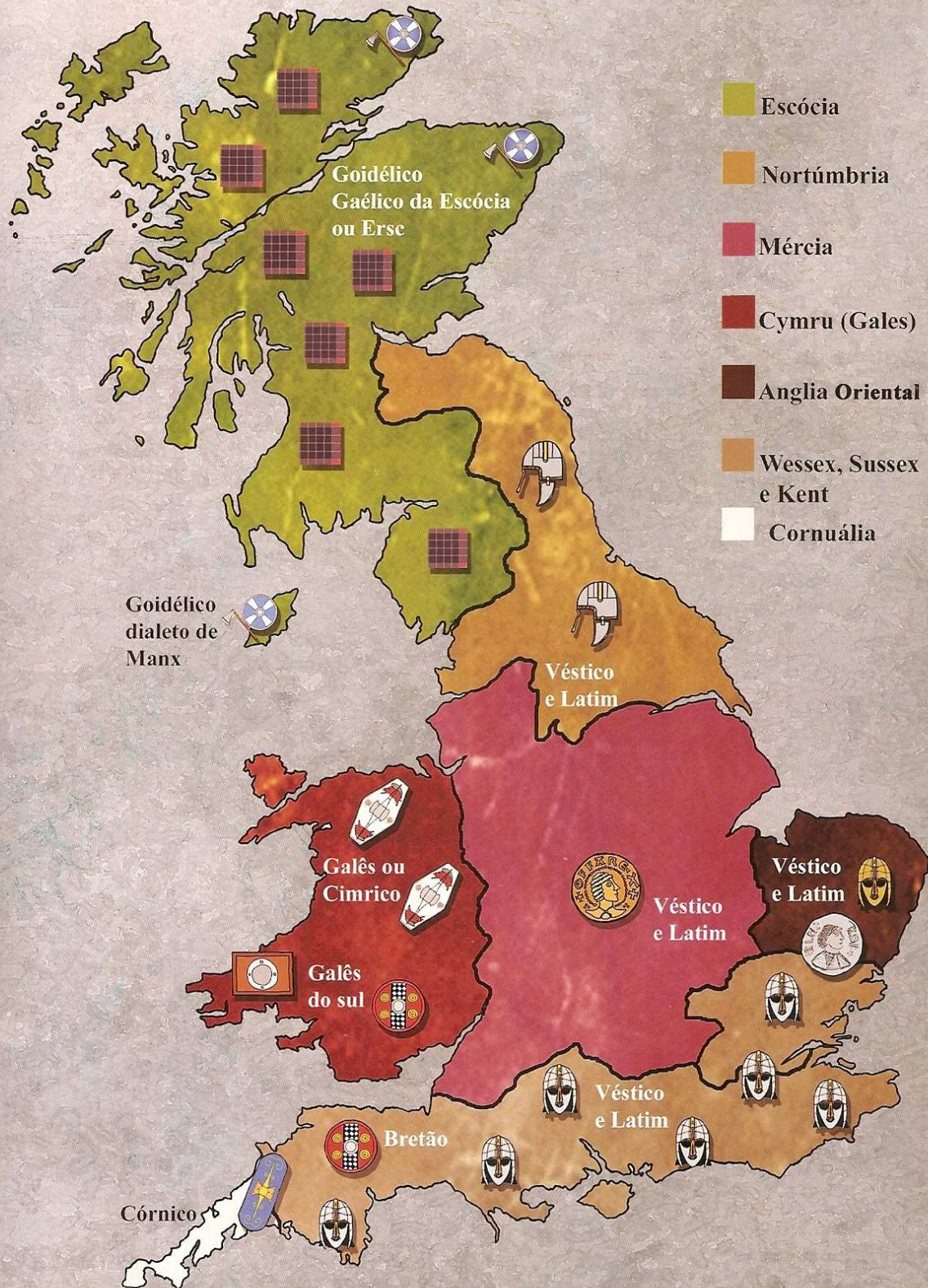
“Poeta” que tem por especialidade a poesia falada – sobretudo cantada – que exprime o elogio e a censura. Foi suplantado na Irlanda pelo *file* ou “vidente”, originalmente um adivinho que englobava a sátira e a magia nas suas atribuições.

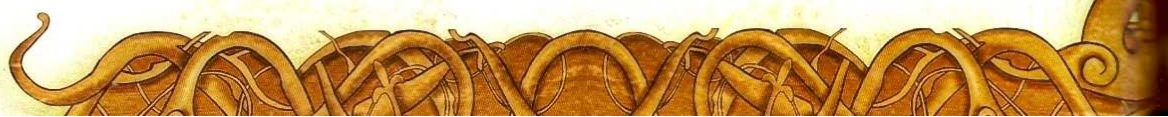
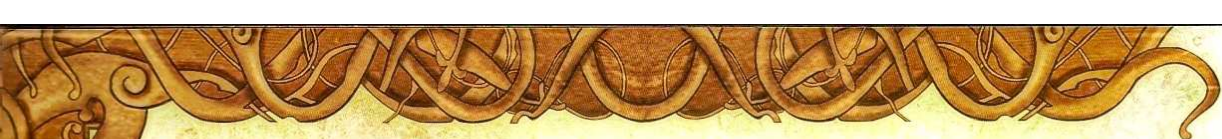
VATE (em gaulês *vatis*, em irlandês *faíth*)

“Adivinho” que tem a seu cargo todas as aplicações práticas do culto, em particular a predição e a adivinhação. O médico é normalmente um *vate*. Encarrega-se de toda a parte “prática”, litúrgica e ritual da religião.



Grã-Bretanha, século IX







Capítulo 5

Cada Povo, uma História

“Os soldados passaram o dia descarregando os muitos barcos e montando acampamento em posições estratégicas nas proximidades da aldeia. Eu nunca tinha visto tantos guerreiros reunidos nem a quantidade de equipamentos e víveres que traziam consigo. De fato, era a primeira vez que os nórdicos reuniam um exército tão grande: trinta vezes cem homens. A maioria desses vikings vinha de Erin, mas muitos eram da Terra dos Escotos, da Noruega e da Dinamarca. Todos se reuniam em tripulações ou grupamentos comandados pelos jarls que os haviam recrutado.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Estamos entrando num universo desconhecido, com muitos povos de culturas diferentes. Suas peculiaridades, modo de viver e pensar refletem a crença do que cada um acredita ser o melhor.

Se todo homem é igual, o que diferencia um de outro é justamente o ambiente em que vive, a forma como é formado seu caráter, os valores com que é forjada sua personalidade. É difícil para um guerreiro viking entender o pensamento cristão. Não é fácil para um cristão entender a sede de guerra e conquista de um bárbaro viking.

Essas características serão determinantes para cada ação que vocês terão nesta aventura. Então, vamos conhecer um pouco esses povos para entender e saber como cada personagem vai pensar e agir diante de determinada situação.

Os anglos e os anglos-saxões

A grande comunidade anglo-saxã da Inglaterra era basicamente voltada para atividades rurais e, assim, todas as classes sociais viviam para o cultivo da terra. A Casa Real estava no alto da hierarquia social, formada pelo rei e os athelings (também chamados de “príncipes de sangue”), pessoas que tinham ancestrais em comum com a realeza.

Estes gozavam de privilégios, assim como responsabilidades, incluindo o serviço militar e o comando nos campos.

Por volta do século IX a família real de Wessex era conhecida por todo o reino e possuía total autoridade sobre suas vastas terras. Os príncipes, porém, sucessores lógicos, não tinham garantia de assumir o trono quando o rei morria, porque o Witan, ou conselho de líderes, tinha o poder de decisão sobre a escolha final de quem era o melhor sucessor, dentro da Casa Real, para subir ao trono.

Logo abaixo da Casa Real estavam os *eoldormen*, que compunham a nobreza. Eles eram responsáveis pela justiça e administração dos condados do reino, além de convocarem os exércitos de *fyrð* e, se necessário, comandá-lo no campo de batalha. Este posto era hereditário e os *Eoldormens* geralmente descendiam de antigas famílias da aristocracia.

Abaixo dos *eoldormen* estavam os *thegn* que, originalmente, eram uma classe separada das demais e possuíam suas origens nos grandes guerreiros que protegiam os líderes mais importantes. Os *thegn* formavam uma classe guerreira, combatente, cujos serviços prestados poderiam render não apenas presentes e terras, mas também uma elevação a posição de *eoldormen*. Um grupo seleto destes soldados, geralmente conhecidos pela alcunha de “*thegn do rei*”, atendiam a monarquia pessoalmente em certas épocas do ano. Eles os acompanhavam por todos os lugares, fazendo tanto o papel de guarda-costas como o de oficiais do rei. Normalmente os *thegn* mais velhos prestavam serviços à realeza como conselheiros. Um rei poderia ter 20 ou mais destes homens a seu serviço. Os *eoldormen* mais importantes também podiam usufruir dos serviços destes protetores.

Abaixo dos *thegn* estavam os *cearl*, homens e mulheres simples e livres, os plebeus. Eram geralmente fazendeiros que formavam a base do reino Saxão, quase todo alicerçado



na economia rural. Havia três importantes subclasses de *cearl*. A primeira era a dos *geneata*, formada por aqueles que pagavam impostos aos seus lordes. Depois vinham os *kotsetla*, que não pagavam impostos, mas deveriam realizar inúmeros serviços ao seu lorde. E, por último, os *gebur*. Estes eram totalmente independentes, não precisando pagar impostos ou servir a um lorde.

Abaixo dos *gerbur* estavam os *serf*, que eram escravos. Grande parte do sistema econômico dependia da mão-de-obra escrava. Apesar dos *gebur* serem a casta mais baixa de plebeus, gozavam de melhor posição que os *serf*.

As classes que constituíam os *cearl*, em geral, poderiam servir ao *fyrð*. Este era um exército reserva composto em sua maioria por fazendeiros e chamado em ocasiões de emergência. Eles podiam até ganhar promoções através de serviços militares prestados. Em casos raros, se um *cearl* possuísse muitas terras, poderia ser promovido a *thegn*. Porém, jamais chegaria a se tornar um *eoldormen*.

As moradias dos lordes eram as grandes construções chamadas *heall*. Ali eles viviam junto com seus guerreiros *thegn* de confiança, que neste caso faziam tanto o papel de guarda-costas quanto o de fiel companheiro. Era nos *heall* que os lordes comiam, bebiam e fortaleciam seus laços com os guerreiros, dando banquetes, presentes e recitando poesias de guerras.

No interior dessas construções havia um grande salão, com um local para o fogo no centro. Grandes mesas e bancos compridos e retangulares, chamados *medubencs*, eram usados para as refeições, sendo removidos na hora dos moradores dormirem.

As mulheres da nobreza viviam em construções separadas, junto com suas criadas. Os guerreiros mais jovens e *thegn* mais velhos, solteiros, também moravam nos *heall*. Os *duguth* ou veteranos que já fossem casados ou que tivessem terras poderiam morar em outro lugar ou em suas próprias terras.

Os banquetes e refeições dados no *heall* eram preparados, na maioria das vezes, com carnes que podiam ser cozidas em grandes caldeirões presos com correntes sobre a lareira do centro do salão ou assadas no espeto diretamente no fogo.

As bebidas alcóolicas tinham grande importância para os *thegn*, sendo as mais comuns feitas de mel ou malte, servidas em chifres com adornos de metal. Os guerreiros mais importantes poderiam possuir copos e canecas importadas.

Não raramente os banquetes duravam o dia todo. Brigas e rixas de bêbados eram frequentes, sendo resolvidas com um combate até a morte.

Os bretões

“— Toma-a! Guarda-a como o maior tesouro de tua família.

Obedecendo à sua ordem, levantei e tomei a espada em minhas mãos. Em seguida, todos se levantaram e me abençoaram. Os monges me cumprimentavam, homens humildes que eram como os que eu havia visto no monastério de Nennius. Eles cantaram uma oração em latim e o velho novamente veio até mim. Começou explicando-me os desenhos esculpidos no cabo da espada:

— O leão é uma besta poderosa que vive próximo das terras dos mouros. — Mostrou-me como o leão apoiava sua pata sobre uma cruz, como que guardando-a. — O leão significa a força e a coragem, pois não existe besta mais corajosa em toda a criação. A pata sobre a cruz simboliza sua vigilância e fidelidade à Santa Cruz. Teus descendentes devem ser corajosos como essa besta, Angus, pois irão defender o legado do homem. Terás de observar as virtudes que Nennius tão esmeradamente te ensinou!

Aquilo assustou-me ainda mais, pois ou era o homem um grande amigo de meu mestre ou era um santo, dono de uma visão que penetrava na alma das pessoas.

— O senhor conhece Nennius? — perguntou Angus

— Nennius é um grande amigo em Nosso Senhor Jesus Cristo! — disse-me. Tua instrução sobre a essência das virtudes é de fundamental importância para a história da tua família e para o destino do homem.”

Trecho do livro Angus — O Primeiro Guerreiro

Para entender um pouco sobre a história dos bretões, incluímos um documento de Nennius, escrito no século IX.

História dos bretões (c. 800)*

PRÓLOGO

Eu, Nennius, o mais humilde ministro e servo dos servos de Deus, pela graça de Deus, discípulo de São Elbotus, para todos os seguidores da verdade envio saúde.

* Nennius

Tradução: Profª. Adriana Zierer

Revisão: Profª. Regina Egito (Letras — UFES)

Revisão final: Prof. Dr. Ricardo da Costa (UFES)



Que seja conhecido pela vossa caridade que, mesmo sendo estúpido em intelecto e rude no discurso, eu presumi entregar estas coisas em língua latina, não confiando no meu próprio conhecimento, que é pequeno ou nenhum, mas parcialmente pelas tradições de nossos ancestrais, pelos escritos e monumentos dos antigos habitantes da Bretanha, e parte pelos *Anais* dos romanos e as crônicas dos pais sagrados, Isidoro, Jerônimo, Próspero, Eusébio, e pelas *Histórias* dos escotos e saxões, embora estes sejam nossos inimigos, não seguindo minhas próprias inclinações, mas, para o melhor de minha habilidade, obedecendo aos comandos de meus senhores.

Eu reuni, com dificuldade, esta história de várias fontes, e me esforcei devido à humilhação, para entregar à posteridade as poucas notícias remanescentes sobre as realizações do passado, para que elas não pudessem ser esmagadas com o pé, vendo que uma ampla safra já havia sido arrancada pelos ceifeiros hostis das nações estrangeiras. Pois muitas coisas estiveram no meu caminho, e eu, até hoje, tive grande dificuldade em entender, mesmo superficialmente, os ditos dos outros homens; muito menos fui capaz em minhas próprias forças, mas como um bárbaro, assassinei e corrompi a língua de outros.

Porém, carrego comigo um ferimento na alma, e estava indignado que o nome do meu povo, outrora famoso e distinto, pudesse afundar para o esquecimento, e como fumaça ser dissipado.

Mas desde então, entretanto, eu preferi ser um historiador dos bretões a (ser) ninguém, embora haja tantos a serem encontrados que possam executar muito mais satisfatoriamente o labor imposto a mim; humildemente entretenho meus leitores, cujos ouvidos poderia ofender pela deselegância de minhas obras, que preenchem o desejo dos meus senhores, e concedem-me a indulgente tarefa de ouvir com candura as minhas histórias. Pois esforços zelosos freqüentemente falham, mas o entusiasmo corajoso, se estivesse em seu poder, não me faria falhar.

Que possa, então, a candura ser mostrada onde a deselegância de minhas palavras for insuficiente, e que a verdade desta história, que minha rude língua aventurou, como um tipo de arado, para traçar nossos sulcos, não perca sua influência do que causa, nos ouvidos dos ouvintes. Porque é melhor beber de um único gole a verdade de um humilde receptáculo, do que o veneno misturado ao mel em uma taça de ouro.

E não sejas relutante, diligente leitor, para ganhar o meu gracejo, e deitar o trigo no depósito da tua memória: pois a

verdade não preza quem fala, nem a maneira como é falada, mas se aquela coisa é verdadeira; e ela não despreza a jóia que resgatou da lama, mas a acrescenta com seus antigos tesouros.

Porque eu bradei aos que são maiores e mais eloquentes que eu, que, inflamados com generoso ardor esforçaram-se, com a eloquência dos romanos, a suavizar as dissonâncias de sua língua, se eles deixaram inabalável algum pilar da história que desejei ver permanecer. Esta história, portanto, foi compilada não pela inveja aos que são superiores a mim, mas por um desejo de beneficiar meus inferiores, no ano 858 da Encarnação do Senhor, e no vigésimo quarto ano de Mervin, rei dos bretões, e espero que as orações para o meu melhor me serão oferecidas em recompensa pelo meu trabalho. Mas isto é suficiente como prefácio. Eu devo obedientemente executar o resto com o máximo do meu poder.

APOLOGIA DE NENNIUS

Aqui começa a apologia de Nennius, o historiador dos bretões, da raça dos bretões.

Eu, Nennius, discípulo de São Elbotus, empenhei-me para escrever alguns trechos que o abatimento da nação bretã havia apagado, porque os professores não tiveram nenhum conhecimento, nem deram nenhuma informação em seus livros sobre esta ilha da Bretanha. Mas eu reuni tudo o que pude encontrar, desde os *Anais* dos romanos, as *Crônicas* dos santos padres, Jerônimo, Eusébio, Isidoro, Próspero, e os *Anais* dos escotos e saxões, além de nossas antigas tradições.

Muitos professores e escribas tentaram escrever isto, mas de algum modo ou outro abandonaram por causa da dificuldade, ou devido às mortes freqüentes, ou às recorrentes calamidades de guerra. Eu rezo para que todo leitor que deseja ler este *Livro* possa me perdoar, por haver tentado, como um tagarela tolo, ou como alguma fraca testemunha, a escrever estas coisas, depois que eles falharam. Vocifero com ele que sabe mais destas coisas que eu.

HISTÓRIA

De Adão ao dilúvio, foram dois mil e quarenta e dois anos. Do dilúvio a Abraão, novecentos e quarenta e dois. De Abraão a Moisés, seiscentos anos. De Moisés a Salomão, e à primeira construção do templo, quatrocentos e quarenta e oito. De Salomão à reconstrução do templo, que foi sob Dario, rei dos Persas, seiscentos e doze anos foram passados.



De Dario ao ministério de nosso Senhor Jesus Cristo, e para o décimo quinto ano do imperador Tibério, foram quinhentos e quarenta e oito anos. Da paixão de Cristo completaram-se novecentos e quarenta e seis; da sua encarnação, novecentos e setenta e seis; sendo o quinto ano de Edmundo, rei dos anglos.

A primeira idade do mundo foi de Adão a Noé, a Segunda, de Noé a Abraão; a terceira, de Abraão a Davi; a Quarta, de Davi a Daniel; a Quinta, a de João Batista; a Sexta, de João ao julgamento, quando Nosso Senhor Jesus Cristo virá para julgar os vivos e os mortos, e o mundo, pelo fogo.

O primeiro foi Júlio. O segundo, Cláudio. O terceiro, Severo. O quarto, Carino. O quinto, Constantino. O sexto, Máximo. O sétimo, Maximiano. O oitavo, outro Severo Equantio. O nono, Constâncio. Aqui começa a história dos bretões, editada por Marcos, o anacoreta, um santo bispo daquela gente.

A ilha da Bretanha deriva seu nome de Bruto, um cônsul romano. Observada de um ponto no sudoeste, ela inclina-se um pouco na direção do oeste, e na sua extremidade norte mede oitocentas milhas, e em sua largura duzentas (milhas). Contém trinta e três cidades, a seguir:

1. Cair Ebrauc (York)
2. Cair Ceint (Canterbury)
3. Cair Gurcoc (Anglesey)
4. Cair Guorthegern (?)
5. Cair Custeint (Carnarvon)
6. Cair Guoranegon (Worcester)
7. Cair Segeint (Silchester)
8. Cair Guin Truis (Norwich?)
9. Cair Merdin (Caermarthen)
10. Cair Peris (Porchester)
11. Cair Lion (Caerleon-upon-Usk)
12. Cair Mencipit (Verulam)
13. Cair Caratauc (Catterick)
14. Cair Ceri (Cirencester)
15. Cair Gloui (Gloucester)
16. Cair Lullid (Carlisle)
17. Cair Grant (Cambridge)
18. Cair Daun (Doncaster)
19. Cair Britoc (Bristol)
20. Cair Meguaid (Meivod)
21. Cair Mauiguid (Manchester)
22. Cair Ligion (Chester?)
23. Cair Guent (Caerwent?)

24. Cair Collon (Colchester?)
25. Cair Londein (London)
26. Cair Guorcon (Worren?)
27. Cair Lerion (Leicester)
28. Cair Draithou (Drayton)
29. Cair Ponsavelcoit (Pevensey)
30. Cair Teimm (Teyn-Grace)
31. Cair Urnalc (Wroxster)
32. Cair Colemion (?)
33. Cair Loit Coit (Lincoln)

Estes são os nomes das antigas cidades da ilha da Bretanha. Ela também possui vastos promontórios, e inumeráveis castelos, construídos de tijolo e pedra. Seus habitantes consistem de quatro povos diferentes; os escotos, os pictos, os saxões, e os antigos bretões.

Três consideráveis ilhas pertencem-lhe; uma, ao sul, oposta à costa armoricana, chamada Wight; outra entre a Irlanda e a Bretanha, chamada Eubonia ou Man (Homem); e outra entre a Irlanda e a Bretanha, chamada Orkney; e daqui era antigamente uma expressão proverbial em referência a seus reis e senhores, "Ele reinou sobre a Bretanha e suas três ilhas."

É fertilizada por vários rios, que atravessam-na em todas as direções, para o leste e oeste, o norte e sul; mas há dois que se distinguem do resto, o Tâmesa e o Severn, que outrora, como os dois braços da Bretanha, abriam passagem aos navios empregados no transporte das riquezas adquiridas pelo comércio. Os bretões foram antigamente muito populosos e exerciam um domínio extensivo de mar a mar.

Com relação ao período que esta ilha foi habitada depois do dilúvio, vejo duas relações distintas. De acordo com os *Anais* da história romana, os bretões deduzem [que] sua origem [foi] tanto de gregos como de romanos. Do lado da mãe, de Lavínia, a filha de Latino, rei da Itália (Roma), e da raça de Silvano, o filho de Inachus, o filho de Dárdano; que era filho de Saturno, rei dos gregos, e que, tendo possuído uma parte da Ásia, construiu a cidade de Tróia. Dárdano era o pai de Troilo, que era o filho de Príamo e Anquises; Anquises era o pai de Enéas, que era o pai de Ascânio e Sílvio; e este Sílvio era filho de Enéas e Lavínia, a filha do rei da Itália.

Dos filhos de Enéas e Lavínia descendem Rômulo e Remo, que eram os filhos da sagrada rainha Réa Sílvia, e os fundadores de Roma. Bruto era cônsul quando conquistou a Espanha e reduziu aquele país a província romana. Depois subjugou a ilha da Bretanha, cujos habitantes eram



descendentes dos romanos, de Sílvio Póstumo. Foi chamado Póstumo porque havia nascido depois da morte do pai de Enéas e sua mãe Lavínia se ocultou durante a gravidez; ele foi chamado de Sílvio porque nasceu no bosque. Desde então (por conseguinte) os reis romanos foram chamados Silvano, e os bretões que brotaram dele; mas estes eram chamados bretões de Bruto, e cresceram da família de Bruto.

Enéas, depois da Guerra de Tróia, chegou com seu filho na Itália, e tendo conquistado Turno, casou-se com Lavínia, a filha do rei Latino, que era filho de fauno, o filho de Pico, filho de Saturno. Depois da morte de Latino, Enéas obteve o reino dos romanos, e Lavínia teve um filho, que foi chamado Sílvio. Ascânio fundou Alba, e depois casou. E Lavínia deu a Enéas um filho, chamado Sívio, mas Ascânio casou com uma mulher, que concebeu e ficou grávida. E Enéas, tendo sido informado que sua nora estava grávida, ordenou que seu filho chamasse seu feiticeiro para examiná-la e, [saber] se a criança concebida era homem ou mulher.

O feiticeiro veio e examinou a mulher e declarou que seria um filho, o qual deveria se tornar o mais valente entre os italianos (romanos), e o mais amado de todos os homens. Em consequência desta previsão, o feiticeiro foi mandado à morte por Ascânio, mas aconteceu que com a morte da mãe da criança, no seu nascimento, ele foi chamado Bruto, e após um certo intervalo, de acordo com o que o feiticeiro havia previsto, enquanto estava brincando com alguns outros, atirou em seu pai com um arco por acidente, não intencionalmente.

Ele foi, por causa disso expulso da Itália (Roma), e veio para as ilhas do Mar Tirreno, quando foi exilado por causa da morte de Turno, assassinado por Enéas. Foi então para as Gálias, e construiu a cidade de Turones, chamada Turnis. A uma distância, veio a esta ilha, chamada por ele de Bretanha, viveu aqui, e a ocupou com seus próprios descendentes, e ela foi habitada daquele tempo até o período presente.

Enéas reinou sobre os latinos por três anos; Ascânio [por] trinta e três anos; depois Sílvio reinou doze anos, e Póstumo, trinta e nove anos: o último, de quem os reis de Alba são chamados Silvano, era irmão de Bruto, que governou a Bretanha na época que Eli, o alto padre, julgou Israel, e quando a Arca da Promessa foi tomada pelos estrangeiros. Mas Póstumo, seu irmão, reinou entre os latinos.

Depois de um intervalo de não menos de oitocentos anos, vieram os pictos, e ocuparam as ilhas Orkney, de onde estragaram muitas regiões, e se apoderaram daquelas no

lado esquerdo da Bretanha, onde ainda permanecem, tomando posse de um terço da ilha a partir deste dia.

Muito depois disso, os escotos chegaram à Irlanda pela Espanha. O primeiro que veio foi Partolo, com mil homens e mulheres; este aumentaram para quatro mil, mas uma mortalidade veio subitamente sobre eles (e) todos morreram em uma semana. O segundo foi Nimech, o filho de Agnominus, que, de acordo com o relato, depois de estar ao mar por um ano e meio, e tendo seus navios espalhados, chegou num porto da Irlanda, e continuando lá por muitos anos, retornou por fim com seus seguidores para a Espanha.

Depois destes, vieram três filhos de um soldado espanhol com trinta navios (barcos), cada um dos quais contendo trinta esposas, e tendo permanecido lá durante o espaço de um ano, apareceu-lhes, no meio do oceano, uma torre de vidro, cujo topo parecia coberto de homens, a quem eles sempre falavam, mas não recebiam nenhuma resposta.

Finalmente, resolveram sitiar a torre; e após um ano de preparação avançaram na direção desta, com um grande número de seus navios, e todas as mulheres, exceto um barco, que estava danificado, no qual estavam trinta homens, e o mesmo tanto de mulheres, mas quando haviam todos desembarcado na borda que circundava a torre, o mar abriu-se e os engoliu. A Irlanda, porém, foi povoada, até o período presente, pelas famílias remanescentes no barco que estava quebrado. Mais tarde, outros vieram da Espanha e tomaram várias partes da Bretanha.

O último de todos a vir foi Hictor, que continuou aqui, e cujos descendentes aqui permaneceram até hoje. Istoreth, filho de Istorino, tomou Dalrieta com seus seguidores; Builo teve a ilha de Eubonia, e os outros lugares adjacentes. Os filhos de Liethali obtiveram o país de Dinete, onde está a cidade chamada Menavia, e a província Guiher e Cetgueli, que tomaram até serem expulsos de cada parte da Bretanha, por Cuneda e seus filhos.

De acordo com os mais sábios dentre os escotos, se alguém deseja aprender o que agora vou proferir, a Irlanda era um deserto, e desabitada, quando os filhos de Israel cruzaram o Mar Vermelho, no qual como lemos no *Livro das Leis*, os egípcios que o seguiram se afogaram. Naquela época, vivia entre este povo, com uma numerosa família, um cita de nobre nascimento, que havia sido banido de seu país, e que não foi perseguir o povo de Deus. Os egípcios que foram deixados, vendo a destruição dos grandes homens de sua nação, e temendo que ele pudesse se apossar de seu território, aconselharam-se, e o expulsaram. A



isto reduzido, ele vagueou quarenta e dois anos na África, e chegou, com sua família, nos altares dos filisteus, pelo Lago de Osiers.

Depois, passando entre Rusicada e o montanhoso país da Síria, viajaram pelo rio Malva através da Mauritânia até as Colunas de Hércules; e ao cruzar o Mar Tirreno, abordaram na Espanha, onde continuaram por muitos anos, crescendo e multiplicando imensamente. Desde então, mil e dois anos depois que os egípcios foram perdidos no Mar Vermelho, eles atravessaram a Irlanda, e o distrito de Dalrieta. Naquela época, Bruto, que exercia primeiramente o ofício de cônsul, reinava sobre os romanos, e a política, que antes era governada pelo poder régio, foi depois dominada por quatrocentos e quarenta e sete anos, pelos cônsules, tribunos do povo e ditadores.

Os bretões vieram à Bretanha na terceira era do mundo; e na quarta, os escotos se apoderaram da Irlanda. Os bretões que, não suspeitando de hostilidades, estavam desprovidos dos meios de defesa, foram atacados hostil e incessantemente, tanto pelos escotos do oeste, como pelos pictos do norte. Um longo intervalo depois disto, os romanos obtiveram o império do mundo.

Da primeira chegada dos saxões à Bretanha ao quarto ano do rei Mermenio, foram computados quatrocentos e quarenta e oito anos; da natividade do Nosso Senhor à vinda de São Patrício entre os escotos, quatrocentos e cinco anos; da morte de São Patrício à de Santa Brígida, quarenta anos, e do nascimento de São Columbano à morte de Santa Brígida, quatro anos.

Eu aprendi outra descrição deste Bruto dos antigos *Li-vros* de nossos ancestrais. Após o dilúvio, os três filhos de Noé ocuparam respectivamente três partes da terra: Sem estendeu suas fronteiras até a Ásia, Cam até a África e Jafé até a Europa. O primeiro homem que habitou a Europa foi Alano, com seus três filhos, Hisicon, Armenon, e Neugio. Hisicon teve quatro filhos, Fronco, Romano, Alamano, e Bruto. Armeno teve cinco filhos: Goto, Valaoto, Cibido, Burgúndio e Longobardo. Neugio teve três filhos, Valdalo, Saxo, e Bogano. De Hisico despertaram quatro nações: os francos, os latinos, os germanos e os bretões: de Armeno, os godos, valagothi, cibídios, burgundíof, e longobardos; de Neugio, os bagari, vândalos, saxões e terinegi. Toda a Europa estava subdividida nestas tribos. Dizia-se que Alano era o filho de Fethuir; Fethuir, o filho de Ogomuín, que era o filho de Thoi; Thoi era filho de Boibus, Boibus de Semion, Semion de Mair, Mair de Ecthactur, Ecthactur de Aurthack,

Aurthack de Ethec, Ethec de Ooth, Ooth de Aber, Aber de Ra, Ra de Esraa, Esraa de Hisrau, Hisrau de Bath, Bath de Jobath, Jobath de Joham, Joham de Jafé, Jafé de Noé, Noé de Lamec, Lamec de Matusalém, Matusalém de Henoc, Henoc de Irad, Irad de Malaleel, Malaleel de Cainã, Cainã de Einós, Einós de Set, Set de Adão, e Adão foi formado por Deus vivo. Nós obtivemos esta informação com relação aos habitantes originais da Bretanha da antiga tradição.

Os bretões eram assim chamados [por causa] de Bruto: Bruto era o filho de Hisicon, Hisicon era o filho de Alano, Alano era o filho de Réa Sílvia, Réa Sílvia era a filha de Numa Pompílio, Numa era o filho de Ascânio, Ascânio de Enéas, Enéas de Anquises, Anquises de Troio, Troio de Dardano, Dardano de Flisa, Flisa de Juuin, Juuin de Jafé; mas Jafé teve sete filhos; do primeiro chamado Gomer, descenderam os galos; do segundo, Magog, os scythi e godos; do terceiro, Madai, os medos; do quarto, Javã, os gregos; do quinto, Tubal, surgiram os hebreus, hispânicos e italianos; do sexto, Mosoc, surgiram os capadócijs, e do sétimo, chamado Tiras, descenderam os trácios, estes são os filhos de Jafé, filho de Noé, o filho de Lamec.

Os romanos, tendo obtido o domínio do mundo, mandaram legados ou representantes aos bretões para exigir deles reféns e tributo, que eles recebiam de todos os outros países e ilhas; mas eles, orgulhosos e desdenhosos e arrogantes, trataram a legação com desprezo. Então Júlio César, o primeiro que atingiu poder absoluto em Roma, grandemente enfurecido contra os bretões, navegou vingativamente enquanto lutava contra Dolobelo, (o procônsul do reino da Bretanha, que era chamado Belino, e que era o filho de Minocano, que governava todas as ilhas do Mar Tirreno). Assim, Júlio Cesar retornou para casa sem a vitória, tendo tido seus soldados derrotados e seus navios despedaçados.

Mas após três anos, ele apareceu de novo com um grande exército, e trezentos navios, na boca do Tâmis, onde renovou as hostilidades. Nessa tentativa, muitos de seus soldados e cavalos foram mortos; mas o mesmo cônsul havia colocado lanças de ferro na parte rasa do rio, e isso se efetuando com tanta técnica e segredo para escapar a notícia dos soldados romanos, eles fizeram considerável injúria, assim César foi outra vez obrigado a retornar sem paz ou vitória. Os romanos foram, entretanto, uma terceira vez mandados contra os bretões, e sob o comando de Júlio, derrotaram-nos próximo de um lugar chamado Trinovanto [Londres], quarenta e sete anos antes do nascimento de Cristo, e cinco mil e duzentos e doze anos da criação.



Júlio foi o primeiro a exercer o poder supremo sobre os romanos que invadiram a Bretanha: em sua honra, os romanos decretaram que o quinto mês fosse chamado com seu nome. Ele foi assassinado no Senado, nos idos de março, e Otávio Augusto o sucedeu no império do mundo. Ele foi o único imperador que recebeu tributo dos bretões, de acordo com o seguinte verso de Virgílio: "*Purpurea intexti tollunt aulae Britanni.*"

O segundo depois dele a vir à Bretanha, foi o imperador Cláudio, que reinou quarenta e sete anos depois do nascimento de Cristo. Ele trouxe consigo guerra e devastação; e, embora não sem perda de homens, finalmente conquistou a Bretanha. Depois viajou para as Ilhas Orkney, que ele também conquistou, e depois exigiu tributos. Nessa época nenhum tributo era recebido pelos bretões; mas era pago pelos imperadores britânicos. Ele reinou treze anos e oito meses. Seu monumento pode ser visto na Mongúcia (entre os lombardos), onde morreu no seu caminho para Roma.

Cento e sessenta e sete anos após o nascimento de Cristo, o rei Lúcio e todos os chefes do exército bretão receberam o batismo, em consequência de uma missão diplomática enviada pelos imperadores romanos e o papa Evaristo.

Severo foi o terceiro imperador que atravessou o mar para a Bretanha, onde, para proteger as províncias recuperadas das incursões bárbaras, ordenou a construção de um muro para separar bretões, escotos e pictos, estendendo-se na ilha de mar a mar, com largura de cento e trinta e três milhas. Este muro é chamado na língua bretã de Gwal. Este muro foi construído entre os bretões, escotos e pictos, pois os escotos do oeste e os pictos do norte faziam guerra incessantemente contra os bretões, mas estavam em paz entre si. Não muito depois, Severo morreu na Bretanha.

O quarto foi o imperador e tirano Carausio que, exasperado pelo assassinato de Severo, atravessou a Bretanha e, esperado pelos líderes do povo romano, vingou-se severamente nos chefes e dirigentes dos bretões, por causa de Severo.

O quinto foi Constâncio, o pai de Constantino, o *Grande*. Ele morreu na Bretanha; sua sepultura, como aparece pela inscrição em seu túmulo, é ainda vista perto da cidade chamada Cair segont (perto de Carnarvon). No pavimento da cidade mencionada acima, ele plantou três sementes de ouro, prata e bronze, de forma que nenhuma pessoa pobre poderia ser encontrada nela (na cidade). É também chamada Minmanton.

Maximiano foi o sexto imperador a governar a Bretanha. Foi no seu tempo que os cônsules começaram e que a designação de César foi descontinuada. Nesse período ainda, São Martinho tornou-se celebrado por suas virtudes e milagres e teve uma conversa com ele (o imperador).

O sétimo imperador foi Máximo. Ele retirou da Bretanha toda sua força militar, matou Graciano, o rei dos romanos, e obteve a soberania de toda a Europa. Não desejando devolver seus companheiros de guerra às esposas, filhos e possessões na Bretanha, conferiu-lhes muitos distritos do lago do cume do Monte Jovia, até a cidade chamada Cant Guic, e até o Túmulo oeste, que significa, até o Cruc Ocidente. Estas são as Bretanhas Armoricanas e lá permanecem até hoje. Em consequência de sua ausência, a Bretanha, sendo atacada por nações estrangeiras, teve os herdeiros legítimos expulsos, até que Deus interpusesse sua assistência. Fomos informados pela tradição de nossos ancestrais que sete imperadores vieram para a Bretanha embora os romanos afirmem que eles foram nove.

O oitavo foi outro Severo, que viveu na Bretanha ocasionalmente, e outras em Roma, onde morreu. O nono foi Constâncio, que reinou dezesseis anos na Bretanha e, de acordo com o relato, foi traiçoeiramente morto no décimo sétimo ano de seu reinado.

Assim, de acordo com o cálculo feito pelos bretões, os romanos os governaram por quatrocentos e nove anos. Depois disso, os bretões desprezaram a autoridade dos romanos, recusando igualmente a pagar-lhes tributos, ou a receber seus reis, nem ousaram os romanos mais nenhuma tentativa de governar a região, cujos nativos massacraram seus representantes.

Devemos agora retornar ao tirano Máximo. Graciano, com seu irmão, Valenciano, reinou sete anos. Ambrósio, bispo de Milão, era então eminente por sua perícia no dogma dos católicos. Valenciano e Teodósio reinaram oito anos. Naquele tempo um sínodo foi realizado em Constantinopla, assistido por trezentos e cinquenta próceres, e no qual todas as heresias foram condenadas. Jerônimo, o presbítero de Belém, era então celebrado por todos. Enquanto Graciano exerceu o supremo domínio do mundo, Máximo, durante uma rebelião dos soldados, foi saudado imperador na Bretanha, e logo depois cruzou o mar até a Gália. Em Paris, atraído por Mellobaudes, seu chefe da cavalaria, Graciano foi derrotado, e fugindo para Lyon, foi agarrado e morto; mais tarde, Máximo associou seu filho Victor ao governo.



Martinho, reconhecido por suas grandes virtudes, era neste período bispo de Tours. Depois de um considerável espaço de tempo, Máximo foi despojado do poder real pelos cônsules. Valenciano e Teodósio e sentenciado a ser decapitado no terceiro marco de Aquiléia: no mesmo ano, também seu filho Vítor foi morto na Gália por Arbogaste, cinco mil seiscentos e noventa anos da criação do mundo.

Três vezes foram os representantes de Roma postos à morte pelos bretões, e ainda estes, quando molestados pelas incursões das nações bárbaras, viz, os escotos e os pictos, solicitaram energicamente a ajuda dos romanos. Para dar efeito às suas súplicas, embaixadores foram enviados e fizeram sua entrada com impressões de profundo sofrimento, tendo suas cabeças cobertas com pó e carregando ricos presentes para reparar o assassinato dos representantes. Foram favoravelmente recebidos pelos cônsules e juraram submissão ao jugo romano, com qualquer tipo de severidade que pudesse ser imposta.

Os romanos, por conseguinte, vieram com seu poderoso exército em assistência aos bretões e tendo-lhes indicado um governante, e estabelecido o governo, retornaram à Roma: e isto aconteceu alternadamente durante o espaço de trezentos e quarenta e oito anos. Os bretões, no entanto, devido à opressão do império, massacraram outra vez os representantes romanos, e de novo pediram por socorro.

Uma vez mais os romanos incumbiram-se do governo dos bretões, e os assistiram ao repelir seus inimigos; e, depois de ter exaurido o país de seu ouro, prata, bronze, mel e vestimentas caras, e tendo, além disso, recebido ricos presentes, retornaram em grande triunfo à Roma.

Depois da acima mencionada guerra entre os bretões e romanos, o assassinato de seus governantes, e a vitória de Máximo, que matou Graciano, e o término do poder romano na Bretanha, eles estiveram em alerta por quarenta anos. Vortigern então reinava na Bretanha. No seu tempo, os nativos tinham pavor das incursões não apenas dos escotos e pictos, mas também dos romanos, além de terem apreensão de Ambrósio. Enquanto isso, três navios, exilados da Germânia, chegaram à Bretanha. Eles eram comandados por Horsa e Hengist, irmãos e filhos de Wihtgils. Wihtgils era o filho de Witta; Witta, de Wecta; Wecta, de Woden de Frithowald; Frithowald, de Frithuwulf; Frithuwulf, de Finn; Finn, de Godwulf; Godwulf, de Geat, que, como eles dizem, era o filho de um Deus, não do Deus Onipotente e Nosso Senhor Jesus Cristo (que antes do princípio do mundo estava com Seu Pai e o Espírito Santo, co-

eterno e da mesma substância, e que, em compaixão à natureza humana, não desdenhou em assumir a forma de um servo), mas resultado de seus ídolos, e que, cegados por algum demônio, adoravam de acordo com o costume pagão.

Vortigern os recebeu como amigos e entregou-lhes a ilha que, em sua língua é chamada de Thanet, e pelos bretões, Ruym. Graciano Equântio, nessa época, reinava em Roma. Os saxões foram recebidos por Vortigern, quatrocentos e quarenta e sete anos após a paixão de Cristo, e de acordo com a tradição de nossos ancestrais, do período da sua primeira chegada à Bretanha até o primeiro ano do reinado do rei Edmundo, foram quinhentos e quarenta e dois anos, e deste ano que nós agora escrevemos, que é o quinto de seu reinado, quinhentos e quarenta e sete anos.

Nesta época, São Germano, notável por suas numerosas virtudes, veio pregar na Bretanha: por seu ministério muitos foram salvos; mas muitos do mesmo modo morreram não convertidos. Dos vários milagres que Deus permitiu-lhe fazer, devo aqui mencionar apenas alguns: primeiro devo advertir para aquele concernente ao iníquo e tirânico rei Benlli. O santo homem, informado de sua má conduta, apressou-se em visitá-lo, com o propósito de admoestá-lo. Quando o homem de Deus, com seus seguidores, chegou ao portão da cidade, foram respeitosamente recebidos por seu guardador, que saiu e os saudou.

Eles lhe incumbiram de comunicar sua intenção ao rei, que devolveu uma resposta áspera, declarando com blasfêmia, que ainda que permanecessem lá um ano, não entrariam na cidade. Enquanto esperavam por uma resposta, a noite caiu, e eles não sabiam para onde ir. Por fim, veio um dos servos do rei que, curvando-se ante o homem de Deus, anunciou as palavras do tirano, convidando-os, ao mesmo tempo, para sua própria casa, para onde foram, sendo gentilmente recebidos. acontecia, porém, que ele não tinha gado, exceto uma vaca e um bezerro, o último com o qual, impelido pela generosa hospitalidade devido a seus hóspedes, ele matou, preparou e colocou diante deles.

Mas o piedoso São Germano ordenou a seus companheiros que não quebrassem um único osso do bezerro; e, na manhã seguinte, ele foi encontrado vivo ileso e de pé ao lado de sua mãe.

Cedo, no mesmo dia, eles foram de novo ao portão da cidade, para solicitar audiência com o malvado rei; e enquanto estavam empenhados numa prece fervorosa, esperando por admissão, um homem, coberto de suor saiu, e prostrou-se diante deles. Então São Germano, dirigindo-se



a ele, disse: – Acreditas tu na Sagrada Trindade? O homem respondeu: – Acredito realmente, ele então o batizou e beijou, dizendo: Vá em paz, nesta hora tu deves morrer: os anjos de Deus esperam por ti no ar, com eles deves ascender para Deus em quem acreditaste.

Ele, cheio de alegria, entrou na cidade, e após encontrar o prefeito foi preso, amarrado e conduzido ante o tirano, que tendo dado a ele sentença, imediatamente mandou matá-lo, pois era a lei deste rei perverso que todo aquele que não estivesse no seu labor antes do nascer do sol seria decapitado na cidadela. Neste ínterim, São Germano, com seus companheiros, esperaram todo o dia diante do portão, sem obter a admissão do tirano.

O homem mencionado acima, porém, permaneceu com eles. Tome cuidado, disse-lhe São Germano, “que nenhum de seus amigos permaneça esta noite dentro destes muros”. Com isso, ele entrou na cidade apressadamente, trouxe seus nove irmãos, e com eles retirou-se para a casa onde tinha exercido tão generosa hospitalidade. Aqui São Germano ordenou-lhes que continuassem, rápido; e quando os portões se fecharam, “– Veja”, disse ele, e “o que quer que aconteça na cidadela, não virem seus olhos para lá; mas rezem sem cessar, e invoquem a proteção do verdadeiro Deus.” E, eis que, cedo na noite, fogo caiu do céu, e queimou a cidade, juntamente com todos aqueles que estavam com o tirano, de forma que ninguém escapou; e aquela cidadela nunca foi reconstruída até o dia de hoje.

No dia seguinte, o homem hospitaleiro que fora convertido pela pregação de São Germano, foi batizado, com seus filhos, e todos os habitantes daquela parte do país; e São Germano o abençoou, dizendo: “Um rei não deverá faltar à sua descendência para sempre.” O nome desta pessoa é Catel Drunluc: “Daqui em diante, tu deves ser um rei todos os dias de tua vida”.

Assim foi cumprida a profecia do rei Davi: “Ele ergueu os pobres para fora do pó e retirou os necessitados do lugar repulsivo.” E, de acordo com a previsão de São Germano, de um servo ele tornou-se um rei: todos os seus filhos foram reis, e de sua descendência todo o país dos Powys tem sido governado até hoje.

Após os saxões terem continuado algum tempo na ilha de Thanet, Vortigern prometeu supri-los com roupas e provisões, com a condição de que se empenhassem em lutar contra os inimigos de seu país. Mas tendo os bárbaros crescido enormemente em número, os bretões tornaram-se incapazes de realizar o compromisso; e quando os saxões, de

acordo com a promessa que haviam recebido, exigiram um suprimento de provisões e roupas, os bretões responderam: “– Seu número aumentou; assisti-los é desnecessário agora; vocês devem, portanto, retornar para casa, pois não podemos mais sustentá-los”; e, em seguida a isso, eles (os saxões) começaram a tramar meios para quebrar a paz entre eles.

Mas Hengist, em quem unia-se malícia e perspicácia, percebendo que teria que agir com um rei ignorante, e um povo vacilante, incapaz de opor muita resistência, respondeu a Vortigern: “– Nós somos, de fato, poucos em número; mas, se você nos der permissão, enviaremos a nosso país um número adicional de forças, com quem lutaremos por você e seus súditos.” Ao concordar Vortigern com esta proposta, mensageiros foram despachados à Cítia, onde selecionando um número de tropas guerreiras, retornaram com dezesseis embarcações, trazendo com eles a linda filha de Hengist. E agora o chefe saxão preparava um divertimento, para o qual convidou o rei, seus oficiais, e Ceretico, seu intérprete, recomendando previamente sua filha a servi-los tão abundantemente com vinho e cerveja, que eles pudessem ser logo embriagados.

Esse plano deu certo, e Vortigern, instigado pelo demônio e enamorado com a beleza da donzela, pediu-a, através da mediação de seu intérprete, ao pai, prometendo dar por ela qualquer coisa que ele desejasse. Então Hengist, que já tinha consultado os mais velhos da raça Oghgul, que o assessoravam, exigiu para sua filha a província chamada em inglês, Centland, em bretão, Ceint (Kent).

Esta cessão foi feita sem o conhecimento do rei, Guoyrancgonus, que governava então em Kent, e que experimentou uma não desconsiderável partilha de dor ao ver seu reino assim clandestinamente, fraudulentamente, e imprudentemente entregue a estrangeiros. Assim a donzela foi entregue ao rei, que dormiu com ela, e amou-a excessivamente.

Hengist, após isso, disse a Vortigern: “– Serei para ti igualmente pai e conselheiro; não desprezes meus conselheiros, e tu não terás razão para ter medo de ser conquistado por nenhum homem ou nação que seja, porque o povo do meu país é forte, guerreiro e robusto: se tu aprovar, mandarei vir meu filho e seu irmão, ambos homens valentes, que ao meu convite lutarão contra os escotos, e tu podes dar-lhes as regiões do norte, próximas à muralha chamada Gwal.”

Após o incauto soberano concordar com isso, Octa e Ebusa chegaram com quarenta navios. Nestes viajaram ao



redor do país dos pictos tomaram as Órcades e apossaram-se de muitas regiões, até os confins dos pictos.

Mas Hengist continuou, aos poucos, mandando vir navios de seu próprio país, de forma que ilhas por esse motivo foram deixadas sem habitantes; e enquanto seu povo ia crescendo em poder e número, eles vieram para a acima mencionada província de Kent.

Enquanto isso, Vortigern, como se desejando acrescentar mais aos males que já havia ocasionado, casou-se com sua própria filha, de quem teve um filho. Quando São Germano teve conhecimento disso, veio, com todo o clero bretão, para reprová-lo: e enquanto uma numerosa assembleia de eclesiásticos e leigos estava em Conselho, o fraco monarca ordenou sua filha a aparecer diante deles, e na presença de todos, apresentar o filho para São Germano, e declarar que Vortigern era o pai.

A atrevida mulher obedeceu; e São Germano, tomando a criança, disse: "Eu serei um pai para você, meu filho; não o dispensarei até que me sejam dados uma navalha, uma tesoura, e um pente, e que me seja permitido dá-los ao seu pai carnal." A criança obedeceu a São Germano e, indo na direção de seu pai, Vortigern, disse a ele: "Tu és meu pai, raspa e corta o cabelo da minha cabeça." O rei enrubesceu, e ficou em silêncio; e, sem responder à criança, levantou-se com grande raiva e abandonou a presença de São Germano, execrado e condenado por todo o sínodo.

Mas logo depois, chamando juntos seus doze homens sábios, para consultá-los sobre o que havia a ser feito, eles lhe disseram: "Retira-te para os limites mais remotos do seu reino; lá constrói e fortifica uma cidade para te defender porque o povo que tu recebeste é traiçoeiro; eles estão tentando dominar-te por estratagemas, e, mesmo durante a tua vida, a apoderar-se de todos os países sujeitos ao teu poder, quanto mais irão ainda tentar, depois da tua morte!"

O rei, agradecido com este conselho, partiu com seus homens sábios, e viajou através de várias partes de seus territórios, em busca de um lugar conveniente para o objetivo de construir uma cidadela.

Não tendo nenhum objetivo, viajaram longe e extensamente, chegando por fim a uma província chamada Guenet; e tendo inspecionado as montanhas de Heremus, descobriram, no cume de uma delas, uma situação adaptada à construção da cidadela. Sobre esta, os sábios vieram dizer ao rei: "Constrói aqui uma cidade, pois este lugar será sempre seguro contra os bárbaros."

Então o rei mandou vir artífices, carpinteiros, pedreiros, e coletou todos os materiais necessários à construção;

mas todo este desapareceu em uma única noite de forma que não restou nada do que havia sido fornecido para a construção da cidadela. Os materiais foram procurados em todas as partes, uma segunda e uma terceira vez, e de novo desapareceram como antes, tornando-se inútil qualquer esforço para reavê-los.

Vortigern inquiriu seus homens sábios sobre a causa dessa oposição ao seu empreendimento, e de tão inútil desperdício de trabalho. Eles responderam: "Tu deves encontrar uma criança nascida sem pai, matá-la, e aspergir seu sangue no solo onde a cidade será construída, ou jamais realizarás o teu propósito."

Em consequência dessa resposta, o rei enviou mensageiros por toda a Bretanha, em busca de uma criança nascida sem pai. Depois de inquirir em todas as províncias, eles vieram para o campo de Ellet, no distrito de Glevensing, onde um grupo de meninos estavam jogando bola. E ao brigarem dois deles, um disse ao outro: "Ah, menino sem pai, nenhum bem nunca irá te acontecer." Com isso, os mensageiros diligentemente inquiriram a mãe e os outros meninos se ele havia tido um pai.

O que sua mãe negou, dizendo: "- De que maneira ele foi concebido, eu não sei, pois nunca tive relações com nenhum homem"; e ela então afirmou solenemente que ele não havia tido pai mortal. O menino foi, por esse motivo, levado, e conduzido diante Vortigern, o rei.

Um encontro aconteceu no dia seguinte com o propósito de assassiná-lo. Então o menino disse ao rei: "Por que teus servos me trouxeram aqui?" "Para que você seja morto", respondeu o rei, "e que o solo no qual minha cidadela será erguida, seja aspergida com teu sangue, sem o que eu não poderei construí-la."

"Quem," disse o menino "te instruiu para fazer isso?" "Meus sábios", replicou o rei. "Ordena-lhes para virem aqui", retornou o menino. Quando isto foi feito, ele lhes perguntou: "Por qual meios vos foi revelado que esta cidadela não poderia ser construída, a menos que o solo fosse previamente aspergido com meu sangue? Falai sem disfarces e declarai quem me descobriu a vós." Então dirigiu-se ao rei: "Logo desvendarei tudo para ti, mas quero questionar teus sábios, e desejo que eles te desvendem o que está escondido debaixo deste solo."

Eles reconheceram sua ignorância. "Existe", ele disse, "um lago"; eles examinaram e o encontraram. Continuando suas questões: "O que há nos vasos?" Eles permaneceram em silêncio. "Existe uma tenda neles", disse o menino;



“separai-na e vocês descobrirão. Sendo isto feito ao comando do rei, foi encontrada uma tenda estendida.

O menino, continuando com suas perguntas, perguntou aos sábios o que estava dentro dela. Mas eles não souberam o que responder. “Existem”, disse ele, “duas serpentes, uma branca e a outra vermelha; abram a tenda”. Eles obedeceram, e duas serpentes adormecidas foram descobertas. “Considerem atentamente”, disse o menino, “o que estão fazendo”. As serpentes começaram a lutar entre si; e a branca, erguendo-se, jogou a outra para o meio da tenda e algumas vezes dirigiu-a para o topo desta. Isso foi repetido três vezes.

Finalmente, a vermelha, aparentemente a mais fraca das duas, recobrou seu fôlego, expeliu a branca da tenda; e a última, ao ser perseguida no lago pela vermelha, desapareceu.

Então o menino perguntou aos sábios o que significava o terceiro maravilhoso augúrio, e eles expressaram sua ignorância. O menino então disse ao rei: “Irei agora explicar a ti o significado deste mistério. O lago é o emblema deste mundo, e a tenda, o teu reino: as duas serpentes são dois dragões; a serpente vermelha é o teu dragão, mas a branca é o dragão do povo que ocupa muitas províncias e distritos da Bretanha, mesmo até de mar a mar. Finalmente, no entanto, nosso povo deveria erguer-se e afastar a raça saxã para além do mar, quando vieram originalmente, mas afasta-te deste lugar, pois não tens permissão para erigir uma cidadela; eu, para quem o destino está associado a este estabelecimento, devo permanecer aqui; quanto a ti, está a incumbência de procurar outras províncias onde possas construir uma cidadela.”

“Como é o teu nome?” perguntou o rei. “Eu me chamo Ambrósio (em bretão Embres Guletic)”, retornou o menino; e em resposta à pergunta do rei, “Qual é a tua origem?” ele replicou: “Um cônsul romano era meu pai.”

Então o rei designou-lhe aquela cidade, com todas as suas províncias a oeste da Bretanha; e partindo com seus sábios do sinistro Distrito, chegou à região de Gueneri, onde construiu uma cidade que, de acordo com seu nome, foi chamada de Cair Guorthigirn.

Finalmente Vortimer, o filho de Vortigern, lutou valentemente contra Hengist, Horsa, e seu povo; mandaram-lhes para a ilha de Thanet, e três vezes os fecharam dentro dela, e sitiaram-nos no lado oeste. Os saxões agora despacharam representantes para a Germânia para solicitar grandes reforços, e um número adicional de navios: tendo obtido isso, lutaram contra os reis e príncipes

da Bretanha, e algumas vezes estenderam seus limites devido à vitória, outras vezes eram conquistados e levados a retroceder.

Quatro vezes Vortimer bateu-se valentemente contra o inimigo; a primeira já foi mencionada, a segunda foi no rio Derwent, a terceira no Lapis Tituli, na língua deles chamada Epsford, embora na nossa Rithergabail, lá Horsa caiu, e [também] Catigern, o filho de Vortigern; na quarta batalha que ele lutou, estava próximo da pedra às margens do Mar da Gália, onde os saxões, estando derrotados, fugiram para seus navios.

Depois de um curto intervalo, Vortimer morreu. Antes de sua doença, ansioso pela futura prosperidade de seu país, ele encarregou os amigos de enterrar seu corpo na entrada do portão saxão, na pedra onde os saxões chegaram primeiro. “Pois embora”, ele disse “eles possam habitar outras partes da Bretanha, se vós ainda seguirdes as minhas ordens, eles nunca permanecerão nesta ilha.” Eles imprudentemente desobedeceram esta última injunção e negligenciaram enterrá-lo onde ele havia determinado.

Depois disso os bárbaros se fizeram firmemente incorporados, e foram auxiliados por pagãos estrangeiros; embora Vortigern fosse amigo deles, por causa da filha de Hengist, que ele amava tanto, que ninguém ousasse lutar contra ele - no meio tempo eles traíram o rei imprudente, e enquanto fingiam a aparência de amizade, estavam tramando com os inimigos. E deixe aquele que lê entender que os saxões foram vitoriosos e governaram a Bretanha não por causa de sua coragem superior, mas devido aos grandes pecados dos bretões: Deus então permitiu isso.

Pois qual homem sábio resistiria ao completo conselho de Deus? O Todo-Poderoso é o Rei dos Reis, e o Senhor dos senhores, governando e julgando a todos, de acordo com sua própria vontade.

Após a morte de Vortimer, Hengist, fortalecido pelas novas aquisições, juntou seus navios, e reunindo seus líderes, consultou-os sobre qual estratégia deveriam vencer Vortigern e seu exército; com tal insidiosa intenção mandaram mensageiros ao rei com ofertas de paz e amizade perpétua; sem suspeitar da traição, o monarca, depois de aconselhar-se com os mais velhos, aceitou as propostas.

Hengist, sob a pretensão de ratificar o tratado, preparou um divertimento, para o qual convidou o rei, os nobres, e os oficiais militares, em número de mais ou menos trezentos. Dissimulando especialmente sua má intenção, ordenou a trezentos saxões que escondessem uma faca de-



baixo de seus pés e se misturarem com os bretões. Disse ele: “Quando eles estiverem bastante inebriados, gritarei *“Nimed eure saxes!”*. Então que cada um pegue sua faca e mate seu homem. Mas poupem o rei por causa do seu casamento com minha filha, porque é melhor que ele seja poupado que morto.”

Depois que comeram e beberam e estavam muito embriagados, Hengist subitamente vociferou, *“Nimed eure Saxes!”* e imediatamente seus companheiros pegaram suas facas e, correndo na direção dos bretões, cada um o cercou e sentou próximo a ele, e houve o assassinato de trezentos nobres de Vortigern. Ao ser capturado, o rei negociou sua libertação, entregando as três províncias do leste e sul, além de outros distritos que os traidores optaram.

São Germano admoestou Vortigern a retornar para o verdadeiro Deus e abster-se de qualquer conjunção ilícita com sua filha, mas o infeliz fugiu para refugiar-se na província de Guorthigirnaun, assim chamada devido ao seu próprio nome, onde ele se escondeu com suas esposas. Porém, São Germano seguiu-o com todo o clero bretão, e sobre uma pedra, rezou pela redenção de sua alma por quarenta dias e quarenta noites.

Este homem abençoado havia sido unanimemente escolhido comandante contra os saxões. E então, não pelo som das trombetas mas pelas rezas, cantos, aleluias e os clamores do exército de Deus, os inimigos foram dispersados e até mesmo jogados ao mar.

Outra vez Vortigern fugiu ignominiosamente de São Germano [e foi] para o reino da Demécia, onde, às margens do rio Teibe, construiu um castelo que chamou de Cair Guothergirn. O santo, como de costume, seguiu-o para lá, e com todo o clero apressou-se e rezou para o Senhor por três dias e noites. Na terceira noite, na terceira hora, um fogo caiu repentinamente do céu e queimou completamente o castelo. Vortigern, a filha de Hengist, suas outras esposas e todos os outros habitantes do castelo, tanto homens como mulheres, pereceram miseravelmente. Assim foi o fim deste rei infeliz, como podemos encontrar escrito na vida de São Germano.

Outros afirmam-nos que, sendo odiado por todo o povo da Bretanha por ter recebido os saxões, e sendo publicamente acusado por São Germano e pelo clero aos olhos de Deus, ele fugiu e vagou de um lugar a outro, buscando um lugar de refúgio até que, com o coração partido, teve um fim ignóbil. Alguns registros atestam que a terra abriu-se e o engoliu na noite em que seu castelo queimou, já que

nenhum resto foi descoberto na manhã seguinte, nem dele, nem daqueles que queimaram com ele.

Ele teve três filhos: o mais velho foi Vortimer, que, como vimos, lutou quatro vezes contra os saxões e os pôs em fuga; o segundo, Catergirn, morto na mesma batalha com Horsa; o terceiro, Pascent, que reinou em duas províncias, Buelt e Guorthegirnaun, após a morte de seu pai. Estas lhe foram atribuídas por Ambrósio, o grande rei entre todos os reis da Bretanha. O quarto foi Fausto, nascido de um casamento incestuoso com sua filha, que foi criado e educado por São Germano. Ele construiu um grande monastério às margens do rio Renis, chamado com seu nome, e que permanece até o presente período.

Esta é a genealogia de Vortigern, que retorna até Fernmail, que reinou no reino de Guorthegirnaun, e era o filho de Teudubir; Teudubir era o filho de Pascent; Pascent, de Guaidcant; Guaidcant, de Moriud; Moriud, de Eldat; Eldat, de Eldoc; Eldoc, de Paulo; Paulo, de Mepurit; Mepurit, de Briacat; Briacat, de Pascent; Pascent, de Guorthigirn; Guorthigirn, de Guortheneu; Guortheneu, de Guitaul; Guitaul, de Guitolin; Guitolin, de Glovi. Bonus, Paulo, Mauron e Guotolinus eram quatro irmãos que construíram uma grande cidade às margens do rio Severn, a qual em bretão é chamada Cair Gloui, em saxão, de Gloucester. Já foi dito o suficiente sobre Vortigern.

Quando Graciano *Equantio* era cônsul em Roma - pois então todo o mundo era governado por cônsules romanos - os saxões foram recebidos por Vortigern no ano de quatrocentos e quarenta e sete do Nosso Senhor. E seja quem for que algum dia leia o que está contido aqui pode receber instrução, [pois] o Senhor Jesus Cristo fornece assistência, [Ele], que é co-eterno com o Pai e o Espírito Santo, vive e reina para todo o sempre. Amém.

Naqueles dias, São Patrício era cativo entre os escotos. O nome do seu senhor era Milcho, de quem ele era guardador de porcos havia sete anos. Quando atingiu a idade de dezessete anos, este deu-lhe a liberdade. Por impulso divino, [Patrício] aplicou-se à leitura das Escrituras e mais tarde foi para Roma, onde, repleto com o Espírito Santo, continuou por um longo tempo, estudando os sagrados mistérios daqueles escritos. Durante a sua permanência, Paládio, o primeiro bispo, foi enviado pelo papa Celestino para converter os escotos [os irlandeses]. Mas tempestades e sinais de Deus o impediram de desembarcar, porque ninguém pode chegar em nenhum país, exceto se tiver per-



missão do Alto; alterando então sua direção da Irlanda, ele veio para a Bretanha e morreu na terra dos pictos.

Ao ser conhecida a morte de Paladino, os patrícios romanos Teodósio e Valenciano então reinando, o papa Celestino enviou Patrício para converter os escotos à fé da Sagrada Trindade; Vítor, o anjo de Deus o acompanhou, admoestando, acompanhando e assistindo-o, e também o bispo Germano.

Germano então enviou o antigo Segerus com ele, como um venerável e elogiado bispo, para o rei Amatheur, que vivia próximo, e que tinha a presciência do que iria acontecer; ele foi consagrado bispo no reino daquele rei pelo santo pontífice, assumindo o nome de Patrício, tendo até esse ponto sido conhecido como Maun; Auxilius, Issernino, e outros irmãos foram ordenados com ele para graus inferiores.

Tendo distribuído bênçãos e aperfeiçoado todos no nome da Santa Trindade, ele embarcou para o mar que está entre os gauleses e os bretões; e depois de uma rápida passagem chegou à Bretanha, onde pregou por algum tempo. Depois que toda a preparação necessária foi feita e que o anjo lhe deu o aviso, ele veio para o mar da Irlanda. Após encher o navio com presentes estrangeiros e tesouros espirituais, ele chegou, com a permissão de Deus, à Irlanda, onde batizou e pregou.

Do começo do mundo ao quinto ano do reinado de Logiore, quando os irlandeses foram batizados na fé e a unidade da Trindade foi pregada a eles, se passaram cinco mil trezentos e trinta anos.

São Patrício ensinou o Evangelho às nações estrangeiras pelo espaço de quarenta anos. Investido de poderes apostólicos, deu visão aos cegos, purificou os leprosos, curou os surdos, expulsou demônios, ressuscitou nove dentre os mortos, redimiu muitos cativos de ambos os sexos por sua própria expensa e deixou-os livres em nome da Santa Trindade. Ensinou os servos de Deus e escreveu trezentos e sessenta e cinco livros canônicos e outros relativos à fé católica. Fundou muitas igrejas e consagrou o mesmo número de bispos, fortalecendo-os com o Espírito Santo. Ordenou trezentos mil presbíteros, converteu e batizou doze mil presbíteros, e converteu e batizou doze mil pessoas na província de Conatcha (Connaught).

Em um dia batizou sete reis, que eram os sete filhos de Amolghith.

Ele continuou jejuando quarenta dias e noites, no cume da montanha Eile, que é Cruachan Eile, e proferiu três petições a Deus para os irlandeses que tivessem abraçado a

fé. Os escotos dizem que a primeira petição era esta: ele recebia todo o pecador arrependido até a última extremidade da vida; a segunda, que eles nunca seriam exterminados pelos bárbaros, e a terceira, que a Irlanda iria ser inundada (com água) durante sete anos antes da vinda do Nosso Senhor para julgar os vivos e os mortos, quando então os crimes das pessoas poderiam ser dissipados pela Sua intercessão e suas almas purificadas no último dia.

Ele deu ao povo sua bênção da parte mais elevada da montanha, e indo mais além, que iria rezar por eles, e se agradasse a Deus, ele veria os efeitos de seus labores. Apareceu-lhe um inumerável bando de pássaros de muitas cores, significando o número de pessoas santas de ambos os sexos da Irlanda, que deveriam vir para ele como seus apóstolos no dia do Julgamento para serem apresentados diante do tribunal de Cristo. Depois de uma vida dedicada à conversão do bem da humanidade, São Patrício, numa idade madura saudável, passou deste mundo para o Senhor, e mudou sua vida para uma melhor, com os santos e eleitos de Deus ele repousa para sempre. Amém.

São Patrício parecia-se com Moisés em quatro particularidades: o anjo falou-lhe no ramo ardente; ele vagueou quarenta dias e quarenta noites numa montanha; ninguém conhece a sua sepultura, nem onde ele está enterrado; esteve dezesseis anos como cativo. No seu vigésimo quinto ano, foi consagrado bispo por São Mateus, e foi oitenta e cinco anos apóstolo dos irlandeses. Seria mais proveitoso tratar a vida deste santo no seu conjunto, mas não é hora para concluir a epítome dos seus labores.

Naquele tempo, os saxões se tornavam mais fortes em virtude de seu grande número e cresciam em poder na Bretanha. Após a morte de Hengist, no entanto, seu filho Octa cruzou da parte mais ao norte da Bretanha para o reino de Kent, e dele procedem todos os reis daquela província até hoje.

Então Artur, juntamente com os reis da Bretanha, lutou contra eles (os saxões) naqueles dias, mas Artur mesmo era um comandante militar [*dux bellorum*]. Sua primeira batalha foi na foz do rio que é chamado Glein. Sua segunda, terceira, quarta e quinta batalhas foram acima de um rio chamado Douglas e [que] está na região de Linnuis. A sexta batalha foi às margens do rio chamado Bassas. A sétima batalha foi na floresta de Celidon, que é Cat Coit Celidon. A oitava batalha foi na fortaleza de Guinnion, na qual Artur carregou a imagem de Santa Maria sempre virgem sobre seus ombros; e os pagãos foram postos em debandada nesse dia.



E sob o poder de Nosso Senhor Jesus Cristo e sob o poder da sagrada Virgem Maria, sua mãe, houve uma grande mortandade entre eles. A nona batalha foi travada às margens da Cidade das Legiões. A décima batalha foi travada às margens do rio Tribuit. A décima primeira batalha foi realizada na montanha Agnet. A décima segunda batalha foi no Monte Badon, no qual caíram em um dia novecentos e sessenta homens de uma investida de Artur e ninguém os golpeou, exceto o próprio Artur, e em todas as batalhas ele saiu como vencedor. E enquanto eles [os saxões] eram derrotados em todas as batalhas, estavam buscando ajuda da Germânia e seus número era aumentado muitas vezes sem interrupção. E eles trouxeram reis da Germânia que poderiam reinar sobre eles na Bretanha até o tempo em que Ida, o filho de Eobba reinou. Ele foi o primeiro rei na Bernícia, em Berneich.

GENEALOGIA DOS REIS DA BERNÍCIA

Woden gerou Beldeg, que gerou Beornec, que gerou Gechbrond, que gerou Aluson, que gerou Inguec, que gerou Aedibrith, que gerou Ossa, que gerou Eobba, que gerou Ida. Mas Ida teve doze filhos, cujos nomes são: Adda, Aedlric, Decdric, Edric, Deothere, Osmer, e uma rainha chamada Bearnoch, Ealric. Ealdric gerou Aelfret; o mesmo é Aedlfred Flesaur. Pois ele também teve sete filhos, cujos nomes são: Anfrid, Osguald, Osbiu, Osguid, Osgudu, Oslapf, Offa. Osguid gerou Alcfrid e Aelfguin e Echfird.

Echgrfid é aquele que fez guerra contra o seu primo, Birdei, rei dos Pictos, e ele caiu [mesmo] com toda a força de seu exército, e os pictos com seu rei ganharam a vitória; e os saxões nunca outra vez conseguiram exigir tributos a eles. Desde o tempo dessa guerra foi chamado Gueith Lin Garan.

Mas Osguid teve duas esposas, Riemmelth, filha de Royth, filho de Rum, e a outra chamava-se Eanfled, filha de Eadguin, filho de Alli.

GENEALOGIA DOS REIS DE KENT

Hengist gerou Octha, que gerou Ossa, que gerou Ealdbert, que gerou Ercunbert, que gerou Ecgerth.

ORIGEM DOS REIS DO LESTE DA INGLATERRA

Woden gerou Casser, que gerou Titinon, que gerou Trigil, que gerou Rodmunt, que gerou Rippan, que gerou Guillem Guechan, que foi o primeiro rei do leste da Inglaterra. Gucha gerou Guffan, que gerou Tydil, que gerou Ecni, que gerou Aldul, que gerou Elric.

GENEALOGIA DOS REIS DA MÉRCIA

Woden gerou Guedolgeat, que gerou Guithleg, que gerou Guerdmund, que gerou Offa, que gerou Ongen, que gerou Eamer, que gerou Pubba. Mas Pubba teve doze filhos, dos quais dois são mais conhecidos para mim que os outros, que são Penda e Eva.

GENEALOGIA DOS REIS DE DEIRA

Woden gerou Beldeyg. Brond gerou Siggarr, que gerou Seballd, que gerou Zegulf, que gerou Soemil, que primeiro separou Deur de Birneich. Soemil gerou Sguerthing, que gerou Giulglis, que gerou Usfreat, que gerou Iffi, que gerou Ulli, Aedgum, Osfird e Eadfird.

Havia dois filhos de Edguin, que caíram com ele na batalha de Meicen, e da sua origem nunca começou o reino, pois ninguém da sua raça escapou da guerra, mas todos eles foram mortos com ele pelo exército de Catguollaunus, rei da região da Guenedócia.

Osguid gerou Ecgrfid, o mesmo é Ecgrfid Ailguin, que gerou Oslach, que gerou Alhun, que gerou Adlsing, que gerou Echun, que gerou Oslaph. Ida gerou Eadric, que gerou Ecgrfid, que gerou Liodguald; que gerou Aetan. O mesmo é Eata Glinmaur, que gerou Eadbyrth e Ecgbirth, que foi o primeiro bispo da nação deles.

Ida, filho de Eobba, tendo ido para a região norte da Bretanha, onde é o mar da Humbria, e reinou doze anos, e uniu Dinguayrði guurth Berneich.

Então Dutigirn naquele tempo lutou bravamente contra o povo dos anglos. Naquele tempo, Talhaiarn Cataguen era famoso pela poesia, e Neirin, e Taliesin e Bluchbard, e Cian, que é chamado Guenith Guaut, foram todos famosos ao mesmo tempo na poesia bretã. O grande rei, Mailcun, reinou entre os bretões, isto é, no distrito de Guenedócia, por causa de seu antepassado Cunedda que, com seus doze filhos, havia vindo da parte esquerda, isto é, do país que é chamado Manau Gustodin, cento e quarenta e seis anos antes que Mailcun reinasse, e expulsasse os escotos com muita matança daqueles países, e eles nunca retornaram outra vez para habitá-los.

Adda, filho de Ida, reinou por oito anos; Ethelric, filho de Adda, reinou por quatro anos. Theodorico, filho de Ida, reinou sete anos. Freothwulf reinou seis anos. Naquele tempo, o reino de Kent, pela missão de Gregório, recebeu batismo Hussa [e] reinou sete anos. Contra ele lutaram quatro reis, Urien, e Ryderthen, e Guallauc, e Morcant. Teodorico lutou bravamente, juntamente com seus filhos, contra aquele Urien.



Mas naquele tempo, algumas vezes o inimigo e algumas vezes nossos compatriotas eram vencidos, e ele encurralou-os três dias e três noites na ilha de Metcaut, e enquanto ele continuava numa expedição foi assassinado, por insistência de Morcant, cheio de inveja, em razão de sua superioridade como estrategista militar, muito acima da de todos os reis.

Eadfered Flesaurs reinou doze anos em Bernícia, e doze outros em Deira, e deu a sua mulher Bebbá a cidade de Dynguoaroy, que devido a ela, é chamada de Bebbanburg.

Edwin, filho de Alla, reinou dezessete anos, apoderou-se da Elmécia, e expulsou Cerdic, seu rei. Eanfied, sua filha, recebeu o batismo no décimo segundo dia depois de Pentecostes e com todos os seus seguidores, tanto homens quanto mulheres. Na Páscoa seguinte, o próprio Edwin recebeu o batismo, e doze mil de seus súditos com ele. Se alguém deseja saber quem os batizou, foi Rum Map Urbgen: ele empenhou-se quarenta dias em batizar todas as classes de saxões, e por sua pregação muitos acreditaram em Cristo.

Oswald, filho de Ethelfrid, reinou nove anos; o mesmo é Oswald Llauiguin; ele matou Catgublaun (Cadwalla), rei da Guenedócia, na batalha de Catscaul, com muita perda para o seu próprio exército. Oswy, filho de Ethelfrid, reinou vinte oito anos e seis meses. Durante o seu reinado, houve uma terrível mortalidade entre os seus súditos quando Catgualart (Cadwallader) foi rei entre os bretões, sucedendo seu pai, e ele mesmo morreu entre o resto. Ele assassinou Penda no campo de Gai, e agora tomou parte no massacre de Gai Campi, e os reis dos bretões, que saíram com Penda na expedição até a cidade de Judeu, foram mortos.

Então Oswy restituiu todas as riquezas que estavam com ele na cidade para Penda, que as distribuiu entre os reis dos bretões, que era Atbert Judeu. Mas Catgabail sozinho, rei da Guenedócia, levantando-se de noite, escapou juntamente com seu exército, por isso é chamado Catgabail Catguommed. Egfrid, filho de Oswy, reinou nove anos. No seu tempo, o santo bispo Cuthbert morreu na ilha de Medcaut. Foi ele que fez a guerra contra os pictos e foi por eles morto.

Penda, filho de Pybba, reinou dez anos. Inicialmente separou o reino da Mércia daquele dos homens do norte, mas foi assassinado pelo traidor Onnan, rei dos anglos do leste, e São Oswald, rei dos homens do norte. Ele lutou na batalha de Cocboy na qual caiu Eawa, filho de Pybba, seu irmão, rei dos mercianos, e Oswald, rei dos homens do nor-

te, e ele ganhou a vitória por artes diabólicas. Ele não era batizado e não acreditava em Deus.

Do começo do mundo até Constantino e Rufo, decorreram cinco mil seiscientos e cinquenta e oito anos. Ainda dos dois cônsules Rufo e Rubélio, até o cônsul Stilicho, passaram-se trezentos e setenta e três anos. Também de Stilicho para Valenciano, filho de Plácido, e o reinado de Vortigern, foram vinte e oito anos. E do reinado de Vortigern à briga entre Guitolinus e Ambrósio, passaram-se doze anos, que é Guolopum, que é Catgwaloph. Vortigern reinou na Bretanha quando Teodósio e Valenciano eram cônsules, e no quarto ano do seu reinado os saxões vieram à Bretanha, no consulado de Feliz e Taurus, no ano 400 da encarnação de Nosso Senhor Jesus Cristo. Do ano em que os saxões vieram para a Bretanha e foram recebidos por Vortigern, ao tempo de Décio e Valeriano, passaram-se sessenta e nove anos.

SOBRE AS COISAS ADMIRÁVEIS DA BRETANHA

A primeira coisa admirável é o lago Lumonoy. Nele há sessenta ilhas, aí moram homens, e é cercado por sessenta rochedos, e há um ninho de águia em cada rochedo, e correm para ele sessenta rios, mas não vai dele nenhum rio para o mar a não ser um rio que se chama Lemn.

A segunda coisa admirável é a entrada do rio Trahanonni porque numa onda semelhante a um monte adissam cobre as praias e retrocede como outros mares.

A terceira coisa admirável é um lago quente que está na região Huich e é cercado de um lado por um muro feito de pedra, e para lá vão homens por todo tempo para lavar-se e a cada um assim como lhe convier, o banho se fará segundo a sua vontade. Se quiser, o banho será frio, se quente, (o banho) será quente.

A quarta coisa admirável é: fontes ao mesmo tempo chegam do mar, pelas quais fontes o mar se aquece; daí diversas iguarias salgam-se, mas não estão perto do mar, mas emergem da terra.

Outra coisa admirável é Duorig Habren, isto é, Dois Reis de Sabrina. Quando o mar está inundado adissam para a foz do Sabrina duas montanhas de espumas se congregam separadamente e fazem guerra entre si como se fossem dois arietes batendo; e um vai contra o outro e se batem alternadamente, e novamente se afasta um do outro e novamente aproximam-se em cada sissa. Isto fazem desde o início do mundo até hoje.

Há uma outra coisa admirável, isto é, Open Linn Liuan. A foz daquele rio corre para o Sabrina e quando o Sabrina



sobe ad sissam e o mar é inundado da mesma maneira na entrada do supradito rio e no lago da entrada é recebido, em forma de sorvedouro, e o mar não vai para cima, e há uma praia junto do rio, e enquanto o Sabrina cresce *ad sissam* este litoral não fica coberto; e quando refluí o mar e o Sabrina, então o lago Linn Liuan põe para fora tudo o que devorou do mar, e então esse litoral fica coberto; e como um monte numa onda expele e rompe com força. E se houver o exército de toda a região, na qual está situada e voltar a face contra a onda, não só a onda arrasta o exército com sua força, com as vestes encharcadas de água, mas também os cavalos do mesmo modo são arrastados. Se porém, o exército for por detrás contra ela, a onda não lhe causa mal e quando o mar retroceder, todo o litoral que a onda cobre fica descoberto atrás e o mar volta dele.

Há uma outra coisa admirável na região Cinlipiuc. Existe aí uma fonte de nome Finnaun Guur Helic. Não corre nenhum rio dela, nem para ela. Os homens vão à fonte para pescar. Uns vão pela parte leste e tiram peixes dessa parte; uns pela direita, outros pela esquerda e pelo ocidente, e os peixes são puxados de uma e de outra parte. E outra espécie de peixes é arrastada, retirada de todas as partes. É uma coisa muito admirável, os peixes serem encontrados na fonte uma vez que não corre rio para ela nem dela. E nela (na fonte) são encontradas quatro espécies de peixes: e no entanto ela não é pela sua grandeza nem pela sua profundidade. A profundidade dela vai até os joelhos, são vinte pés de comprimento e de largura, tem margens altas de todos os lados. Junto do rio que se chama Guoy, são encontrados frutos sobre o freixo na subida do bosque, que está junto da entrada do rio.

Há uma outra coisa admirável na região que se chama Guent. Existe aí uma escavação da qual o vento sopra por todo o tempo sem interrupção. E quando não sopra o vento em tempo de verão, daquela escavação sopra incessantemente, e ninguém possa resistir junto à profundidade do fosso. E se chama Vith Guint em bretão, em latim, *Flacio*. É uma coisa muito admirável o vento soprar da terra.

Há uma outra coisa admirável em Guhyr, um altar que está num lugar que se chama Loyngarth, que é sustentado pela vontade de Deus. A história desse altar parece-me melhor contar do que silenciar. Foi feito enquanto São Iltuto orava na caverna que está perto do mar que banha a terra do supracitado lugar; a entrada da caverna está junto do mar, e eis que uma nau navegava do mar e dois varões que a conduziam, e o corpo do santo homem estava com

eles no navio e o altar sobre a face dele, o qual altar era sustentado pela vontade de Deus.

O homem de Deus caminhou em direção a eles; o corpo do santo homem e o altar estavam inseparavelmente sobre o rosto do santo corpo. E disseram a São Iltuto: “Aquele homem de Deus recomendou-nos que o conduzíssemos a ti e o sepultássemos contigo. O nome dele não reveles a nenhum homem para que os homens não jurem por si mesmos.”

E depois do sepultamento, aqueles dois varões voltaram ao navio e navegaram. E São Iltuto fundou a igreja próximo do corpo do santo homem e em torno do altar, e permanece até hoje o altar sustentado pela vontade de Deus. Veio um jovem rei para que provasse, levando um ramo em sua mão, dobrou-o junto do altar e sustentou-o com ambas as mãos; assim comprovou a verdade daquele rei e ele depois disso não viveu um mês inteiro. O outro olhou debaixo do altar e perdeu a visão e antes de um mês terminou a vida.

Há uma outra coisa admirável na supracitada região de Guent. Existe aí uma fonte junto de uma paliçada do poço Mouric e lenha no meio da fonte. E os homens lavam suas mãos com as suas faces e tem debaixo dos pés madeira quando se lavam. Eu mesmo comprovei e vi. Quando o mar cresce, o Sabrina se estende para a onda montante sobre todo o mar e cobre e se dirige até a fonte se enche sissa do (rio) Sabrina e arrasta a madeira consigo até o grande mar e por um espaço de três dias vai contra o mar. E no quarto dia se encontra na supradita fonte. Ocorreu que um dos rústicos o sepultasse na terra para comprovar e no quarto dia foi encontrado na fonte e aquele rústico que o escondeu e sepultou morreu antes do fim do mês.

Existe outra maravilha na região que é chamada Buel. Existe uma montanha de pedras lá e uma das pedras colocada sobre esse conjunto com a pegada de um cachorro nela. Quando Cabal, que era o cão de Artur, o guerreiro, estava caçando o javali Troynt, imprimiu sua pegada na pedra e depois Artur reuniu a pedra num monte abaixo da pegada de seu cão e (o local) foi chamado de Carn Cabal. E os homens vieram e removeram a pedra com suas mãos durante um dia e uma noite; e no dia seguinte foi encontrado sobre aquele monte que foi feito.

Existe outra maravilha próxima de uma região que é chamada Ercing. Uma lápide localiza-se lá próximo a uma fonte chamada Licat Anir, e o nome do homem que está enterado na sepultura é assim: Anir. Era o filho de Artur, o guerreiro, e o próprio Artur o matou e o enterrou nesse local.



E vieram os homens para medir aquele túmulo que tem de comprimento às vezes seis pés, às vezes nove, às vezes doze e às vezes quinze. Nessa medição, mede-se uma vez; de outra vez não se encontrará a mesma medida; eu sozinho o comprovei.

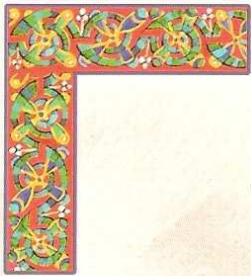
Há outra coisa admirável na região que se chama Cereticiaun. Existe aí um monte Cruc Maur com um sepulcro no cimo. Qualquer pessoa que venha ao sepulcro e se estenda junto dele embora seja de pequena estatura no comprimento se descobre o sepulcro; se a pessoa for baixa e de pouca idade, do mesmo modo, não só se encontra o comprimento do sepulcro conforme a estatura do homem, mas, se for mais velha e de grande estatura, ainda que fosse de qualquer côvados de comprimento, conforme a estatura de cada homem, encontra-se o túmulo.

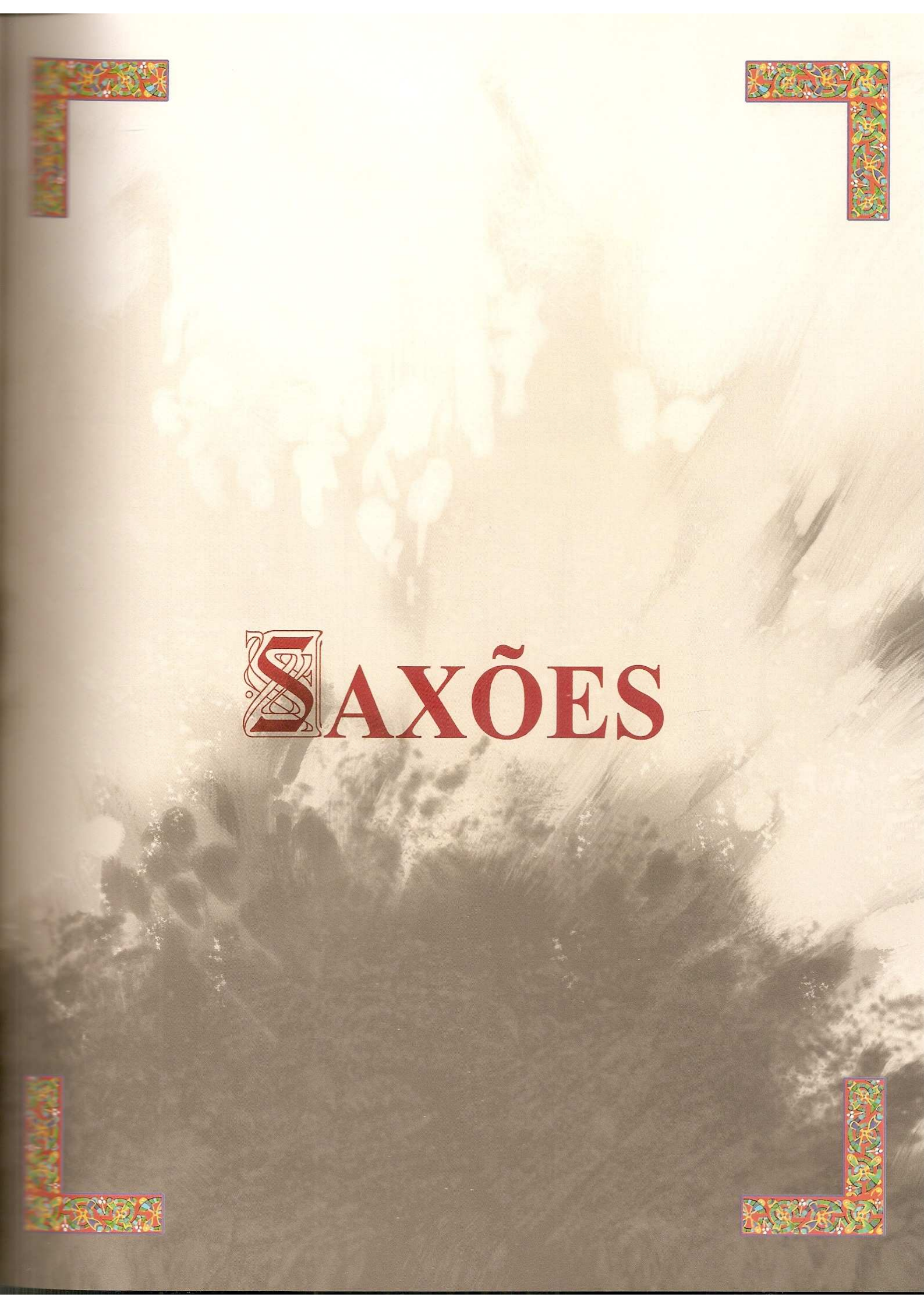
Qualquer peregrino e qualquer homem entediado dará três voltas junto dele; não recairá sobre ele nenhum tédio até o dia de sua morte; e não será novamente atingido por tédio algum ainda que esteja sozinho nos pontos extremos do mundo.

A primeira coisa admirável é a praia sem mar. A segunda, é a ver aí um monte que gira três vezes por ano. A terceira é o vau aí existente. Quando o mar está cheio, ele também se enche; quando o mar baixa, ele também diminui.

A quarta é a pedra que se movimenta à noite sobre o vale Citheinn e foi lançada um dia à voragem do Cereuus, que está no meio do mar chamado Mene; e no dia seguinte foi encontrada sem dúvida na margem do supracitado vale. Há aí um lago que se chama Luchlein. É cercado por quatro círculos (anéis). No primeiro círculo é cercado por gronna de estanho; no segundo, por gronna de chumbo; no terceiro, por gronna de ferro; no quarto, por gronna de bronze. Nesse lago encontram-se muitas pérolas, que os reis põem nas orelhas.

Existe outro lago que faz a madeira endurecer-se em pedras. Os homens modelam a madeira e depois de lhe darem forma lançam-na no lago e permanece aí até o fim do ano; e no fim do ano se encontra a pedra. Chama-se Luch Echac.





SAXÕES



Armamento saxão



Elmo de *Sutton Hoo*, este elmo saxão tem semelhanças com elmos vikings



Elmo saxão do século VIII



Machado saxão de lâmina larga



Machado saxão de lâmina estreita



- (A) Linton Heath, Cambridgeshire – séc. VI
- (B) Battersea, Londres – séc. VI
- (C) Linton Heath, Cambridgeshire – séc. VI e VII
- (D) Kempston, Bedfordshire – séc. VI
- (E) Snells Corner, Hampshire – séc. VI e VII
- (F) Longbridge, Warwickshire – séc. VI e VII
- (G) Petersfinger, Wiltshire – séc. VII
- (H) Lança merciana encontrada em Londres



Reconstrução de um escudo *danês* ou, possivelmente, *juto*.

Os enfeites de metal são um indício de que o escudo provavelmente possuía uma tira de couro para o antebraço, além da alça de metal para a mão.



Lança saxã

Armamento saxão



Machado saxão de lâmina estreita



Machado saxão comum



Machado saxão de lâmina larga



Modelos diversos de espadas saxãs



Espadas saxãs, final do século IX



Escudo *Sutton Hoo*, *Suffolk* - séculos VI e VII



Reconstrução do elmo *Benty Grange*

Nortúmbria



Elmo, escudo e lanças comuns do armamento da Nortúmbria



Líder de clã nortúmbrio, século IX

Rei Alfred observa sua relíquia



Guerreiro saxão, século IX



Guerreiro saxão, século IX



Milícia saxã *fyrð*, século IX



R

ei saxão



Guerreiro anglo do leste, século VII



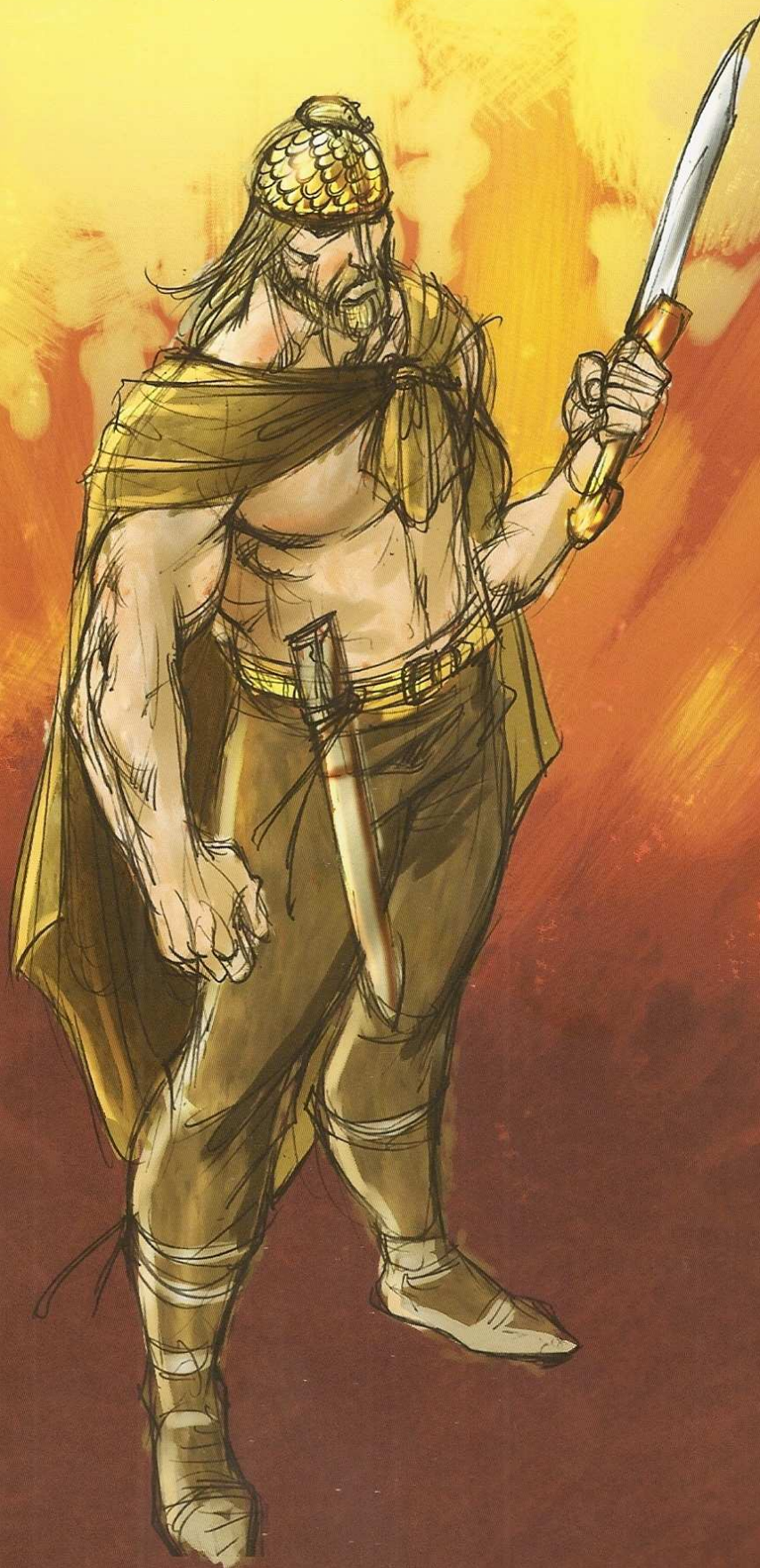
Eíder anglo, século VII

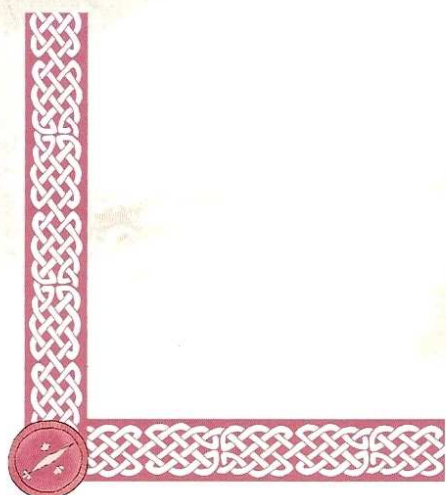


Rei anglo, século VII



Guerreiro merciano (Mércia), século VII







BRETÕES

R

ei bretão



R

ei bretão



Guerreiro romano bretão



6 guerreiro romano bretão, século VI



Guerreiro romano bretão, século VI



Guerreiros bretões



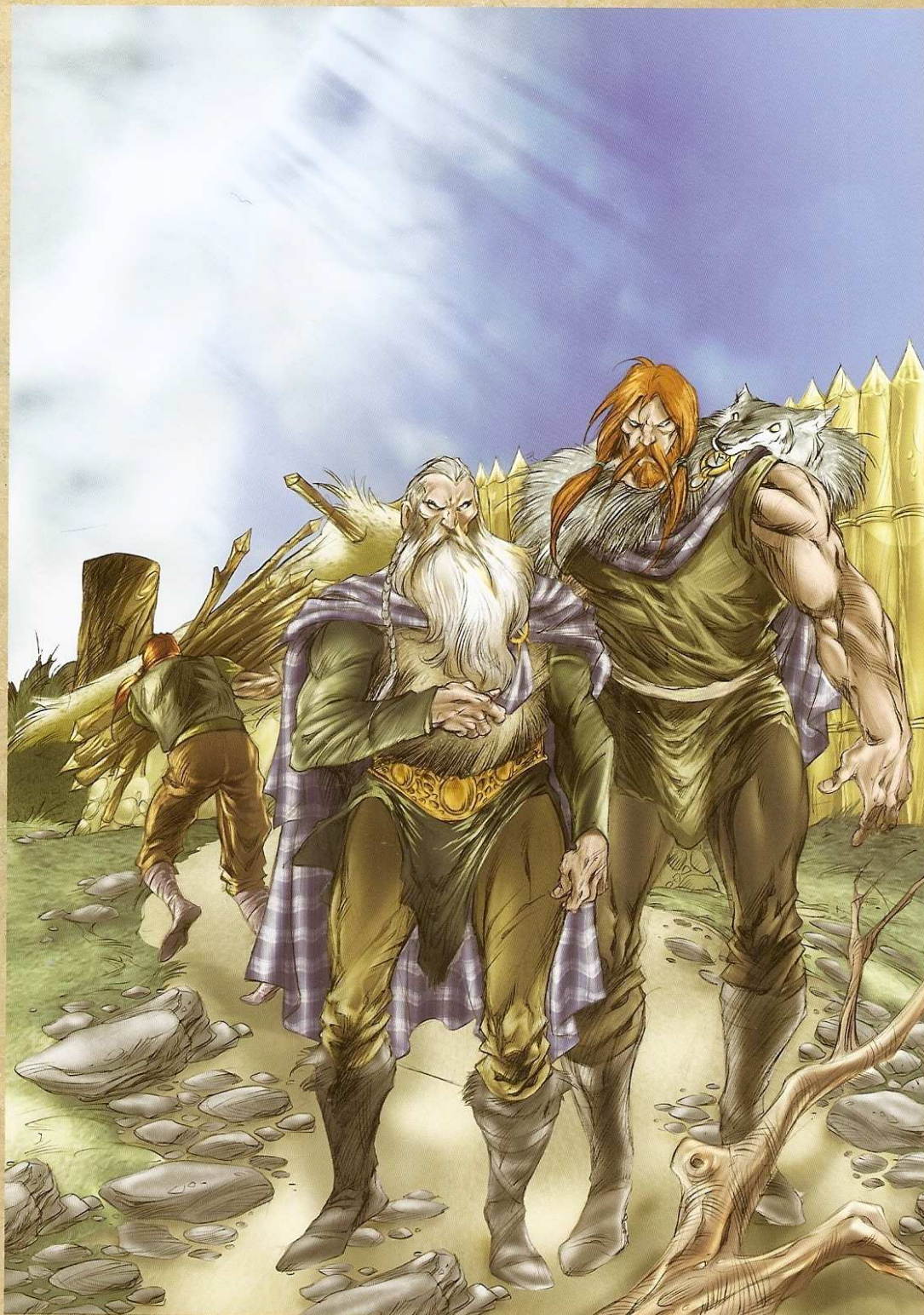
Guerreiro bretão, século VI.



Rainha Boudicca



Guerreiros celtas



Guerreiro celta, século I



Guerreiro celta, século I



Guerreiro celta, século I



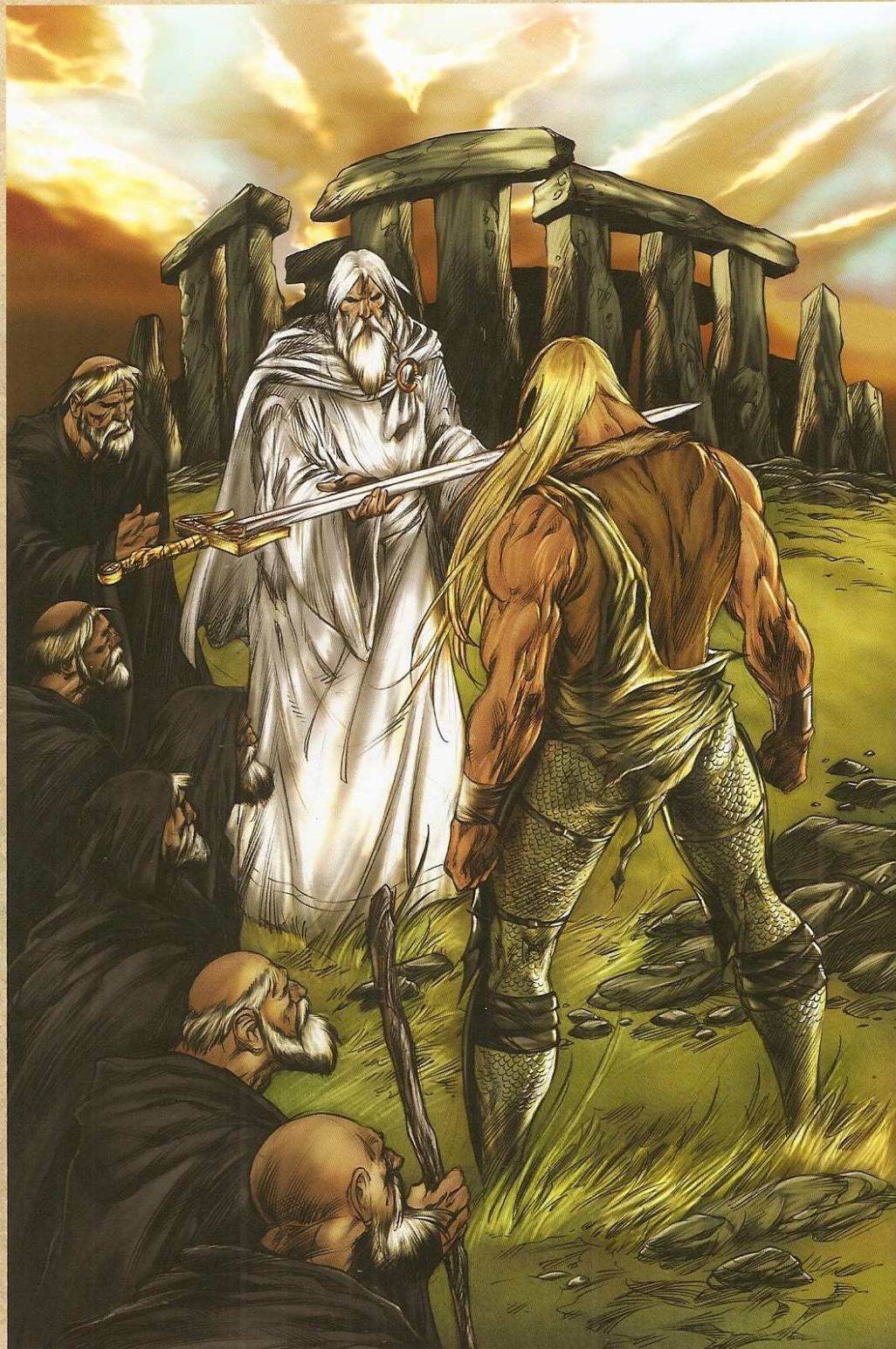
Druida celta

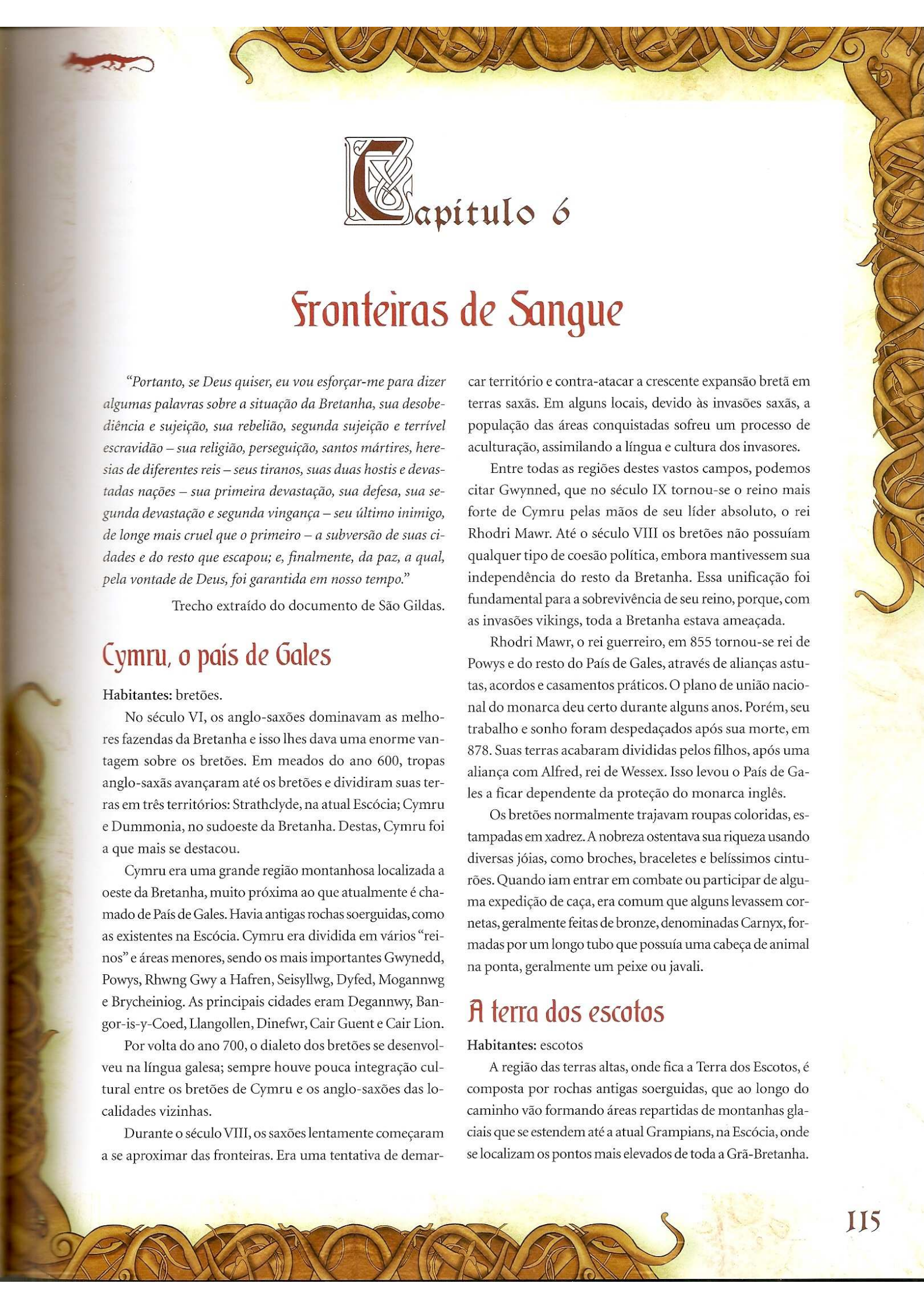


C conselho dos druidas



Angus recebe Gaoth Cerridwen





Capítulo 6

Fronteiras de Sangue

“Portanto, se Deus quiser, eu vou esforçar-me para dizer algumas palavras sobre a situação da Bretanha, sua desobediência e sujeição, sua rebelião, segunda sujeição e terrível escravidão – sua religião, perseguição, santos mártires, here-sias de diferentes reis – seus tiranos, suas duas hostis e devastadas nações – sua primeira devastação, sua defesa, sua segunda devastação e segunda vingança – seu último inimigo, de longe mais cruel que o primeiro – a subversão de suas cidades e do resto que escapou; e, finalmente, da paz, a qual, pela vontade de Deus, foi garantida em nosso tempo.”

Trecho extraído do documento de São Gildas.

Cymru, o país de Gales

Habitantes: bretões.

No século VI, os anglo-saxões dominavam as melhores fazendas da Bretanha e isso lhes dava uma enorme vantagem sobre os bretões. Em meados do ano 600, tropas anglo-saxãs avançaram até os bretões e dividiram suas terras em três territórios: Strathclyde, na atual Escócia; Cymru e Dummonia, no sudoeste da Bretanha. Destas, Cymru foi a que mais se destacou.

Cymru era uma grande região montanhosa localizada a oeste da Bretanha, muito próxima ao que atualmente é chamado de País de Gales. Havia antigas rochas soerguidas, como as existentes na Escócia. Cymru era dividida em vários “reinos” e áreas menores, sendo os mais importantes Gwynedd, Powys, Rhwng Gwy a Hafren, Seisyllwg, Dyfed, Morgannwg e Brycheiniog. As principais cidades eram Degannwy, Bangor-is-y-Coed, Llangollen, Dinefwr, Cair Guent e Cair Lion.

Por volta do ano 700, o dialeto dos bretões se desenvolveu na língua galesa; sempre houve pouca integração cultural entre os bretões de Cymru e os anglo-saxões das localidades vizinhas.

Durante o século VIII, os saxões lentamente começaram a se aproximar das fronteiras. Era uma tentativa de demar-

car território e contra-atacar a crescente expansão bretã em terras saxãs. Em alguns locais, devido às invasões saxãs, a população das áreas conquistadas sofreu um processo de aculturação, assimilando a língua e cultura dos invasores.

Entre todas as regiões destes vastos campos, podemos citar Gwynned, que no século IX tornou-se o reino mais forte de Cymru pelas mãos de seu líder absoluto, o rei Rhodri Mawr. Até o século VIII os bretões não possuíam qualquer tipo de coesão política, embora mantivessem sua independência do resto da Bretanha. Essa unificação foi fundamental para a sobrevivência de seu reino, porque, com as invasões vikings, toda a Bretanha estava ameaçada.

Rhodri Mawr, o rei guerreiro, em 855 tornou-se rei de Powys e do resto do País de Gales, através de alianças astutas, acordos e casamentos práticos. O plano de união nacional do monarca deu certo durante alguns anos. Porém, seu trabalho e sonho foram despedaçados após sua morte, em 878. Suas terras acabaram divididas pelos filhos, após uma aliança com Alfred, rei de Wessex. Isso levou o País de Gales a ficar dependente da proteção do monarca inglês.

Os bretões normalmente trajavam roupas coloridas, estampadas em xadrez. A nobreza ostentava sua riqueza usando diversas jóias, como broches, braceletes e belíssimos cinturões. Quando iam entrar em combate ou participar de alguma expedição de caça, era comum que alguns levassem cornetas, geralmente feitas de bronze, denominadas Carnyx, formadas por um longo tubo que possuía uma cabeça de animal na ponta, geralmente um peixe ou javali.

A terra dos escotos

Habitantes: escotos

A região das terras altas, onde fica a Terra dos Escotos, é composta por rochas antigas soerguidas, que ao longo do caminho vão formando áreas repartidas de montanhas glaciais que se estendem até a atual Grampians, na Escócia, onde se localizam os pontos mais elevados de toda a Grã-Bretanha.



Muito antes das invasões vikings, a região conhecida por Terra dos Escotos era habitada pelos pictos e escotos originais, duas facções que lutavam entre si a incontáveis e sangrentos anos. Os pictos foram derrotados e consequentemente conquistados pelo memorável rei Kenneth MacAlpin, no ano de 843. A conquista aconteceu logo após a morte de um rei picto chamado Eoganam, numa luta contra os vikings em 839, que deu a Kenneth a oportunidade da conquista. Nessa ocasião, ele fundou o reino de Alba, ou Scotia, como também era chamado. Essa vitória foi o resultado da crescente, porém lenta, influência que os escoceses vinham exercendo sobre os pictos ao longo dos anos. Outro fator importante para essa mudança foi que, nessa época, muitos dos reis pictos tinham origens escotas.

Nesse mesmo período, os escoceses sofreram muito com as invasões vikings, o que resultou na perda de muitas terras no litoral. A dominação viking nas regiões de Orkney, Shetland e Caithness era tão grande, que o pouco que sobrou da cultura dos pictos foi completamente destruído pelos nórdicos. Em pouco tempo, os símbolos pictos, a literatura, assim como sua língua, desapareceram. O idioma substituído foi o gaélico.

Com esse panorama, vimos que os escotos são a mistura de três povos guerreiros: os escotos originais, os descendentes dos pictos e os invasores nórdicos. Essa miscigenação causava um choque cultural muito grande na região, principalmente em termos religiosos, considerando que cristãos e pagãos – na sua maioria de procedência viking – tinham que conviver juntos.

Wessex, Ânglia do Leste, Mércia & Nortúmbria

Nos últimos 50 anos do século IX, os saxões estavam em franca campanha para expandir seus territórios sobre os reinos vizinhos da Mércia e Ânglia do Leste. Porém, houve uma mudança de planos quando, a partir de 866, o grande exército viking desembarcou em Wessex, iniciando assim suas intermináveis invasões. Neste mesmo ano, o rei Aethelred assumiu o trono.

A guerra dos saxões contra os vikings não era apenas uma mera questão de defesa de território ou sobrevivência. Eles também lutavam para tentar aumentar seus territórios, dominando outros reinos ingleses.

Ainda em 866, os vikings fizeram uma trégua, restabelecendo a paz com a Ânglia do Leste e se deslocando para o

norte em seguida. Após sangrentas batalhas, os líderes da Nortúmbria caíram e os vikings instalaram um rei, como eles denominavam, “marionete” no reino.

Por muitas e muitas décadas a Nortúmbria foi um eficiente centro de operações viking, que eles usavam como ponto de partida para outras invasões no resto da Bretanha. Em 868, o governo da Mércia tombou perante a força dos nórdicos. Nos anos seguintes, em 869 e 870, foi a vez da Ânglia do Leste sofrer a fúria vinda dos súditos de Thor. Durante esse processo, o anglicano Edmund foi abatido em combate e seu trono foi tomado pelos invasores.

Wessex

Habitantes: anglo-saxões

A geografia de Wessex é inconstante. Seus terrenos a oeste são montanhosos, enquanto próximo à região centro-oeste há muitas colinas, planícies e pântanos. Com íngremes cordilheiras voltadas para as terras do norte e não tendo nenhum daqueles compridos rios que os vikings usavam para navegar, era um local importante, estrategicamente falando.

Como ocorre no resto da região da Bretanha, o clima é ameno. Tende a apresentar temperaturas moderadas e chuvas fracas, porém constantes, durante todo o decorrer do ano.

No século IX, Wessex ainda era o único reino que conseguia resistir às investidas escandinavas. Alguns dos principais motivos de tal proeza foram as condições territoriais e a organização local, que dava grande flexibilidade quando esse povo era atacado.

O magnífico rei Alfred, O Grande, tinha sob suas ordens todos os condes (*earldoman*) e cada um destes liderava um *Shire* (condado), que podia agir por conta própria, tendo um comandante reconhecido para finalidades militares ou civis.

Nortúmbria

Habitantes: anglos

Tendo como principal cidade York, rebatizada de Jorvik pelos invasores nórdicos, a vasta Nortúmbria, assim como a Mércia e a Ânglia do Leste, era habitada pelos anglos. Estes povos eram muito parecidos com os anglo-saxões, que lutavam entre si constantemente.

Até o início das invasões vikings, havia uma antiga rixa entre os dois reis regionais, Aelle e Osberte. Porém, quando o exército do temível Ivar chegou aos portões de York, em 867, a única opção dos dois monarcas foi se unir. Decisão



sábia, porém tardia. Ambos acabaram sendo cruelmente mortos pelos vikings e sua nação, Nortúmbria, dominada. O rei Aelle, em especial, morreu com o ritual “Águia de Sangue”, drástica prática na qual suas costelas foram cortadas e posteriormente serradas, para depois serem abertas e seus pulmões serem arrancados.

Mércia

Habitantes: anglos

Após conquistar a Nortúmbria, Ivar voltou sua atenção para as terras da Mércia, a nação que por mais de um século representou todo o esplendor e poderio da Inglaterra. As tropas de Ivar postaram-se diante de Notthingham, o que fez que o rei merciano pedisse ajuda a Wessex. Embora o monarca de Wessex tivesse falecido, seus filhos, Alfred e Ethelred, atenderam ao chamado.

Porém, em um momento de fraqueza, os mercianos preferiram negociar. Ato infeliz, pois Ivar era tão astuto em política quanto eficiente em um combate. O Sem-Ossos coroou Ceowulf como rei da Mércia, subjugando seus habitantes. O novo monarca, porém, nada mais era do que uma “figura decorativa”; uma mera marionete, um joguete nas mãos de Ivar, obedecendo a todas as suas ordens.

Depois que Alfred de Wessex obteve vitória na fantástica batalha de Edington, voltou a cultivar relações com a Mércia. Este reino continuava sendo tributário aos nórdicos, embora não fosse mais ocupado em grande parte por eles.

Ilha de Erin

Sendo um dos países mais chuvosos da Europa, a paisagem irlandesa é muito alternada, possuindo pântanos e lagos nas terras mais baixas, ao centro, e montanhas e ilhas rochosas a oeste. Nesta mesma área, pode-se encontrar a maior parte das fazendas e pastos. Em sua região central, entre esses dois extremos, há muitas florestas e grandes pastagens verdes, resultado de fartas temporadas de chuvas fortes durante o ano.

A principal cidade é Dublin, uma região no litoral com amplo comércio e excelente posição estratégica. Ao longo do ano, é um dos locais mais ensolarados, sendo banhada por mais horas de luz do sol do que qualquer parte da Ilha de Erin. Em oposição, o norte é mais escuro, com menos horas de Sol.

O inverno irlandês é brando, com exceção das terras mais altas. As temperaturas mais elevadas do verão estão no sudeste da Ilha de Erin, onde a estação é mais rigorosa.

Vanguardista, no século VII a Irlanda já estava em processo de desenvolvimento de uma notável e organizada civi-

lização monárquica, em contraste com o resto da Europa, que ainda vivia o cotidiano da chamada “Idade das Trevas”. Essa fantástica cultura cristã evoluiu por duzentos anos e influenciou a Bretanha e todo o continente europeu. O início das investidas vikings marcaram o declínio e consequentemente o fim dessa “Era de Ouro”.

Não existiam grandes centros urbanos e praticamente todas as cidades tinham como marco central os mosteiros, como Armagh, Clonmacnois e Kildare. Eles administravam e armazenavam os alimentos excedentes das terras ao seu redor. Sendo também grandes centros de consumo, os mosteiros atraíam comerciantes, mercadores e artesãos, além de peregrinos, que chegavam em busca de perdão para seus pecados e curas para as doenças.

Os sacerdotes tinham um papel fundamental, gozando de bastante respeito e sendo dotados de grande influência na sociedade irlandesa. Os mosteiros nada mais eram do que um reflexo nítido das atividades missionárias de seus fundadores. No século VI, os monges irlandeses assumiram a tarefa de assimilar a literatura irlandesa e a Literatura clássica. Logo, esses estudiosos já começavam a produzir muitos trabalhos em gaélico e latim.

De resto, a sociedade era baseada em hierarquias e na aristocracia, onde status e honra – ter ou parecer ter – significavam tudo para as pessoas. Ofender a um aristocrata era um crime considerado dos mais graves e com punições muito mais severas do que ofender a alguém das castas mais baixas.

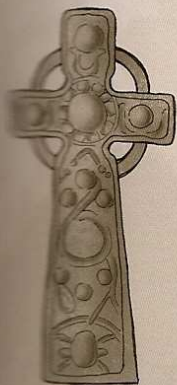
Na Irlanda, havia três tipos de rei. Tinham aqueles que governavam um pequeno reino, ou *túath*; acima deles existiam os que dominavam vários *tuáth* e, finalmente, havia o monarca dos monarcas, que tinha sob seu poder todos os vastos territórios de sua nação. Dos quatro reis de Erin, o mais importante era Aedh MacLachlan, senhor absoluto de Ui Niall. Ele foi o líder da coalisão formada pelos quatro reis de Erin para expulsar Ivar, o sem-ossos, e os vikings da ilha.

Depois da realeza vinha a nobreza e, abaixo dela, os homens comuns, a plebe. Um nobre, ou lorde, era diferenciado da grande maioria da população não só por seu berço de ouro e riqueza, mas também por possuir Céilis, companheiros que lhes conferiam o status. O lorde dava terras aos Céilis e, em troca, estes deveriam pagar tributos ao nobre na forma de alimentos ou hospedá-lo durante o inverno. Porém, assim como tinha inúmeros direitos, a nobreza também era incumbida de vários deveres: o lorde era encarregado de zelar pela segurança física de seus Céilis, além de defender seus direitos e interesses.





ESCOTOS



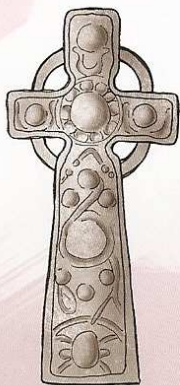


Angus e seu clã de guerreiros

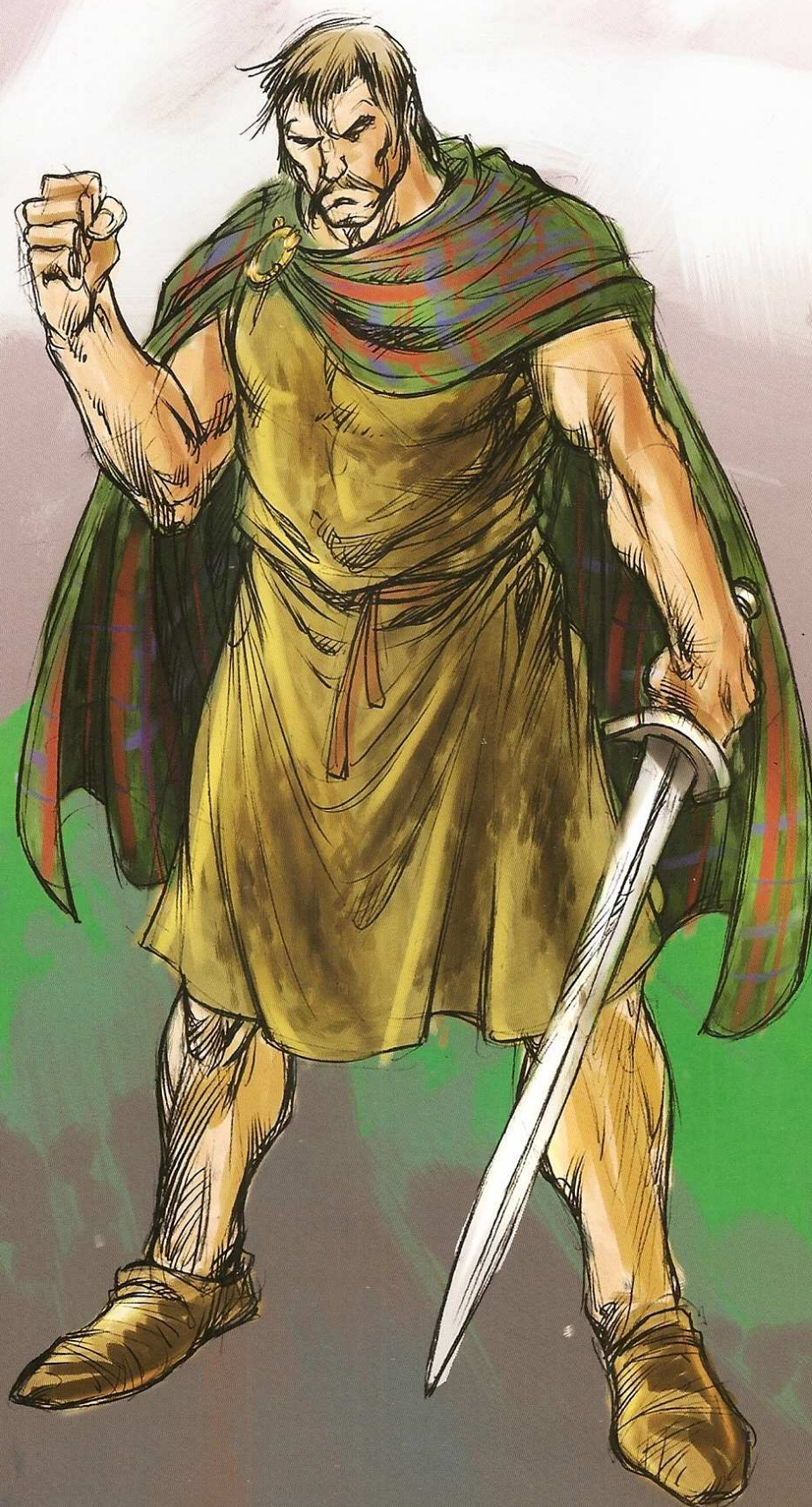


Guerreiro picto, século I

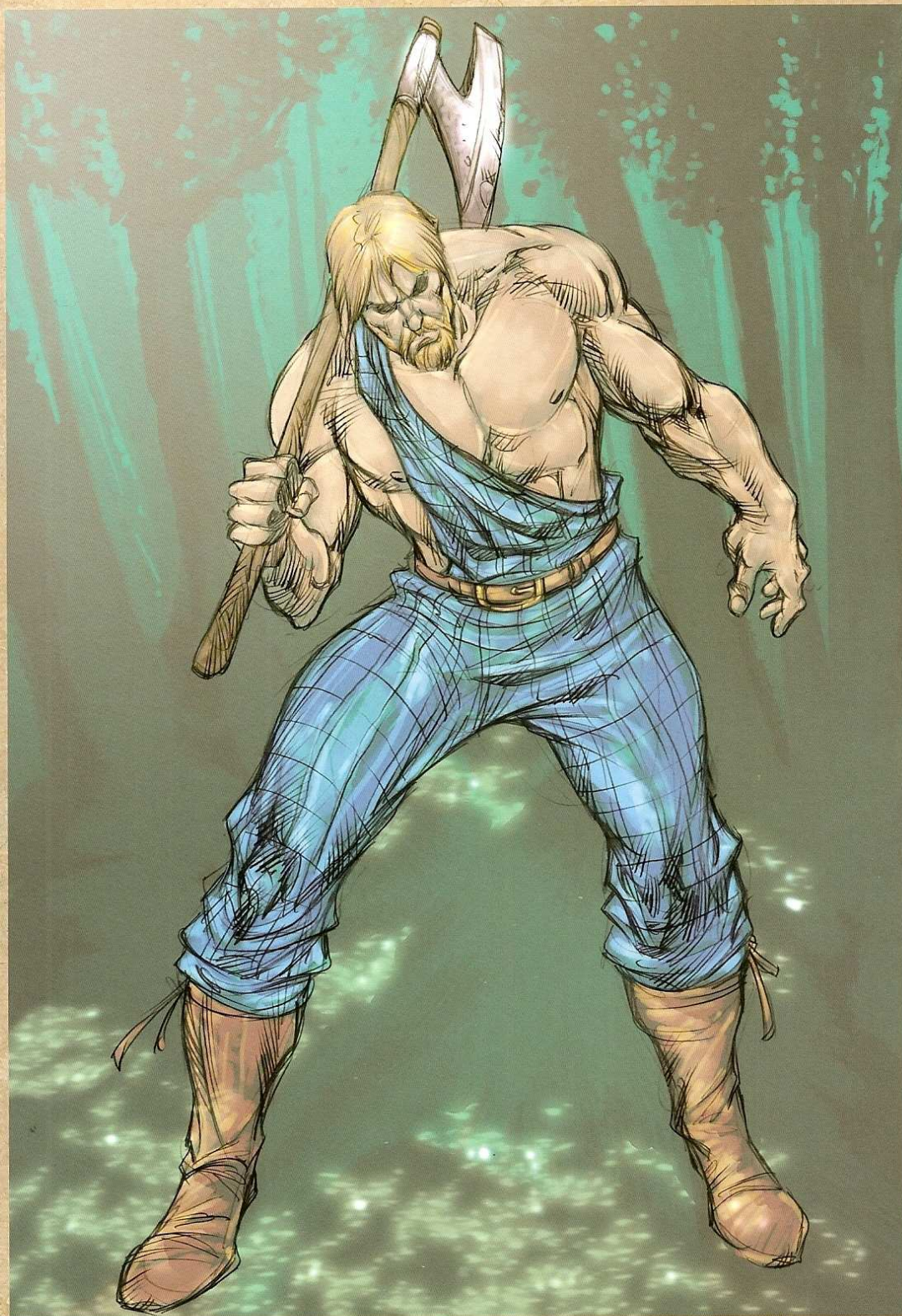


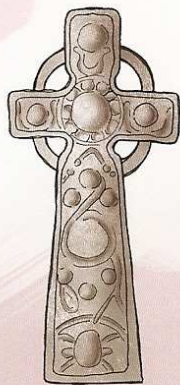


uerreiro picto, século IX



Guerreiro picto, século IX

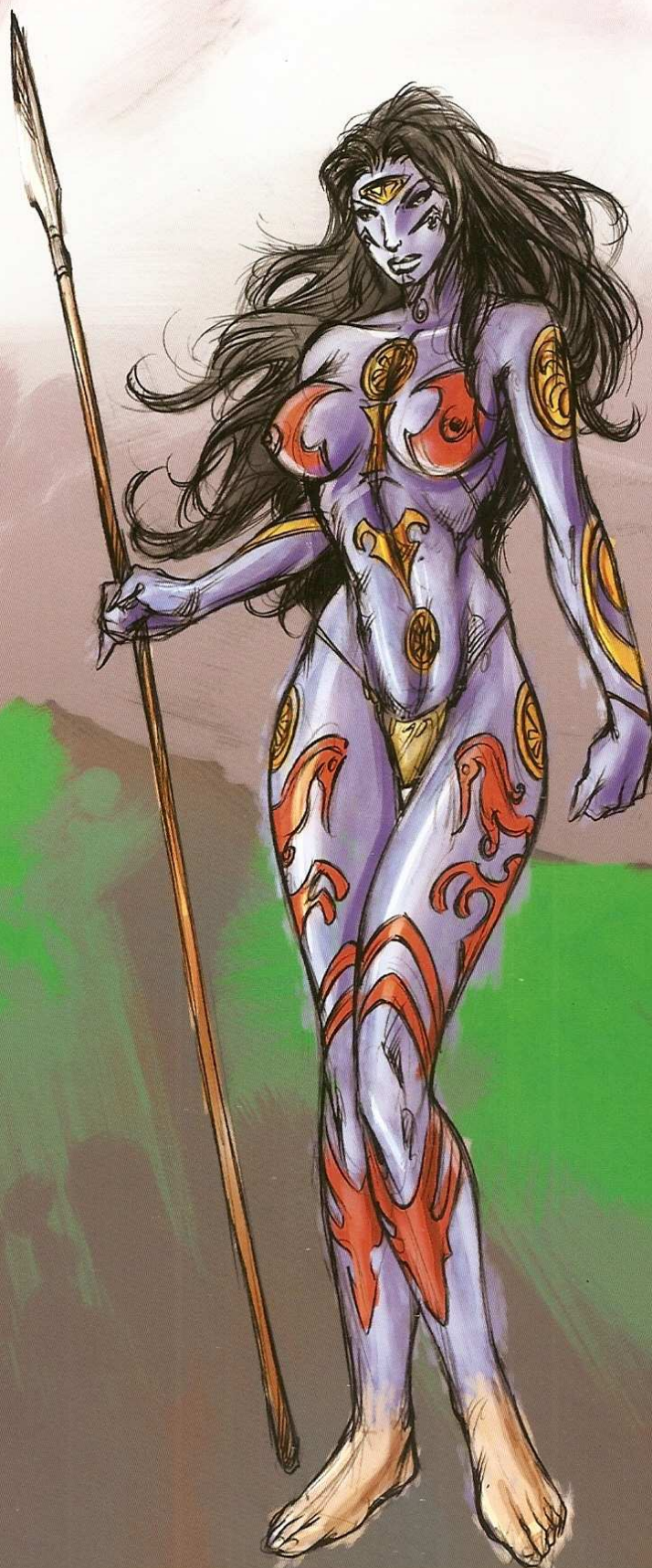




uerreiro picto nobre, século IX



Guerreira picta, século I





Guerreira picta, século I

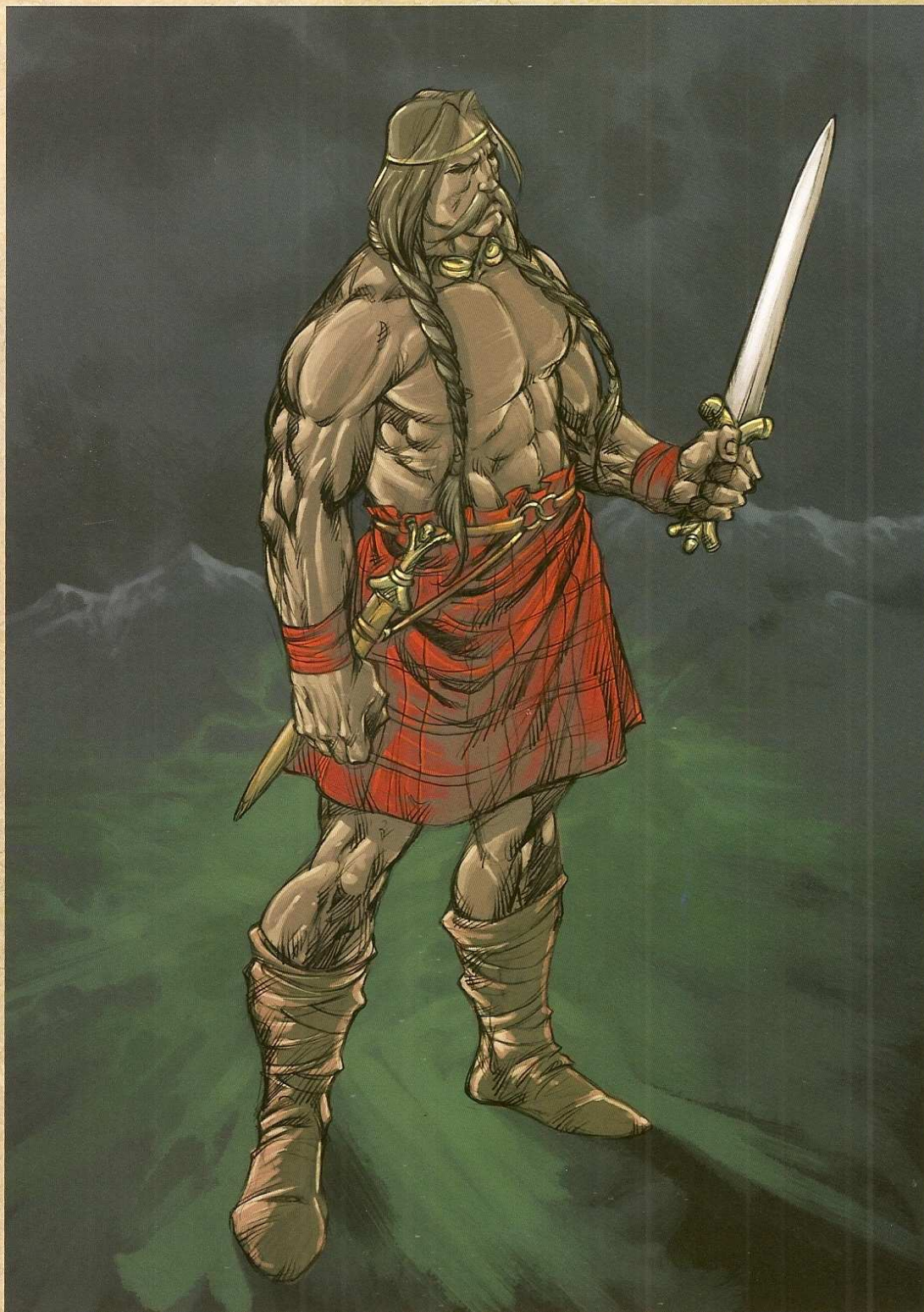


Chefe picto, século IX





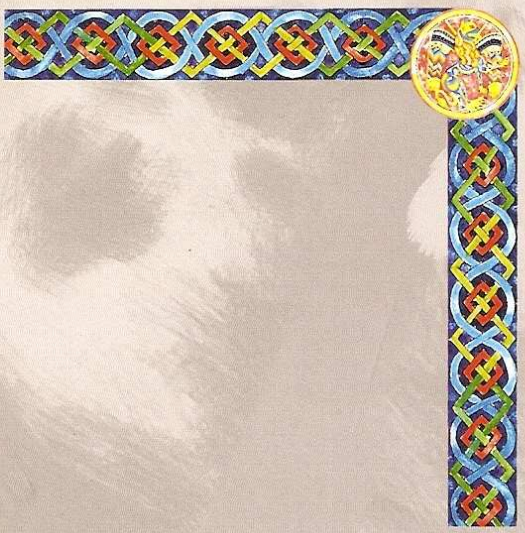
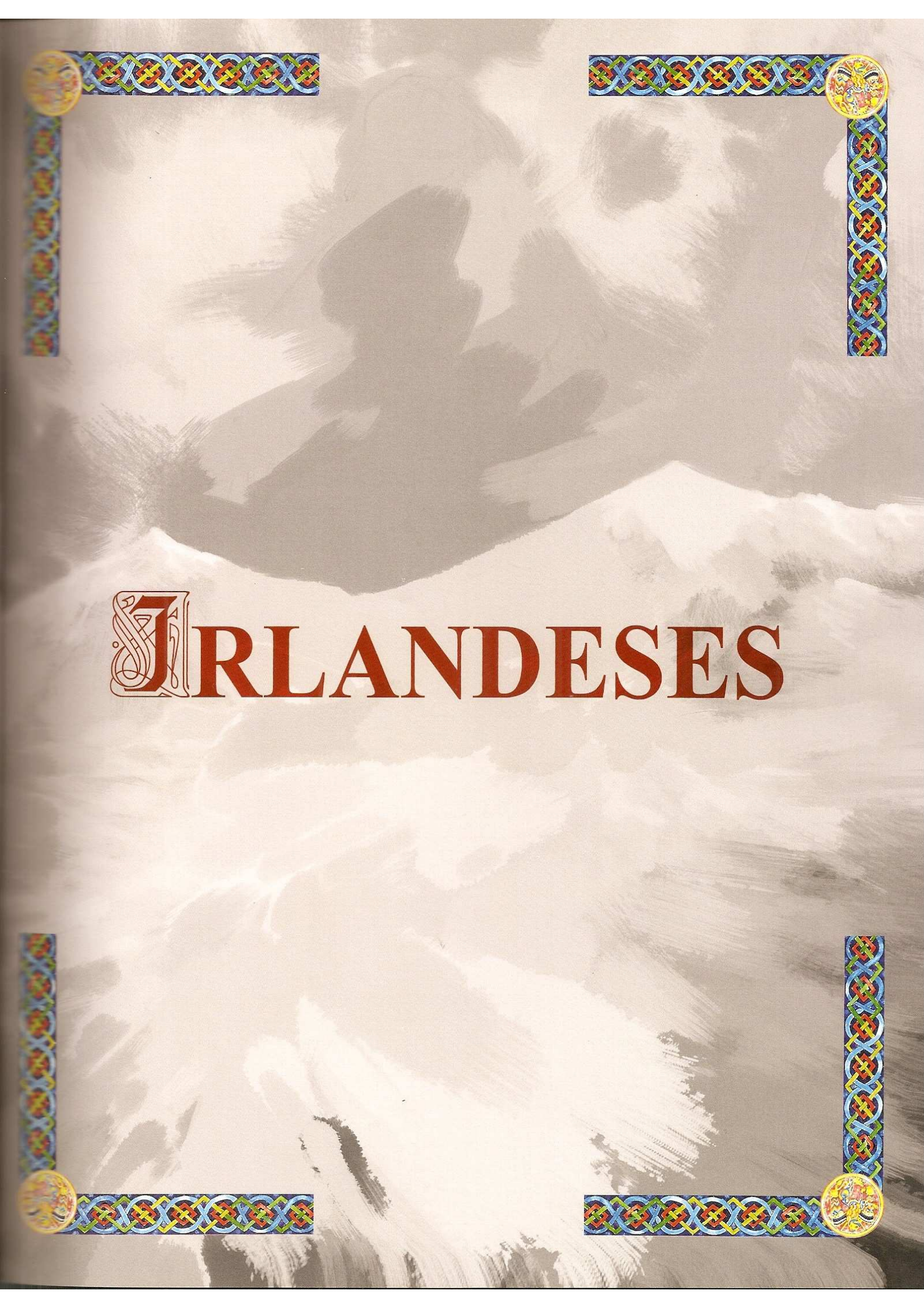
Guerreiro escoto



Chefe de clã escocês, século IX







IRLANDESES



Guerreiro irlandês, século VIII



Líder irlandês

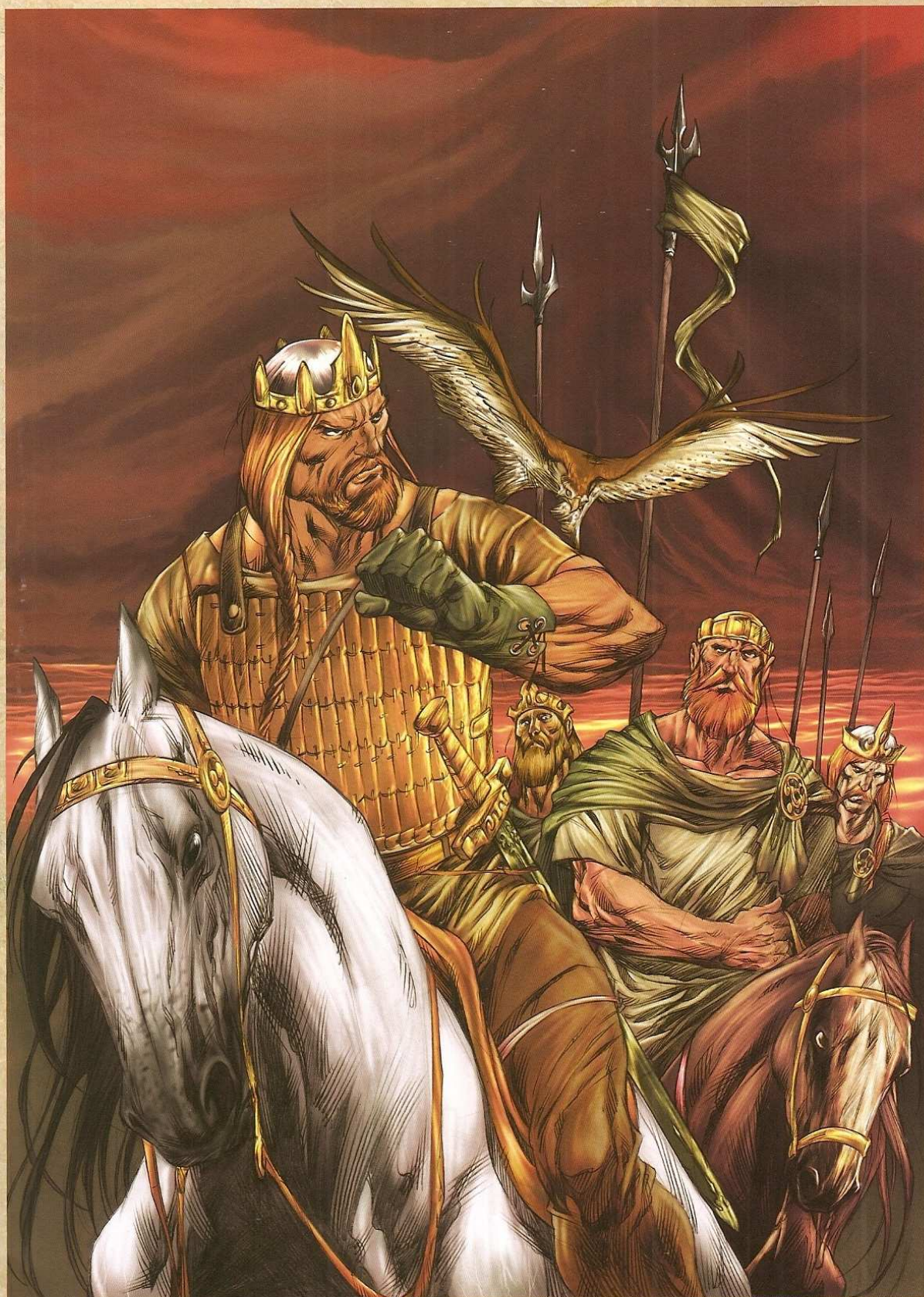


Rei irlandês, século VIII



R

eis de Erin





Capítulo 7

Chamado para a Aventura

“Ivar desejava vingar a morte do pai, Ragnar, e por isso encorajava guerreiros de todos os lugares, da Skania até Jorundfjord, a se juntarem na campanha. No entanto, se Ivar pensava em vingança, todos os outros só tinham olhos para o danegeld, tributo exigido pelos vikings dinamarqueses em troca de paz. Havia muita prata naquelas terras esperando por todos nós, e quando os homens de Vestfold chegaram na nossa aldeia trazendo a notícia, meu pai, atraído muito mais pela aventura do que pela prata, preparou seu barco, recrutou sua tripulação e lançou-se ao mar.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Nossa história está começando e é hora de você decidir o que quer. Dinheiro? Vingança? Ou somente uma boa aventura?

Seu tempo está chegando. O ideal é reunir os melhores homens, guerreiros fortes e corajosos para estar ao seu lado quando a batalha começar. Escolha as melhores armas, prepare a estratégia e mergulhe nesta aventura.

Principais elementos do jogo

Um jogo de RPG é composto por diversos elementos variados, com diferentes níveis de importância. Porém, dois são fundamentais e sempre prevalecem: o Mestre e os personagens-jogadores.

O Mestre

Entre os participantes de uma partida de RPG, talvez o Mestre de Jogos seja o mais importante. A função do Mestre exige muita responsabilidade e traz um acúmulo de tarefas. Ele é ao mesmo tempo roteirista, diretor, narrador e árbitro do jogo. É o responsável pelo controle e interpretação de todos os personagens que não estejam sob controle dos outros jogadores, além de administrar todo o mundo fictício onde a aventura se desenrola.

Durante a partida, tem total poder de decisão sobre qualquer acontecimento. Tudo que ele diz realmente acontecerá, por mais absurdo que possa parecer. Se disser que começou a nevar ou então que aconteceu um eclipse, então isso, no jogo, realmente terá acontecido. Os jogadores jamais podem contestar a decisão do Mestre, sendo ele uma espécie de deus durante a sessão.

Além disso, o Mestre é o único que pode trapacear nas jogadas de dados, mentindo sobre o resultado, escondendo-o atrás de um livro aberto ou de alguma divisória. Ele também poderá inverter o resultado de uma jogada de dados de qualquer jogador, transformando êxito em fracasso e vice-versa.

Porém, o cargo do Mestre exige bom senso, justiça e responsabilidade. Um Mestre jamais joga contra os outros jogadores. Pelo contrário. Ele está ali para, junto com todos os participantes, criar uma história bastante interessante. Deve usar sempre seus poderes ilimitados em prol da aventura, dosando seu nível de dificuldade, não deixando-a nem monótona e fácil demais, nem muito difícil para as personagens.

As personagens controlados pelo Mestre são chamados de PDM (Personagens do Mestre).

Personagens

Não existe muita diferença entre um personagem de RPG e um herói de um livro ou filme. A grande distinção é o fato de que aqui você o controla e toma as decisões por ele.

A personagem é uma pessoa imaginária, elaborada e interpretada pelo jogador durante a partida. Ele é quem irá participar das aventuras e passará por todos os perigos e situações, habitando assim o mundo fictício de *Angus RPG*.

Toda vez que o jogador especificar uma certa ação, como: “Eu vou abrir a porta, ou irei acender uma tocha”, será na verdade a personagem quem estará fazendo isso.

Fundamentos principais

Veja agora algumas regras mais importantes do jogo. Mais à frente, cada uma será explicada em detalhes.

Estereótipos

Estereótipos são *kits* pré-estabelecidos de vários gêneros de personagens. Eles contêm as informações básicas sobre como cada um deles se comporta de uma maneira geral, assim como todos os cálculos e informações iniciais necessárias para sua construção.

Cada estereótipo tem suas próprias vantagens e desvantagens, assim como aprimoramentos específicos, que lhe são próprios. Definir um estereótipo para a personagem é uma das etapas mais importantes do jogo, influenciando diretamente na interpretação e nas ações.

Angus RPG tem dez estereótipos: Combatente, Sábio, Nobre, Fanfarrão, Louco, Trapaceiro, Plebeu, Realeza, Poeta e Sanguinário.

Atributos

Atributos são os números que determinam as características de uma personagem, definem como ele será. Uma personagem pode ser mais forte, mais ágil, mais inteligente, simpático ou antipático, e assim por diante. São ao todo cinco atributos: Conhecimento, Vigor, Habilidade, Magnetismo Pessoal e Fé.

Ficha da personagem

Os dados sobre a personagem, como valores de atributos, estereótipos e perícias, devem ser anotados na Ficha da Personagem. Ela serve como uma tabela de consulta para o jogador e para o Mestre.

A Ficha da Personagem está anexa na última folha deste livro.

Atenção: recomendamos que a ficha original não seja usada. O ideal é tirar fotocópias da Ficha da Personagem para que os jogadores a utilizem em suas anotações.

Declarar a ação

É quando um jogador diz ao Mestre ou aos outros jogadores o que o seu personagem está fazendo naquele momento. Por exemplo, abrir uma gaveta, desembainhar a espada ou comer uma fruta. Em um jogo de RPG, só se considera que a personagem executou – ou pelo menos

tentou executar uma tarefa – se o jogador que a controla declará-la antes.

Aventura e campanha

Aventura de RPG é o nome que damos a uma sessão de jogo. Ela pode durar uma hora ou até mesmo uma noite inteira, dependendo de sua complexidade.

Campanha é como chamamos uma série de aventuras, mais elaboradas, que seguem uma certa ordem cronológica, com as mesmas personagens participando delas.

Dados e dados virtuais

Os jogos de RPG quase sempre se valem de outros dados, não convencionais, além do tradicional dado de 6 faces. Em Angus RPG usaremos dois destes dados especiais: o de 8 e o de 10 faces.

Cada um desses dados é especificado por uma certa abreviatura: d6 (seis faces), d8 (oito faces) e d10 (dez faces). Portanto, quando pedirmos para que se jogue 1 d6, deve-se jogar o dado de seis faces uma vez, assim como 3 d8 significa “Jogue o dado de oito faces três vezes”. Recomendamos que os jogadores utilizem mais de um dado de cada tipo, para agilizar o jogo.

Existem ainda os chamados dados virtuais, dados imaginários criados a partir de outros dados. Por exemplo, podemos usar o d100, um dado de 100 faces. Nesse caso improvisamos jogando duas vezes o d10, a primeira para a dezena e a segunda para a unidade. Ou seja, um resultado 5 seguido de um 7 significará 57. Se cair zero nos dois dados, isso representa o número 100.

Energia

Como o próprio nome diz, é a energia vital, a vida de uma personagem. Quanto mais Energia tiver, mais saúde terá.

Quando a personagem recebe um dano, ele perde Energia. Se esse valor chegar a 5 ou menos pontos, ele deverá fazer um teste de Vigor para não desmaiar (*ver capítulos 12 e 13*). Quando desacordado, a personagem pode realizar um teste de Vigor na nova rodada, para tentar despertar.

Considera-se que uma personagem que dormiu 8 horas consecutivas de sono tranquilo e em condições favoráveis recupera 1 ponto de Energia. Aqueles que também passarem 1 dia em total repouso, sem exercer nenhuma outra tarefa, a não ser descansar, recuperam mais outro ponto de energia.

Se a Energia chega a zero ou menos, a personagem morre automaticamente.

Perícias

As Perícias determinam o que cada personagem sabe fazer e se ele faz bem certa tarefa, que pode ser desde forjar uma arma em brasa quente até cozinhar ou cantar.

Toda habilidade deve ser testada cada vez que for usada, para verificar se foi aplicada corretamente ou não. Para isso são usados Níveis de Especialização (*ver Níveis de Especialização*). Caso uma personagem não passe no teste, significa que não conseguiu executar a ação desejada ou então a executou de modo errado.

Níveis de Especialização

Níveis de Especialização são valores atribuídos a uma Perícia ou Atributo, para determinar quanto um personagem é bom naquela habilidade. Em alguns casos, também são aplicados em certos itens, como armaduras e escudos.

Os Níveis de Especialização vão de 0 a 8, sendo que qualquer personagem tem o valor de 0 naturalmente em qualquer Atributo ou Perícia, independente de qual seja.

Testes de Níveis de Especialização

Não basta ter um ou mais Níveis de Especialização em uma Perícia ou Atributo para realizar automaticamente uma ação bem-sucedida. Para isso, é necessário testar os níveis. Esses testes são uma forma de saber se a personagem, seja ela do jogador ou do Mestre, realizou a ação com êxito ou não.

Qualquer ação pode ser testada, desde atacar uma pessoa com um punhal até tentar ler uma carta que não seja no seu idioma nativo.

O tipo de teste e o momento em que deve ser feito são determinados pelo Mestre. Mas, em algumas ocasiões, os Testes de Níveis de Especialização são dispensáveis, cabendo ao Mestre decidir.

Dano

Dano representa, em número, a quantidade de Energia que um personagem perde ao ser atingido por um golpe, arma ou qualquer outro elemento nocivo à sua saúde. Normalmente, o dano é calculado através de dados. Uma adaga, por exemplo, dá 1 d6 de dano, enquanto uma espada causa 1 d8. Quanto mais letal o ataque, evidentemente, maior o dano.

Desgaste

Assim como uma personagem tem a sua energia para determinar qual seu nível de saúde, alguns itens, principalmente armaduras, escudos e veículos, têm o valor de Desgaste para determinar o quanto são resistentes. Quando o valor de Desgaste de um objeto chega a zero, ou ele foi destruído ou está completamente inutilizado.

Rodada

No jogo de RPG, em certas ocasiões é necessário medir a passagem de tempo para os personagens. Como geralmente o tempo de jogo em uma aventura flui de forma diferente do tempo real, foi criado um sistema próprio de medida temporal, a Rodada.

A Rodada não é usada em todas as ocasiões. Ela é normalmente aplicada em combates ou outros eventos que exijam consecutivamente o uso das regras. Retirar uma flecha da aljava, montar em um cavalo, realizar ou defender um ataque, abrir uma janela ou pegar um objeto são exemplos de ações que duram uma Rodada.

A personagem normalmente não pode executar mais de uma ação na mesma Rodada, salvo raras exceções, em combates ou tendo valores altos em Habilidade. Para o jogo, o tempo de duração de uma rodada é, em geral, de alguns segundos, dependendo do Mestre e da ocasião.

Iniciativa

Iniciativa é uma jogada de dados feita no início de uma rodada, usada para especificar em que ordem as personagens farão suas ações. Usa-se 1 d10 para determinar a iniciativa. O procedimento para calcular é bem fácil. Basta que cada um jogue o dado uma vez. Quem retirar os valores mais baixos, em ordem crescente, sai na frente. Os jogadores com valores mais altos vão por último.

Esta regra é usada principalmente em combates, mas pode ser ignorada em certas ocasiões, decididas pelo Mestre.

Armadura

Quando falamos de Armadura, não estamos nos referindo ao item “armadura”, mas ao índice de proteção corporal da personagem. Quanto maior sua armadura, mais resistente a danos ela se torna. Normalmente, uma personagem nu ou apenas com trajes normais tem zero de armadura. Certas vestimentas, itens e escudos podem aumentar esse valor.



Equipamentos

Equipamentos são os itens de cada personagem, normalmente variando bastante de indivíduo para indivíduo. Eles estão diretamente ligados ao Estereótipo, classe social, procedência, necessidades, etc. Para mais detalhes, consulte a tabela de Itens, mais à frente, neste livro.

Velocidade

Representa o quanto, em metros, uma personagem consegue se locomover por Rodada. Em regra, qualquer pessoa comum pode andar até doze metros por Rodada. Com um teste de Vigor bem-sucedido, essa velocidade pode ser duplicada, passando para 24 metros por rodada. Se junto com o teste de Vigor o jogador quiser realizar um teste de Habilidade, poderá triplicar (36 metros por rodada) sua velocidade, se for bem-sucedido.

Se a velocidade estiver duplicada ou triplicada, para mantê-la, em caso de corridas, deve-se fazer um novo teste a cada Rodada.

Qualquer personagem, a cada Rodada, quando está realizando outras ações, movimenta-se a apenas metade de sua velocidade normal – ou seja, seis metros.

Fôlego

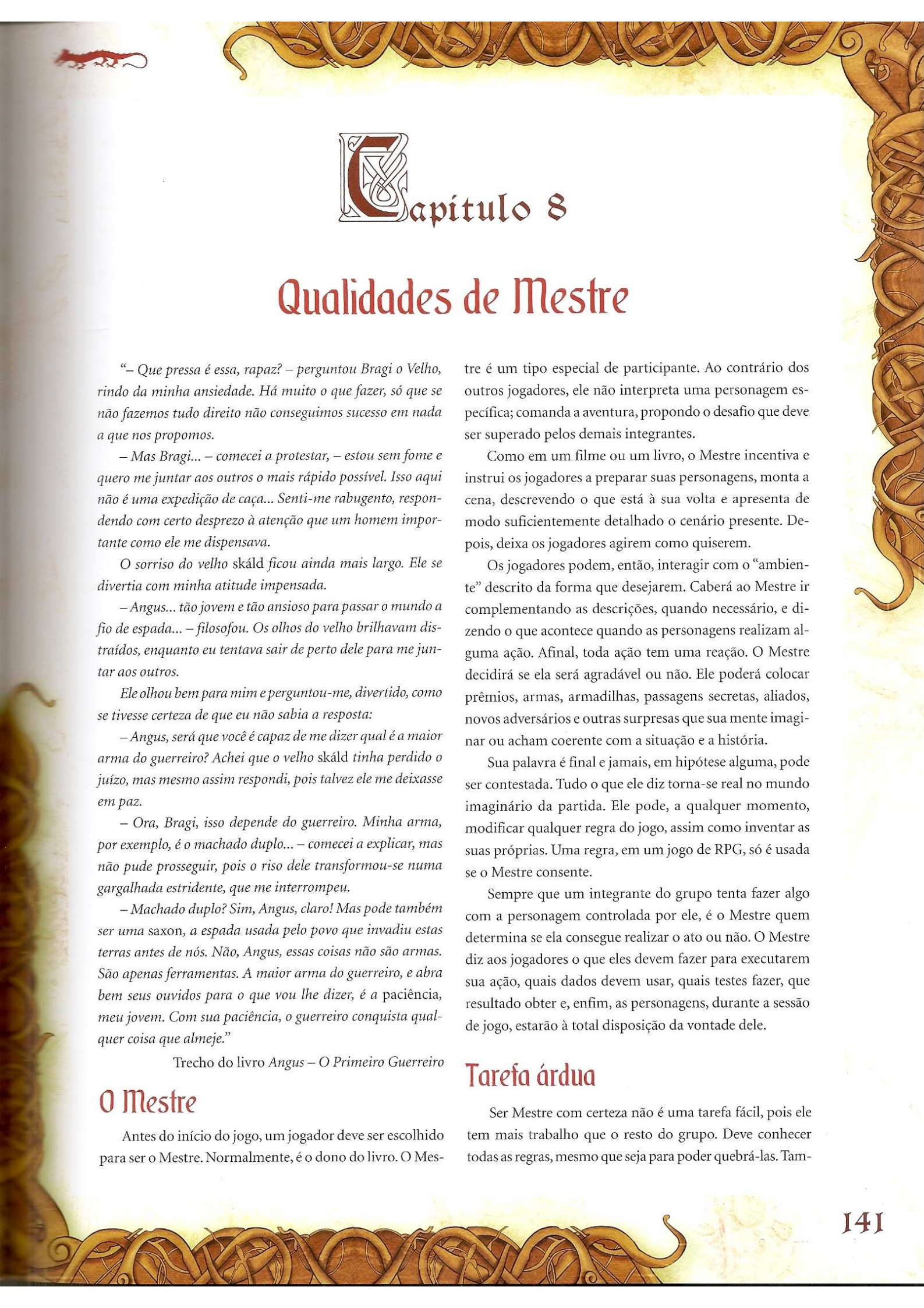
O Vigor de uma personagem determina por quanto tempo ela pode prender sua respiração. Para cada ponto (Nível de Especialização) de Vigor, a personagem pode prender a respiração por uma rodada. Como exemplo, tomemos um Nobre de Vigor 3; ele conseguirá ficar submerso embaixo d'água por três rodadas.

Após o fim do tempo limite do Fôlego de uma personagem, se ele não conseguir encher os pulmões de ar tomará dano por Asfixia (*ver Danos Excepcionais*).

Regras específicas

Em princípio, todas as regras deste livro são opcionais, podendo o Mestre e os jogadores, em comum acordo, adotá-las ou não. Elas podem ser alteradas ou ignoradas, caso esse seja o desejo do grupo. Novas regras também podem ser adicionadas. O Mestre sempre terá a palavra final sobre quais regras serão aplicadas ou não.

No decorrer do livro, você encontrará algumas regras específicas para certas situações especiais.



Capítulo 8

Qualidades de Mestre

“– Que pressa é essa, rapaz? – perguntou Bragi o Velho, rindo da minha ansiedade. Há muito o que fazer, só que se não fazemos tudo direito não conseguimos sucesso em nada a que nos propomos.

– Mas Bragi... – comecei a protestar, – estou sem fome e quero me juntar aos outros o mais rápido possível. Isso aqui não é uma expedição de caça... Senti-me rabugento, respondendo com certo desprezo à atenção que um homem importante como ele me dispensava.

O sorriso do velho skáld ficou ainda mais largo. Ele se divertia com minha atitude impensada.

– Angus... tão jovem e tão ansioso para passar o mundo a fio de espada... – filosofou. Os olhos do velho brilhavam distraídos, enquanto eu tentava sair de perto dele para me juntar aos outros.

Ele olhou bem para mim e perguntou-me, divertido, como se tivesse certeza de que eu não sabia a resposta:

– Angus, será que você é capaz de me dizer qual é a maior arma do guerreiro? Achei que o velho skáld tinha perdido o juízo, mas mesmo assim respondi, pois talvez ele me deixasse em paz.

– Ora, Bragi, isso depende do guerreiro. Minha arma, por exemplo, é o machado duplo... – comecei a explicar, mas não pude prosseguir, pois o riso dele transformou-se numa gargalhada estridente, que me interrompeu.

– Machado duplo? Sim, Angus, claro! Mas pode também ser uma saxon, a espada usada pelo povo que invadiu estas terras antes de nós. Não, Angus, essas coisas não são armas. São apenas ferramentas. A maior arma do guerreiro, e abra bem seus ouvidos para o que vou lhe dizer, é a paciência, meu jovem. Com sua paciência, o guerreiro conquista qualquer coisa que almeje.”

Trecho do livro Angus – O Primeiro Guerreiro

O Mestre

Antes do início do jogo, um jogador deve ser escolhido para ser o Mestre. Normalmente, é o dono do livro. O Mes-

tre é um tipo especial de participante. Ao contrário dos outros jogadores, ele não interpreta uma personagem específica; comanda a aventura, propondo o desafio que deve ser superado pelos demais integrantes.

Como em um filme ou um livro, o Mestre incentiva e instrui os jogadores a preparar suas personagens, monta a cena, descrevendo o que está à sua volta e apresenta de modo suficientemente detalhado o cenário presente. Depois, deixa os jogadores agirem como quiserem.

Os jogadores podem, então, interagir com o “ambiente” descrito da forma que desejarem. Caberá ao Mestre ir complementando as descrições, quando necessário, e dizendo o que acontece quando as personagens realizam alguma ação. Afinal, toda ação tem uma reação. O Mestre decidirá se ela será agradável ou não. Ele poderá colocar prêmios, armas, armadilhas, passagens secretas, aliados, novos adversários e outras surpresas que sua mente imaginar ou achar coerente com a situação e a história.

Sua palavra é final e jamais, em hipótese alguma, pode ser contestada. Tudo o que ele diz torna-se real no mundo imaginário da partida. Ele pode, a qualquer momento, modificar qualquer regra do jogo, assim como inventar as suas próprias. Uma regra, em um jogo de RPG, só é usada se o Mestre consente.

Sempre que um integrante do grupo tenta fazer algo com a personagem controlada por ele, é o Mestre quem determina se ela consegue realizar o ato ou não. O Mestre diz aos jogadores o que eles devem fazer para executarem sua ação, quais dados devem usar, quais testes fazer, que resultado obter e, enfim, as personagens, durante a sessão de jogo, estarão à total disposição da vontade dele.

Tarefa árdua

Ser Mestre com certeza não é uma tarefa fácil, pois ele tem mais trabalho que o resto do grupo. Deve conhecer todas as regras, mesmo que seja para poder quebrá-las. Tam-



bém é sua responsabilidade ensinar aos participantes como jogar. Por isso, ele precisa ler este livro do início ao fim.

Desnecessário dizer que o jogador a exercer o papel de Mestre não precisa ser sempre o mesmo. É até interessante que cada jogador tente ser Mestre pelo menos uma vez. Porém, isso apenas se o grupo estiver jogando sem compromisso. Campanhas e histórias mais elaboradas pedem um único e constante Mestre. De preferência, alguém com bastante bom senso e imaginação.

Responsabilidade e bom senso

O Mestre tem o poder de um deus e tudo o que ele diz torna-se real no mundo imaginário. Se o Mestre declara que uma forte tempestade acabou de começar, por mais que tivesse dito que o céu estava limpo, então a chuva realmente começou. Se ele diz que uma personagem continua viva, mesmo após um adversário ter desferido um dano suficientemente grande, que aniquilaria qualquer um, então a personagem continua viva.

O mais importante a destacar é que o MESTRE NÃO JOGA, NUNCA, CONTRA OS OUTROS JOGADORES! Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, ninguém teria chance e o jogo perderia totalmente a graça.

O Mestre deve ser justo como um juiz. Seu papel no jogo é elaborar a aventura, impondo desafios aos outros participantes e fazendo-os interpretar o melhor que puderem. Ele é como um escritor de livros e HQs ou um roteirista de um filme, cuja principal tarefa é criar uma história emocionante que agrade a todos, fazendo que se divirtam.

Acima de todas as coisas, o jogador que assumir a função de mestre ("mestrar" é o nome dado ao que o Mestre faz) deve ter bom senso. Se uma personagem tentar realizar uma tarefa sensata, como erguer uma pedra de peso médio usando uma tábua rija como alavanca, ela terá mais facilidade do que uma ação absurda como, por exemplo, tentar derrubar uma porta de aço maciço com o ombro. Cabe ao Mestre, sempre se valendo da justiça, decidir o que cada jogador, com suas personagens, consegue fazer em cada situação e os testes exigidos, se ele os julgar realmente necessários.

Sendo justo e imparcial

Todo mundo tem seus deveres e direitos. Devido à grande responsabilidade de manter o ritmo da aventura e controlar um mundo fictício inteiro, o Mestre tem direito a várias regalias e autoridade máxima dentro de sua jurisdi-

ção: O JOGO. Fora as já citadas, ele também é o único jogador que pode trapacear. Quando joga os dados, por exemplo, para os PDM, poderá fazer isso em segredo, ocultando os resultados na divisória do Mestre (*ver a seguir*). Como os outros participantes não verão os números que saíram, ele poderá mentir sobre o valor final.

Mas por que trapacear? Porque esse, às vezes, é o único meio de manter a aventura divertida ou até mesmo coerente. Se a partida está fácil ou tediosa demais, ele pode favorecer o resultado dos adversários, tornando-os mais perigosos do que realmente são. Devemos lembrar que não se deve exagerar no nível de dificuldade. O Mestre só deve manter a sessão perigosa o suficiente para que fique emocionante.

Ele ainda pode fazer o inverso. Quando um PDJ (Personagem Do Jogador) está muito ferido e subitamente recebe um golpe fatal, durante uma luta, o Mestre pode mentir, declarando que o oponente errou. Se ele não fizesse isso a personagem morreria e o jogador ficaria fora todo o resto da partida. O Mestre não precisa ser "babá" dos PDJ ou toda vez lhes salvar a vida, mas pode, pelo menos, evitar que um jogador fique chateado de ver sua personagem morrer de uma forma desonrosa ou estúpida.

O Mestre só trapaceia quando é necessário e imprescindível para o bom andamento da aventura.

Divisória do mestre

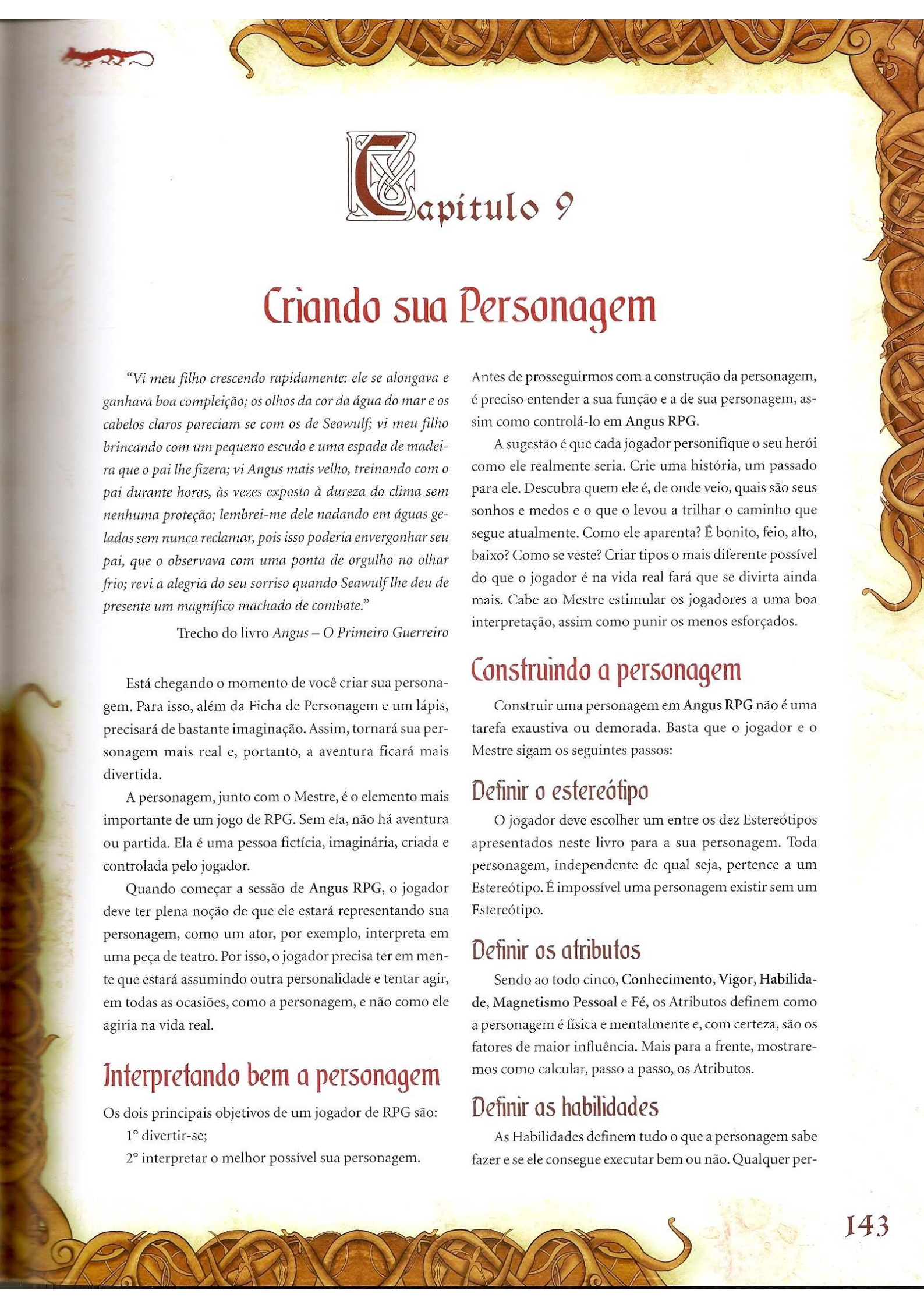
A Divisória do Mestre, ou Escudo, como alguns costumam chamar, é um protetor feito para ocultar as jogadas e anotações do Mestre. Ela pode ser improvisada com um caderno aberto.

PDM

PDM ou Personagens Do Mestre são uma peça muito importante na arte de mestrar uma boa partida. Enquanto os jogadores interpretam seus aventureiros, cabe ao Mestre controlar TODAS as outras personagens da história. Os aliados, os adversários, as vítimas, enfim, todos estão sob a tutela do Mestre. Os PDM também podem ser chamados de PNJ (Personagens Não-Jogadores).

Lidar com PDM é uma das coisas que torna a função de Mestre divertida. Afinal, ele não estará controlando um só personagem, mas sim várias. Talvez até dezenas!

O Mestre, assim como os jogadores, deve interpretar seu PDM como se este fosse uma personagem. Precisa controlar suas decisões, declarar suas ações, imaginar o que cada uma delas faria e como reagiria a cada situação.



Capítulo 9

Criando sua Personagem

“Vi meu filho crescendo rapidamente: ele se alongava e ganhava boa compleição; os olhos da cor da água do mar e os cabelos claros pareciam se com os de Seawulf; vi meu filho brincando com um pequeno escudo e uma espada de madeira que o pai lhe fizera; vi Angus mais velho, treinando com o pai durante horas, às vezes exposto à dureza do clima sem nenhuma proteção; lembrei-me dele nadando em águas geladas sem nunca reclamar, pois isso poderia envergonhar seu pai, que o observava com uma ponta de orgulho no olhar frio; revii a alegria do seu sorriso quando Seawulf lhe deu de presente um magnífico machado de combate.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Está chegando o momento de você criar sua personagem. Para isso, além da Ficha de Personagem e um lápis, precisará de bastante imaginação. Assim, tornará sua personagem mais real e, portanto, a aventura ficará mais divertida.

A personagem, junto com o Mestre, é o elemento mais importante de um jogo de RPG. Sem ela, não há aventura ou partida. Ela é uma pessoa fictícia, imaginária, criada e controlada pelo jogador.

Quando começar a sessão de *Angus RPG*, o jogador deve ter plena noção de que ele estará representando sua personagem, como um ator, por exemplo, interpreta em uma peça de teatro. Por isso, o jogador precisa ter em mente que estará assumindo outra personalidade e tentar agir, em todas as ocasiões, como a personagem, e não como ele agiria na vida real.

Interpretando bem a personagem

Os dois principais objetivos de um jogador de RPG são:

- 1º divertir-se;
- 2º interpretar o melhor possível sua personagem.

Antes de prosseguirmos com a construção da personagem, é preciso entender a sua função e a de sua personagem, assim como controlá-lo em *Angus RPG*.

A sugestão é que cada jogador personifique o seu herói como ele realmente seria. Crie uma história, um passado para ele. Descubra quem ele é, de onde veio, quais são seus sonhos e medos e o que o levou a trilhar o caminho que segue atualmente. Como ele aparenta? É bonito, feio, alto, baixo? Como se veste? Criar tipos o mais diferente possível do que o jogador é na vida real fará que se divirta ainda mais. Cabe ao Mestre estimular os jogadores a uma boa interpretação, assim como punir os menos esforçados.

Construindo a personagem

Construir uma personagem em *Angus RPG* não é uma tarefa exaustiva ou demorada. Basta que o jogador e o Mestre sigam os seguintes passos:

Definir o estereótipo

O jogador deve escolher um entre os dez Estereótipos apresentados neste livro para a sua personagem. Toda personagem, independente de qual seja, pertence a um Estereótipo. É impossível uma personagem existir sem um Estereótipo.

Definir os atributos

Sendo ao todo cinco, **Conhecimento**, **Vigor**, **Habilidade**, **Magnetismo Pessoal** e **Fé**, os Atributos definem como a personagem é física e mentalmente e, com certeza, são os fatores de maior influência. Mais para a frente, mostraremos como calcular, passo a passo, os Atributos.

Definir as habilidades

As Habilidades definem tudo o que a personagem sabe fazer e se ele consegue executar bem ou não. Qualquer per-



sonagem pode escolher seis habilidades iniciais, que serão somadas às atribuídas pelo Estereótipo – se o Estereótipo escolhido incluir habilidades. Cada uma destas habilidades começará com 1 ponto no Nível de Especialização.

Mais à frente, exibimos uma lista completa de todas as Habilidades detalhadas.

Definir e distribuir os pontos extras de especialização

O jogador pode distribuir e somar, como bem desejar, os Pontos Extras de Nível de Especialização dados por seu Estereótipo às habilidades da personagem.

Verificar a energia

É bastante fácil verificar o valor inicial de Energia. Basta multiplicar o valor do Vigor de uma personagem por 2 dois e somar ao resultado mais 30. Ou seja, alguém com 3 de Vigor terá 36 pontos de Energia ($3 \times 2 = 6$, $6 + 30 = 36$).

Ajustes finais

Verifique se faltou alguma coisa ou aproveite para revisar toda a ficha de sua personagem. É muito importante que tudo esteja em ordem antes do início da partida.

Após uma última checagem, é hora de definir com quais equipamentos a personagem começa. Cada Estereótipo fornece uma lista de equipamentos básicos. Além desses, o jogador pode comprar vários outros disponíveis no Capítulo 15.

Cada personagem começa com um $1 \text{ d}10 + 4$ em Moedas, podendo gastá-las na compra de itens variados antes da primeira partida. Alguns Estereótipos fornecem um bônus adicional em Moedas.

Recomendamos que as personagens em *Angus RPG* comecem com dezoito anos ou mais. Não faremos o jogador se envolver em complicados cálculos para determinar quantos anos inicialmente sua personagem tem. Deixamos isso a cargo de cada um. Sugerimos, caso queira um resultado aleatório, que jogue $1 \text{ d}8$ e some-se dezoito. O resultado final será a idade inicial.

O Mestre deverá fazer uma anotação particular, para verificar a passagem de tempo e o envelhecimento das personagens.

Crianças e jovens

A maioria das Personagens de *Angus RPG* são jovens (com mais de quinze anos) ou adultos (com mais de de-

zoito). Porém, em raros casos, personagens infantis podem ser criadas – normalmente para ser PDM. Geralmente as crianças são mais fracas, lentas e menos sábias – salvo exceções – do que os mais velhos e, portanto, deverão ter os seus valores diferenciados dos de um adulto.

Utilizamos uma técnica simples para alterar os valores. Primeiro, jogamos todos os atributos como se fossem para um indivíduo adulto. Depois vamos dividi-los por um certo valor, que vai variar de idade para idade. Crianças com cinco anos ou menos têm todos os seus valores de Atributos divididos por quatro. Crianças com dez anos ou menos têm seus valores divididos por três, e jovens, por dois. Em todos esses casos sempre que o número do fracionário arredondaremos para baixo. Não podemos nos esquecer de recalculer todos os outros valores da personagem que são baseados nos Atributos (como a Energia, por exemplo).

Sobre as Perícias da personagem infantil, usa-se a mesma técnica. Primeiro, se calcula normalmente, e depois dividimos seus Níveis de Especialização (*ver Níveis de Especialização*) pelo valor da idade (vamos usar os mesmos parâmetros citados acima).

Quando uma personagem infantil passa de uma faixa etária para outra (de cinco para seis anos ou de quatorze para quinze anos) ou um jovem alcança a maioridade (dezoito anos), deve-se recalculer seus dados pelo novo dividendo de idade.

Envelhecimento

O tempo em um jogo de RPG passa de um modo diferente e distinto do mundo real. Talvez, enquanto os jogadores começaram uma campanha há apenas três meses, no jogo já tenha transcorrido dois anos.

Com o passar do tempo, as personagens tendem a envelhecer. A partir do 60 anos, elas começam a sentir algumas penalidades.

Testes Difíceis – Personagens com 60 anos ou mais devem realizar sempre seus testes com apenas metade do seu valor normal. Por exemplo: se alguém passava em um teste de “Manejar espadas de grande porte” com 80%, seu novo valor, após 60 anos, será de 40%.

Isso só não ocorrerá caso o jogador execute e passe em um teste de Vigor (com o valor também pela metade) bem-sucedido, que deverá ser feito a cada cinco Rodadas. Caso na primeira tentativa o teste de Vigor tenha sucesso, o segundo teste do Atributo poderá ser feito em nível normal, sem a divisão pela metade.

Tempo de vida Máximo da personagem – Nós preferimos deixar a cargo do Mestre a determinação do tempo de vida das personagens. Essa decisão deve ser tomada em segredo, sem que o jogador saiba. Recomendamos que se calcule da seguinte maneira: 50 anos + 3 d10 décadas + 1 ano por ponto de Vigor que a personagem tiver. Personagens com mais de 70 anos eram bem raros naquela época. Aliás, acima de 60 já não eram comuns, devido à péssima qualidade de vida que possuíam.

Peso e altura

Alguns jogos de RPG gostam de seguir um esquema muito rigoroso sobre peso e altura das personagens. Como sabemos que ficar calculando esse tipo de coisa é muito chato e consideramos desnecessário, em **Angus RPG** damos total liberdade para o jogador criar sua personagem como quiser.

Só para facilitar, publicamos essa tabela, que pode servir de parâmetro. O Mestre também deve dar liberdade aos jogadores, só intervindo caso surja uma personagem com peso e medida muito absurdos.

Para servir de base de comparação para altura e peso, nós usaremos o Vigor. Mais uma vez, ressaltamos que a tabela não precisa ser seguida rigorosamente, sendo indicada apenas como exemplo.

TABELA DE PESO E ALTURA

Vigor	Peso	Altura
0	50 kg ou menos	1,50 m ou menos
1	55 kg	1,55 m
2	59 kg	1,60 m
3	61 kg	1,65 m
4	63 kg	1,70 m
5	68 kg	1,75 m
6	72 kg	1,80 m
7	77 kg	1,85 m
8	85 kg ou mais	1,90 m ou mais

Ficha da Personagem

A Ficha da Personagem é uma planilha em que o jogador pode anotar as principais informações e dados sobre a sua personagem. Cada participante deve ter sua própria Ficha.

Nas páginas finais deste livro, está um modelo de onde podem ser tiradas fotocópias ou usado de base para copiar as anotações em uma folha de caderno. O importante é preservar a original.

Sugerimos que todas as informações sejam escritas a lápis, pois no decorrer do jogo podem sofrer alterações. Uma ficha limpa e organizada é bem melhor que um pesadelo rasurado, caótico e que nem o próprio dono entenda.

No final de cada partida, os jogadores devem entregar suas fichas para o Mestre, que será responsável pela guarda delas até a próxima sessão de jogo.

A Ficha de Personagem é um componente importante no jogo e deve ser tratada como a melhor amiga da personagem – e também do jogador. Cada um deverá ter a sua, com exceção do Mestre. Para este **recomendamos um caderno de anotações**. Como já dissemos antes, a ficha se encontra nas últimas páginas deste livro e deve ser preservada. Ela é composta dos seguintes quesitos, que devem, preferencialmente, ser preenchidos a lápis:

Nome da Personagem: Coloque aqui o nome da personagem. Procure criar algo interessante, com nome e sobrenome. No apêndice, oferecemos uma lista de nomes e sobrenomes mais comuns usados naquela época.

Jogador: Anotar o nome do jogador responsável pela personagem.

Estereótipo: marcar o Estereótipo escolhido.

Idade: escrever a idade da personagem.

Descendência: determinar de qual nação, região ou cidade ele veio.

Altura: a altura escolhida.

Peso: o peso escolhido.

Sexo: masculino ou feminino.

Olhos: a cor dos olhos.

Cabelos: a cor dos cabelos.

Aparência Geral: aqui deve estar anotada a aparência geral da personagem. Descreva-a como você a imagina.

CONHECIMENTO: o valor de Conhecimento da personagem.

VIGOR: o valor de Vigor da personagem.

Peso Máximo: o peso máximo que uma personagem pode carregar.

Dano Adicional: o dano adicional fornecido pelo Vigor de uma personagem.

Fôlego: o Fôlego da personagem.



HABILIDADE: o valor de Habilidade da personagem.

Ações Extras por Rodada: quantas ações extras a personagem tem por Rodada.

MAGNETISMO PESSOAL: o valor de Magnetismo Pessoal da personagem.

FÉ: o valor da Fé da personagem.

HIERARQUIA

Nível Atual: em qual nível de hierarquia a personagem se encontra.

Pontos de Troca Atuais: que valor, em Pontos de Troca, a personagem tem atualmente.

Pontos de Troca Necessários: quantia, em Pontos de Troca que a personagem precisa para subir um grau na escala hierárquica.

FINANÇAS

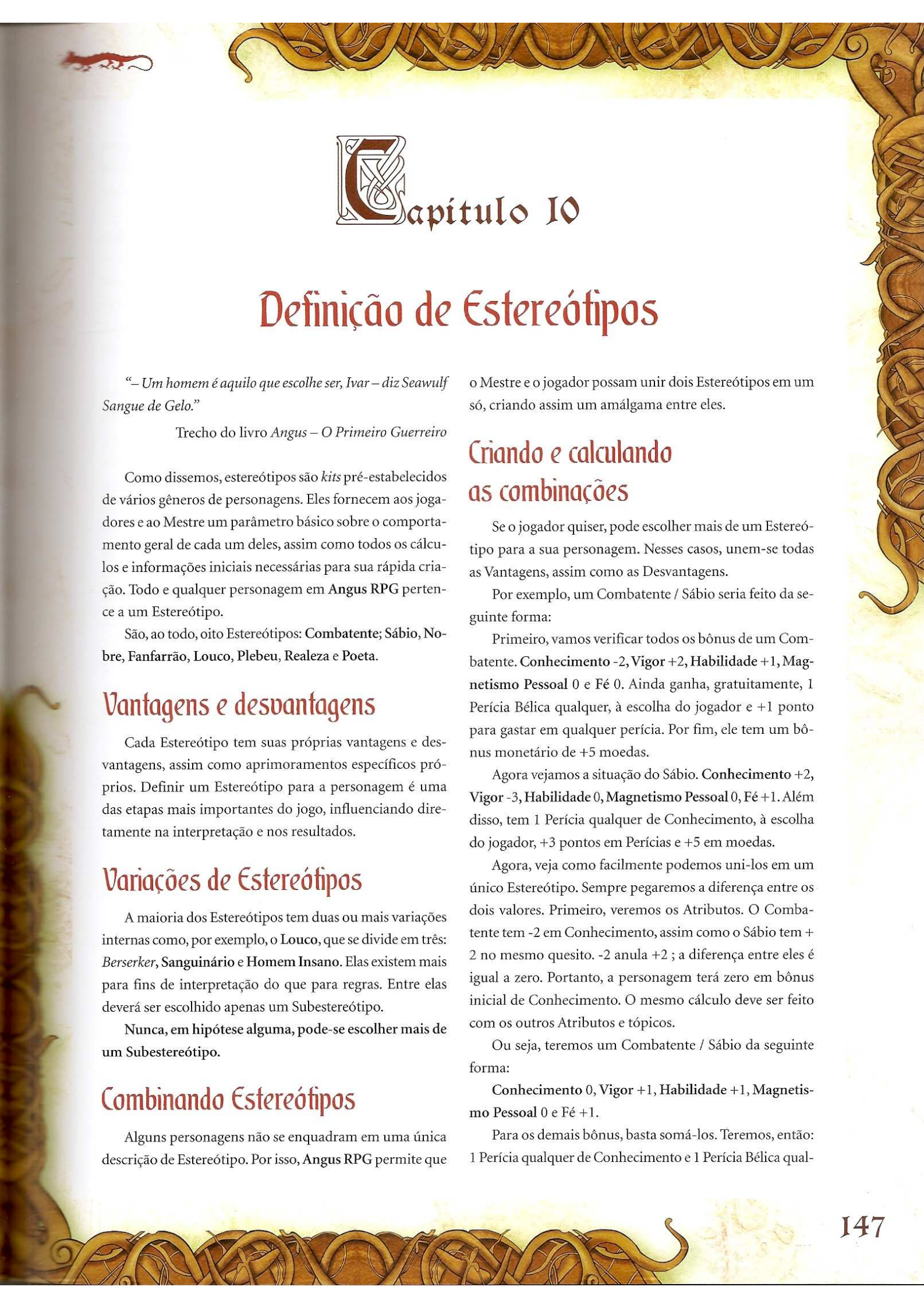
Moedas de Cobre: quantidade de moedas de cobre que a personagem possui.

Moedas de Ouro: quantidade de moedas de ouro que a personagem possui.

Moedas de Prata: quantidade de moedas de prata que a personagem possui.

PERÍCIAS

Nome	Nível de Especialização	Valor de Teste (%)
Nome da Perícia	Valor do nível de especialização	Porcentagem do teste



Capítulo 10

Definição de Estereótipos

“– Um homem é aquilo que escolhe ser, Ivar – diz Seawulf Sangue de Gelo.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Como dissemos, estereótipos são *kits* pré-estabelecidos de vários gêneros de personagens. Eles fornecem aos jogadores e ao Mestre um parâmetro básico sobre o comportamento geral de cada um deles, assim como todos os cálculos e informações iniciais necessárias para sua rápida criação. Todo e qualquer personagem em *Angus RPG* pertence a um Estereótipo.

São, ao todo, oito Estereótipos: Combatente; Sábio, Nobre, Fanfarrão, Louco, Plebeu, Realeza e Poeta.

Vantagens e desvantagens

Cada Estereótipo tem suas próprias vantagens e desvantagens, assim como aprimoramentos específicos próprios. Definir um Estereótipo para a personagem é uma das etapas mais importantes do jogo, influenciando diretamente na interpretação e nos resultados.

Variações de Estereótipos

A maioria dos Estereótipos tem duas ou mais variações internas como, por exemplo, o Louco, que se divide em três: *Berserker*, *Sanguinário* e *Homem Insano*. Elas existem mais para fins de interpretação do que para regras. Entre elas deverá ser escolhido apenas um Subestereótipo.

Nunca, em hipótese alguma, pode-se escolher mais de um Subestereótipo.

Combinando Estereótipos

Alguns personagens não se enquadram em uma única descrição de Estereótipo. Por isso, *Angus RPG* permite que

o Mestre e o jogador possam unir dois Estereótipos em um só, criando assim um amálgama entre eles.

Criando e calculando as combinações

Se o jogador quiser, pode escolher mais de um Estereótipo para a sua personagem. Nesses casos, unem-se todas as Vantagens, assim como as Desvantagens.

Por exemplo, um Combatente / Sábio seria feito da seguinte forma:

Primeiro, vamos verificar todos os bônus de um Combatente. **Conhecimento -2, Vigor +2, Habilidade +1, Magnetismo Pessoal 0 e Fé 0.** Ainda ganha, gratuitamente, 1 Perícia Bélica qualquer, à escolha do jogador e +1 ponto para gastar em qualquer perícia. Por fim, ele tem um bônus monetário de +5 moedas.

Agora vejamos a situação do Sábio. **Conhecimento +2, Vigor -3, Habilidade 0, Magnetismo Pessoal 0, Fé +1.** Além disso, tem 1 Perícia qualquer de Conhecimento, à escolha do jogador, +3 pontos em Perícias e +5 em moedas.

Agora, veja como facilmente podemos uni-los em um único Estereótipo. Sempre pegaremos a diferença entre os dois valores. Primeiro, veremos os Atributos. O Combatente tem -2 em Conhecimento, assim como o Sábio tem +2 no mesmo quesito. -2 anula +2; a diferença entre eles é igual a zero. Portanto, a personagem terá zero em bônus inicial de Conhecimento. O mesmo cálculo deve ser feito com os outros Atributos e tópicos.

Ou seja, teremos um Combatente / Sábio da seguinte forma:

Conhecimento 0, Vigor +1, Habilidade +1, Magnetismo Pessoal 0 e Fé +1.

Para os demais bônus, basta somá-los. Teremos, então: 1 Perícia qualquer de Conhecimento e 1 Perícia Bélica qual-



quer, ambas à escolha do jogador. +4 pontos em Perícias e +10 em moedas.

Subindo de hierarquia com Estereótipos combinados

Para saber mais sobre Hierarquias veja o tópico, mais à frente, de mesmo nome.

Estereótipos

O Combatente

Combatentes são pessoas que optaram por um modo perigoso de viver: sob a tutela de uma arma. Dedicam sua existência a aprimorar e se engajar nas artes da Guerra. O gosto pela batalha está no sangue que corre em suas veias. Algumas vezes, parecem existir única e exclusivamente para os momentos de perigo, quando o coração acelera, a adrenalina dispara e eles se sentem verdadeiramente ativos e úteis. Normalmente, quando não estão travando uma sangrenta batalha, aproveitam para treinar ou se vangloriar dos seus magníficos feitos durante o combate. Costumam detestar pessoas covardes ou sem presença de espírito suficiente para lidar com situações extremas.

Em **Angus RPG**, dividimos os Combatentes em dois segmentos: Os guerreiros vikings e os guerreiros *thegn*.

Os guerreiros vikings, originários da região da Escandinávia, inspiraram medo por mais de trezentos anos, lutando na Europa, Rússia e até mesmo no Mediterrâneo. Esses guerreiros geralmente combatiam longe de suas terras e eram bem equipados, sendo treinados no uso de diversas armas, como lanças, espadas, arco e flecha, conquistando uma enorme precisão.

Nas guerras, os vikings eram recompensados com as pilhagens, terras e status. Sua força também vinha da fé: acreditavam que se um guerreiro morresse na batalha, ele iria para o Valhala – paraíso para onde vão os guerreiros que morreram corajosamente –, onde lutaria de dia e festejaria de noite ao lado de Odin e dos outros deuses. A morte no campo de batalha era uma grande honra para os vikings.

Nos combates, os vikings lutavam ferozmente, até que o líder do outro exército fosse derrotado e seu estandarte capturado. O maior número de baixas acontecia quando o exército inimigo iniciava a fuga e os vitoriosos os matavam pelas costas, rapidamente.

Normalmente, um guerreiro viking fazia parte de um grupo ou exército bem organizado, cujas leis e regras eram dadas mais pelo exemplo do que por ordens ou decretos. Os líderes vikings eram os reis ou condes (*jarl*), que durante as batalhas ficavam protegidos pelos veteranos, formando um escudo ao seu redor.

Os *thegn*, combatentes anglos-saxões, eram uma classe guerreira cujos serviços prestados poderiam render não apenas presentes e terras, mas também uma elevação à posição de *ealdormen* ou *earl*. Possuíam suas origens nos guerreiros que protegiam os grandes líderes.

Um grupo seleto de *thegn*, geralmente os guerreiros mais jovens, eram conhecidos como “*thegn* do rei”. Estes atendiam o rei pessoalmente em certas épocas do ano. Eles o acompanhavam em todos os lugares e eram tanto guarda-costas como oficiais do rei. Os *Thegns* mais velhos serviam o rei como conselheiros.

Os comandantes anglo-saxões eram homens experientes nas batalhas, que lideravam seus guerreiros através do exemplo, ficando à frente do exército. O comandante organizava as tropas e dava conselhos de como usar melhor suas armas, encorajando-os durante a batalha.

Se um *thegn* fugisse da batalha, o pior castigo para ele seria ser declarado um *nothing*. Um *thegn* nesta condição se tornava uma não-pessoa. Ou seja, não possuía uma posição na sociedade, podendo ser assassinado sem problemas e não possuía casa, lorde e nem mesmo amigos.

Bônus nos atributos

Conhecimento -2

Vigor +2

Habilidade +1

Magnetismo Pessoal 0

Fé 0

Perícias gratuitas

1 Perícia Bélica qualquer, à escolha do jogador.

Bônus de perícias

+1 ponto.

Bônus monetário

+5 moedas.

O Sábio

Podem ser classificados como Sábios aqueles de espírito conciliador, normalmente moderador e pacíficos. Suas

atitudes, geralmente racionais, e seu julgamento sóbrio em relação ao que acontece ao seu redor, costumam ser suas principais características.

Tentam sempre buscar uma explicação razoável e um sentido para tudo, seja através da fé ou de um conhecimento intelectual mais profundo. Gostam de ensinar e transmitir conhecimento. Assumem o papel de mestres e professores, mesmo quando não intencionalmente. Lecionar, dividir suas experiências e conhecimentos e orientar as pessoas parece ser algo natural aos Sábios.

Na maioria das vezes, os Sábios podem ser classificados de três maneiras diferentes: **Druidas**, **Monges** e **Eremitas**.

Os **Druidas** eram sacerdotes celtas, cujo nome poderia ser traduzido como “conhecimento do carvalho”, pois os celtas acreditavam que o carvalho era sagrado. Normalmente, eles ficavam responsáveis pelas cerimônias religiosas, que envolviam cantos, preces e sacrifícios de animais e de humanos. Também exerciam a função de conselheiros da tribo, transmitindo a lei oralmente às novas gerações. Às vezes, um homem levava anos para assumir a função de Druida, pois todo ensinamento era feito oralmente, não havendo nada escrito.

Os **Monges** normalmente viviam isolados em grandes mosteiros, tendo um modo de vida mais introspectivo e voltado para o auto-aperfeiçoamento. Passavam grande parte do tempo envolvidos em suas cerimônias e no estudo religioso, pouco se envolvendo com acontecimentos fora de sua comunidade. Muitos assumiam a função de bibliotecários e se dedicavam à confecção, restauração, conservação e tradução da maioria dos livros existentes na época.

Havia, ainda, os **Eremitas**. Estes, mais raros, costumavam optar por uma rotina reclusa e solitária. Às vezes, habitavam em regiões desoladas ou de difícil acesso; outras, grandes cavernas ou moradias igualmente atípicas. Muitos eram tidos como profetas ou grandes gurus, principalmente devido ao seu enorme conhecimento e pensamento visionário e vanguardista em relação a vários aspectos. Vez ou outra, também eram tidos, erroneamente, como loucos ou mágicos.

Bônus nos atributos

Conhecimento +2
Vigor -3
Habilidade 0
Magnetismo Pessoal 0
Fé +1

Perícias gratuitas

1 Perícia qualquer de Conhecimento, à escolha do jogador.

Bônus de perícias

+ 3 pontos.

Bônus monetário

+ 5 moedas.

O Nobre

Nobre não precisa, necessariamente, ter sua origem na nobreza. Ao contrário, muitos Nobres em espírito tiveram seu caráter moldado na vida humilde das castas mais pobres. Em geral, são pessoas cuja intenção de encontrar um propósito maior muitas vezes ultrapassa suas próprias necessidades pessoais, colocando seus ideais à frente dos interesses individuais. Empenham-se e se satisfazem construindo valores, deixando um legado duradouro para as gerações futuras. Gostam de ver o mundo ao seu redor prosperando e fazem tudo pela sua causa.

Tentam ajudar aqueles que os cercam, esforçam-se para fazer uma diferença real na comunidade. Quando precisam cumprir um dever, são bravos, destemidos e firmes. Estão sempre à procura de uma causa para defender, buscando proteger e conservar a sociedade e os valores. Por esse mesmo motivo, tendem a ser conservadores. Respeitam, mais do que qualquer outro, os velhos costumes e tradições. São ortodoxos e pragmáticos. Quase nunca mudam e, em geral, se opõem às mudanças ou novidades.

Um nobre pode ser um líder comunitário ou algum indivíduo carismático, com bastante influência e prestígio entre os seus. Tende a despertar sentimentos contraditórios naqueles que convivem com ele. Alguns o respeitarão e o amarão por suas intenções, caráter e destemor; outros o odiarão exatamente pelos mesmos motivos. Afinal, onde há interesses e egoísmo, nunca sobra muito espaço para nobreza.

Bônus nos atributos

Conhecimento +1
Vigor -2
Habilidade +1
Magnetismo Pessoal +1
Fé 0



Perícias gratuitas

1 Perícia qualquer, à escolha do jogador.

Bônus de perícias

+ 2 pontos.

Bônus monetário

+ 10 moedas.

O Sanfarrão

Para um Fanfarrão, nada importa, realmente. A vida é desprovida e vazia de um significado maior do que aquele que está bem à sua frente; não costuma ir além da realidade imediata. Ele é rebelde e insatisfeito (ou descrente) com a maneira como funciona a sociedade à sua volta. A única filosofia que segue é a da liberdade de pensamento, corpo e espírito. Por isso, procura se divertir o máximo possível. Suas atitudes hedonistas e despreocupadas costumam refletir um caráter egoísta e até infantil. Muitos o vêem como patife, devasso, espertalhão ou, simplesmente, preguiçoso.

Em relação às autoridades, sua única atitude é a de insubordinação, mesmo quando essa postura o coloca em risco direto. Sempre há pessoas que não se enquadram no grande sistema das coisas, e o Fanfarrão é uma delas.

Existem basicamente dois tipos de Fanfarrão: o Vagabundo e o Trapaceiro.

O Vagabundo pode ser um mendigo. Geralmente, é um indivíduo que vive à margem de sua sociedade. Talvez isso aconteça porque ele mesmo se excluiu, ou porque os outros o excluíram.

Não costuma ter moradia, amigos, renda ou bens. Há casos de vagabundos que abdicaram de suas responsabilidades e deveres para com a comunidade por vontade própria, mantendo um mínimo de conforto.

Um novo *nothing* (ver estereótipo o *Combatente*), um mendigo bêbado, ou talvez alguém com uma doença grave e considerada contagiosa são exemplos de vagabundos.

O Trapaceiro tem um ponto de vista um tanto quanto especial sobre a vida. Extravagante e amoral, acredita que não há motivo para fazer esforço quando se pode conseguir alguma coisa facilmente, mesmo que seja roubando ou enganando os outros. Acredita convictamente em que ludibriar os mais ingênuos seja um direito nato dos mentalmente mais favorecidos, assim como é direito de um lobo caçar e matar um cervo.

Alguns trapaceiros preferem optar por caminhos mais “honestos”, tornando-se verdadeiros sanguessugas, apoian-

do-se e favorecendo-se de outra pessoa, logo se tornando seu “melhor amigo”. Essa pessoa em quem se apóia normalmente é mais forte, rica, inteligente e bem relacionada do que eles próprios.

Ladrões, vigaristas, traidores e desertores com certeza são os tipos mais comuns entre os Trapaceiros.

Bônus nos atributos

Conhecimento +1

Vigor -2

Habilidade +4

Magnetismo Pessoal 0

Fé -3

Perícias gratuitas

1 Perícia qualquer de Habilidade, à escolha do jogador.

Bônus de perícias

+ 1 ponto.

Bônus monetário

+ 2 moedas.

O Louco

A loucura pode se manifestar de várias formas, assim também como o que entendemos por louco. O Louco é uma criatura irrefreável, incapaz de ser abalada em suas convicções, sejam elas quais forem. Ele é devotado a uma causa – benéfica ou maléfica –, que se torna o motor de sua vida. É um fanático. Cada gota de sangue, cada filete de suor, cada lágrima sua é direcionada para a difícil tarefa de sustentar suas convicções. Afinal, quem mais, senão um Louco, morreria por aquilo em que acredita tão piamente? ... mesmo sem saber se é verdade.

Esse estereótipo pode ser representado pelo *Berserker*, pelo *Sanguinário* ou pelo *Homem Insano*.

Os *Berserker* eram guerreiros que entravam urrando e uivando no campo de batalha, vestindo peles de urso ou de lobo, e logo eram tomados pela sede de sangue e por uma fúria frenética. Eram potentes armas no decorrer da luta.

A maior parte dos *Berserker* aproveitava algumas horas antes das batalhas para entrar em um frenesi. Essa atitude lhes dava maior força e resistência nos combates, fazendo que eles praticamente ignorassem ferimentos que não fossem fatais.

Os *Berserker* possuíam uma certa paranóia, ou até algum tipo de licantria, que poderia ser natural ou in-

duzida por álcool e drogas. Esses guerreiros eram tratados com uma mistura de medo e respeito, por causa de sua natureza imprevisível e incontrolável, sendo chamados de selvagens pelos inimigos, e de heróis na literatura nórdica.

A mitologia viking encorajou o fenômeno *Berserker* com a crença de que a morte de um guerreiro que não possui o temor nas batalhas era recompensada com a entrada no Valhala, paraíso dos guerreiros.

A loucura pode se manifestar de várias formas, e a violência é uma delas. Os **Sanguinários**, em geral, eram guerreiros rufiões, sem caráter ou honra, independente da sociedade onde viviam (ou dos conceitos sociais aplicados a ela). O estereótipo do Sanguinário é formado por pessoas valentonas, arruaceiras e briguentas, que consideram oprimir os mais fracos um dos maiores prazeres da vida. Não vêem nada demais em impor suas vontades aos outros – aliás, para eles essa é a única opção viável. São irascíveis, grosseiros e impelidos pela necessidade de vencer a qualquer custo, doa a quem doer. Os fins sempre justificam os meios.

Já o pobre infeliz do **Homem Insano** era considerado como um pária entre os seus. Em algum momento indefinido de sua vida, um grande incidente fragmentou sua mente, deixando-o complementamente fora da realidade. Daquele instante em diante, o Homem Insano começou a viver em seu próprio mundo, habitado por criaturas exóticas e paisagens inimagináveis, concebidas por sua imaginação fértil e alimentadas por sua esquizofrenia. Ele vê seres que ninguém mais vê, escuta vozes que nenhum outro ouvido mortal pode ouvir, sabe da verdade que ninguém mais sabe. Louco? Insano? Não. Ele se acha normal e, para o Insano, maluco são os outros, o resto do mundo.

Bônus nos atributos

Conhecimento -2

Vigor +3

Habilidade +1

Magnetismo Pessoal -3

Fé +1

Perícias gratuitas

1 Perícia qualquer, à escolha do jogador, com exceção das de Conhecimento ou Magnetismo Pessoal.

Bônus de perícias

+ 1 ponto.

Bônus monetário

+ 3 moedas.

O Plebeu

Em geral, os Plebeus são pessoas simples do campo ou aquelas cujos propósitos são desprovidos de grandes interesses. Dedicam-se à imperturbável rotina diária, quase nunca vendo mais nada do que o imediato. Não gostam de emoções fortes nem de qualquer coisa que possa quebrar o seu modo de vida pacato.

Apesar de tudo, são sobreviventes. Talvez por serem meras formigas operárias enquanto os grandes leões travam as guerras e decidem seus destinos, eles aprenderam a superar a maioria das adversidades e das grandes guinadas em suas vidas. Embora não provoquem ou gostem de mudanças bruscas, pelo menos sabem lidar bem com elas, quando acontecem.

Normalmente os Plebeus se apresentam de três formas: **Justos, Dependentes e Poltrões**.

Os **Justos** são pessoas de índole branda e poucas ambições. Normalmente, desejam ter o suficiente para viver dignamente, mas sem grandes luxos; acreditam em trabalho honesto e que regras foram feitas para ser seguidas.

Os **Dependentes** acreditam ser fracos demais para “andarem” sozinhos. Sempre procuram o suporte e a proteção dos grandes líderes e de todos aqueles a quem eles julgam superiores a si próprios – o que não é muito difícil de acontecer. Mais do que qualquer grupo, estes existem para servir e sempre são leais aos seus lordes, salvo raras exceções. Sua dependência dos seus “guias” é tão grande, que poderia sacrificar sua vida por eles. Esse seria, provavelmente, seu único momento de ousadia.

Por último estão os **Poltrões**, covardes por natureza que acreditam em submissão e servidão em troca de proteção e favores. Ao contrário dos Dependentes, jamais sacrificariam suas vidas pela comunidade ou sequer teriam fidelidade aos lordes. São do tipo de pessoa que muda de lado rapidamente. Geralmente, estão próximos aos mais fortes, não por amizade ou respeito, mas tão somente por interesse ou falta de opção.

Bônus nos atributos

Conhecimento 0

Vigor 0

Habilidade 0

Magnetismo Pessoal 0

Fé +2



Perícias gratuitas

1 Perícia qualquer, à escolha do jogador, com exceção das Béricas.

Bônus de Perícias

+ 1 ponto.

Bônus monetário

+ 3 moedas.

A Realeza

Antes de definirmos, é preciso esclarecer que o Estereótipo da Realeza não representa apenas reis, rainhas e grandes lordes. Inclui também líderes populares, grandes generais e políticos, assim como qualquer pessoa ligada ao poder e ao comando, não importa em que nível. Para ser da Realeza não é preciso ter berço de ouro, mas a alma digna de um trono, mesmo que seja um mendigo.

Normalmente, pessoas deste Estereótipo são mediadoras e planejadoras, estão acostumadas a ser o centro das atenções e o pivô de grandes decisões. São o pilar central do mundo à sua volta. Os outros procuram os membros da Realeza em busca de conselhos e orientações, e esperam sua aprovação para as decisões.

Existem basicamente três tipos de Realeza: os Épicos, os Tiranos e as Eminências Pardas.

Os Épicos são líderes natos e justos que desprezam o caos e a desordem. Empenham-se em dar aos seus seguidores um estilo de vida o mais digno possível. A maioria das pessoas à sua volta depende do seu equilíbrio e proteção, para se manterem seguras e confortáveis – quando estão com um problema, logo vão procurá-los, pois acreditam que são as pessoas com quem podem realmente contar.

Os Tiranos são a antítese dos Épicos. Permissivos, egoístas e corruptos, normalmente só se preocupam com suas próprias vidas e as vantagens que suas posições e recursos podem trazer para eles mesmos. Pouco se importam com os que estão à sua volta ou com assuntos que não lhes dizem respeito diretamente.

Costumam ter uma paixão insana pelo poder e pelo controle absoluto, muitas vezes preferindo-os em detrimento das riquezas propriamente ditas. Eles se divertem usando demonstrações de poder e fazem questão de mostrar para todos quem realmente manda. Geralmente, não toleram insubordinações e dificilmente são piedosos ou complacentes com aqueles que estão em seu caminho.

As Eminências Pardas costumam agir por “debaixo dos panos”. Manipuladores por natureza, nunca ficam diretamente no comando. Podem ser considerados “aqueles que governam os que governam”. Nas mãos de uma Eminência Parda, até mesmo grandes imperadores poderiam virar marionetes. Costumam realizar suas vontades e transmitir seus desejos valendo-se da autoridade de terceiros. Muitas vezes, são os conselheiros de um rei ou lorde, ou o braço direito de um poderoso general.

Bônus nos atributos

Conhecimento +1

Vigor -1

Habilidade 0

Magnetismo Pessoal +2

Fé -1

Perícias gratuitas

1 Perícia qualquer, à escolha do jogador.

Bônus de Perícias

+ 2 pontos.

Bônus monetário

+ 20 moedas.

O Poeta

O que seria da vida sem um pouco de poesia para dar um significado mais ilustre à realidade banal? Essa é a essência do pensamento dos Poetas, pessoas com espírito de Vanguarda. Têm uma visão a longo prazo e são os porta-dores das novidades, embora também sejam os guardiões das antigas tradições.

Em *Angus RPG*, os Poetas são basicamente os *Skáld*, homens que escreviam sobre grandes feitos e memoráveis heróis. Seus versos falavam da cultura, da sociedade e do código de ética dos vikings. Em sua maioria eram nórdicos, com um vasto conhecimento de escrita e mitologia; viajavam pelo mundo viking, educando e divertindo seu povo. Outros *Skáld* permaneciam com um rei ou um *jarl*, para escrever sobre seus feitos de coragem e entretê-lo durante o inverno, com canções de glória e histórias da mitologia.

Seus poemas apresentavam-se de duas formas. Na primeira, chamados de *drápa*, eram longos e elaborados, reservados para grandes reis. Já os *flokkr* eram mais simples e com versos curtos. A composição desses poemas era com-



plexa e os *Skáld* precisavam ser muito habilidosos, pois assim seriam recompensados com prêmios e status.

Normalmente, possuíam um enorme prestígio social. Quase sempre provinham de famílias importantes, conceituadas, de posse ou com uma tradição na arte skáldica.

O aprendizado da arte era transmitido através das gerações, por meio oral, dos mais velhos para os mais novos, de maneira individualizada. Por esse motivo, precisavam de excelente memória, linguagem refinada e uma grande capacidade de oratória.

Alguns *Skáld* também eram mestres das runas, dedicando-se tanto ao aprendizado do alfabeto *futhark* (talhadores de sinais pétreos), quanto à magia rúnica.

Embora em menor número, existiam as *Skáldkonur*, como se chamavam as Poetisas. Seus hábitos, conhecimentos e funções eram praticamente idênticos aos dos *Skáld* homens.

Bônus nos atributos

Conhecimento +2

Vigor -2

Habilidade -1

Magnetismo Pessoal +2

Fé 0

Perícias gratuitas

1 Perícia qualquer de Conhecimento, à escolha do Jogador.

Bônus de Perícias

+2 pontos.

Bônus monetário

+10 moedas.





Capítulo II

Calculando os Atributos

“Eu havia treinado toda a minha infância para ser um guerreiro. Meu mestre de armas era Seawulf, era com ele que eu treinava. Além disso, seu sangue corria em minhas veias. Eu era herdeiro daquele jarl, daquele senhor da guerra. Entre seus muitos feitos, havia tomado a aldeia da tribo de minha mãe no nordeste da Terra dos Escotos e lá se estabeleceu com seus homens. E eu era seu filho. O filho do vento mais forte do norte...”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Atributo é um modo de definir, matematicamente, como é cada personagem, seja mentalmente ou fisicamente. Também serve como base de comparação entre duas personagens ou mais.

Podemos tomar como exemplo um Combatente, que tem Vigor 7, sendo bem mais forte que um Sábio, de Vigor 2. Ainda usando as mesmas personagens, podemos dizer que o Sábio de Conhecimento 6 é bem mais inteligente e culto que o Combatente, que tem apenas 1 ponto neste quesito. Atributo é a qualidade dada a cada personagem e o valor dela.

Em outras palavras, podemos dizer que os Atributos trazem, em regras e estatísticas, todas as qualidades e defeitos de uma personagem. Angus RPG tem 5 atributos: **Conhecimento, Vigor, Habilidade, Magnetismo Pessoal e Fé.**

Todos os Atributos têm um Nível de Especialização (*ver Nível de Especialização, Capítulo 13*), que determina o quanto eles são desenvolvidos ou não. Os valores destes Níveis de Especialização vão de zero a 8, sendo 4 a média humana para fins de regras. É muito importante dizer que uma personagem não pode ter, em hipótese alguma, um valor negativo, abaixo de zero. Mesmo que durante a sua construção ou no decorrer do jogo algum cálculo tenha como resultado um número negativo, considera-se que o valor mínimo sempre será zero.

O que significam os Atributos

Cada Atributo representa um aspecto da personagem para tentar descrevê-lo, seja em termos físicos ou mentais. Esses valores ajudam o jogador a compor melhor a interpretação de sua personagem.

Em uma rápida análise, podemos classificar cada Atributo como está disposto a seguir. A sigla entre parênteses é a abreviatura utilizada para designá-lo.

CONHECIMENTO (CON): É a inteligência de uma personagem, assim como sua cultura, sabedoria e conhecimento geral. Quanto maior o valor da Inteligência, mais astuto será a personagem.

VIGOR (VIG): Podemos dizer que é a compleição física da personagem, formada por sua força e constituição. Um alto índice de Vigor representa uma condição saudável.

A cada ponto de Vigor, a personagem causa um ponto de dano adicional durante um ataque, que deverá ser somando ao resultado final. Ou seja, um Nobre com 3 de força causaria +3 de dano, assim como um Combatente com 7, causaria 7 de dano a mais.

Vigor	Bônus no Dano
0	0
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7
8	+8



O Vigor também determina quanto uma personagem é capaz de erguer de peso. Qualquer pessoa consegue, durante uma única Rodada, sustentar ou levantar o dobro do peso que normalmente pode carregar se for bem-sucedida em um teste do Atributo.

Tabela de Peso	Máximo por Vigor
0	5 kg
1	10 kg
2	20 kg
3	30 kg
4	50 kg
5	70 kg
6	90 kg
7	110 kg
8	130 kg

HABILIDADE (HAB): É a agilidade e destreza de uma personagem, sua velocidade e reflexos. Alguém com 1 em Habilidade é extremamente lento, enquanto que um 8 significa exímia graciosidade e flexibilidade de movimentos.

A cada 2 pontos em Habilidade, ganha-se uma (1) ação por Rodada. Ou seja, uma personagem com 2 pontos de Habilidade pode realizar 2 ações por Rodada, assim como alguém com 6 pontos poderá realizar 3 ações.

MAGNETISMO PESSOAL (MAP): Representa o carisma e também a aparência física geral da personagem. Uma mulher, por exemplo, de MAP 6 é bem mais simpática e atraente que outra de MAP 3.

FÉ (FÉ): Obviamente, determina a fé de uma personagem, mas também sua força de vontade, poder de concentração e capacidade de lidar com pressões. Um índice muito baixo de Fé pode representar uma pessoa insegura ou até mesmo covarde, enquanto que uma Fé alta demonstra maior determinação e coragem.

A Fé é um Atributo especial. Ela pode ser testada a qualquer momento que o jogador quiser e usada para substituir um teste de qualquer outro Atributo ou Habilidade mal sucedido. Caso a personagem seja bem sucedida em seu teste de Fé, ela terá conseguido realizar seu intento, mesmo que tenha falhado inicialmente no outro teste. A Fé pode ser testada 3 vezes por sessão de jogo.

Outro tópico interessante sobre a Fé, que a diferencia dos outros Atributos, é o seu valor que sobe ou desce, con-

forme a personagem é bem-sucedido ou não. A cada teste de Fé bem-sucedido, a personagem ganha +1 ponto de Fé, assim como a cada fracasso perde 1 ponto de fé. O valor mínimo de Fé sempre será 0; porém, a Fé é o único Atributo que pode ultrapassar o índice máximo de 8, não tendo um teto limite.

Atributos iniciais de um personagem

O procedimento para calcular os Atributos iniciais de um personagem é rápido e fácil. Para tanto, utilizaremos apenas 1 d6.

Inicialmente, jogaremos o d6 cinco vezes, obtendo assim 5 valores distintos. Então, os distribuiremos como acharmos mais conveniente, sendo cada valor respectivo a um Atributo. Finalizando, verificaremos se o Estereótipo escolhido para a personagem (ver *Estereótipos, capítulo 10*) fornece algum Bônus de Atributo (ver *Bônus de Atributo*). Caso ofereça Bônus, some ou subtraia os valores, dependendo do que estiver descrito. O número final será o utilizado.

Vejamos mais uma vez os passos:

1. Jogamos 5 vezes o d6.
2. Distribuímos cada um dos valores como desejarmos, para os 5 Atributos, sendo um valor para cada.
3. Verificamos se o Estereótipo escolhido fornece algum Bônus de Atributo. Caso ofereça, fazemos os cálculos determinados.
4. Pronto! Você já tem os valores iniciais de Atributo da personagem.

Atributo versus atributo

Quando duas personagens quiserem confrontar os seus Atributos – como por exemplo em uma queda de braços ou disputando uma corrida para ver quem é mais rápido, valendo-se de Força e Habilidade – procede-se da seguinte maneira:

Primeiro, verificamos os valores dos dois Atributos de cada personagem, que serão comparados. Digamos que sejam 5 e 3. Pegamos, então, o valor da diferença entre eles, no caso 2, e usamos como o número de acerto para os dois

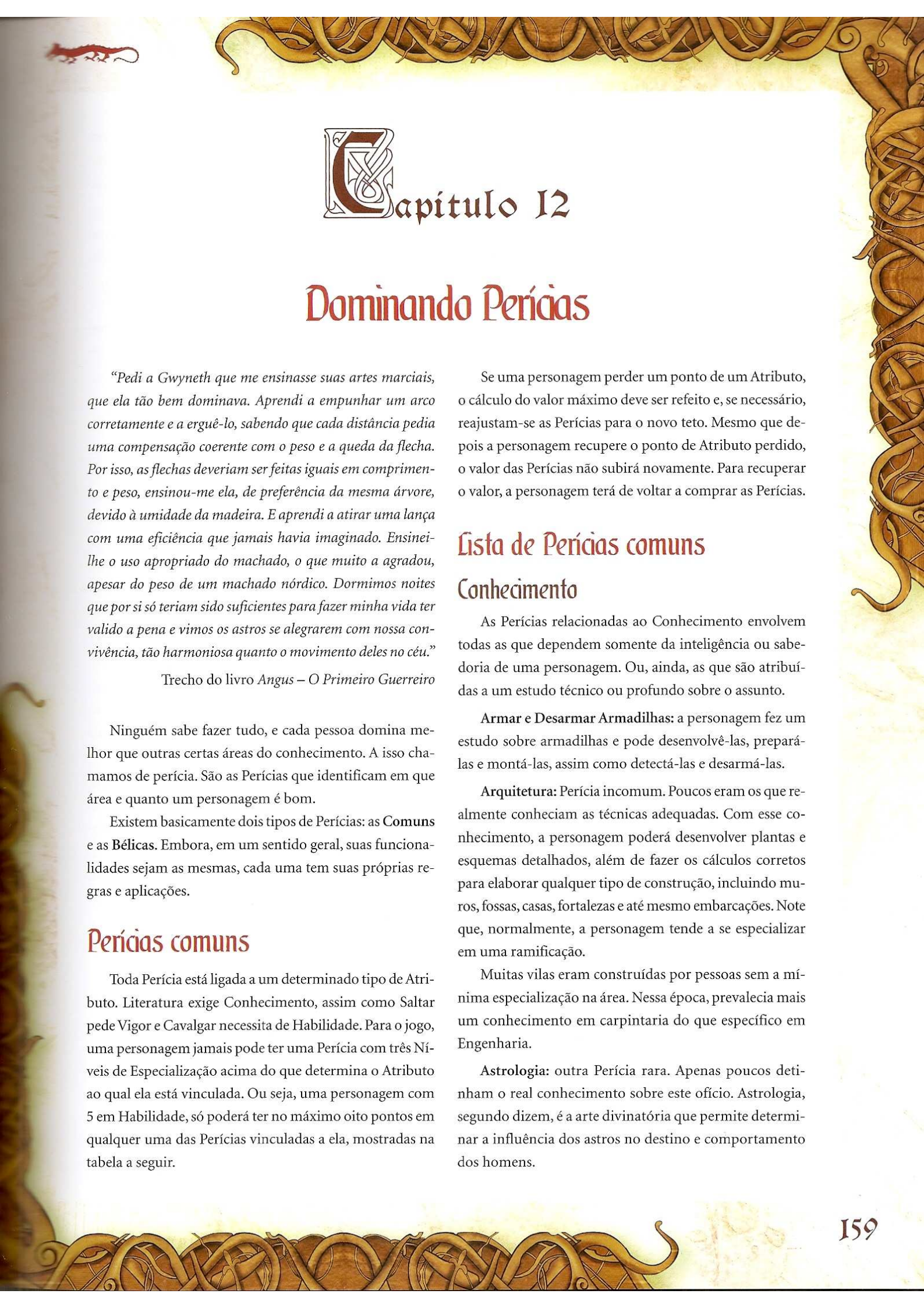


participantes. Quem passar no teste, ganha. Se ambos passarem ou perderem o teste, considera-se empate.

Todos esses testes serão feitos com porcentagem, usando um d100 e seguindo a tabela demonstrada. Caso haja, por algum motivo, uma diferença maior que 8, ainda assim sua porcentagem será calculada por 99%. O mesmo procedimento acontecerá se, por ventura, houver uma diferença menor que zero – neste último caso, considera-se 20% para o cálculo.

Diferença	Valor do Teste (%)
Diferença 0	20%
Diferença 1	30%
Diferença 2	40%
Diferença 3	50%
Diferença 4	60%
Diferença 5	70%
Diferença 6	80%
Diferença 7	90%
Diferença 8	99%





Capítulo 12

Dominando Perícias

“Pedi a Gwyneth que me ensinasse suas artes marciais, que ela tão bem dominava. Aprendi a empunhar um arco corretamente e a erguê-lo, sabendo que cada distância pedia uma compensação coerente com o peso e a queda da flecha. Por isso, as flechas deveriam ser feitas iguais em comprimento e peso, ensinou-me ela, de preferência da mesma árvore, devido à umidade da madeira. E aprendi a atirar uma lança com uma eficiência que jamais havia imaginado. Ensinei-lhe o uso apropriado do machado, o que muito a agradou, apesar do peso de um machado nórdico. Dormimos noites que por si só teriam sido suficientes para fazer minha vida ter valido a pena e vimos os astros se alegrarem com nossa convivência, tão harmoniosa quanto o movimento deles no céu.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Ninguém sabe fazer tudo, e cada pessoa domina melhor que outras certas áreas do conhecimento. A isso chamamos de perícia. São as Perícias que identificam em que área e quanto um personagem é bom.

Existem basicamente dois tipos de Perícias: as **Comuns** e as **Bélicas**. Embora, em um sentido geral, suas funcionalidades sejam as mesmas, cada uma tem suas próprias regras e aplicações.

Perícias comuns

Toda Perícia está ligada a um determinado tipo de Atributo. Literatura exige Conhecimento, assim como Saltar pede Vigor e Cavalgar necessita de Habilidade. Para o jogo, uma personagem jamais pode ter uma Perícia com três Níveis de Especialização acima do que determina o Atributo ao qual ela está vinculada. Ou seja, uma personagem com 5 em Habilidade, só poderá ter no máximo oito pontos em qualquer uma das Perícias vinculadas a ela, mostradas na tabela a seguir.

Se uma personagem perder um ponto de um Atributo, o cálculo do valor máximo deve ser refeito e, se necessário, reajustam-se as Perícias para o novo teto. Mesmo que depois a personagem recupere o ponto de Atributo perdido, o valor das Perícias não subirá novamente. Para recuperar o valor, a personagem terá de voltar a comprar as Perícias.

Lista de Perícias comuns

Conhecimento

As Perícias relacionadas ao Conhecimento envolvem todas as que dependem somente da inteligência ou sabedoria de uma personagem. Ou, ainda, as que são atribuídas a um estudo técnico ou profundo sobre o assunto.

Armar e Desarmar Armadilhas: a personagem fez um estudo sobre armadilhas e pode desenvolvê-las, prepará-las e montá-las, assim como detectá-las e desarmá-las.

Arquitetura: Perícia incomum. Poucos eram os que realmente conheciam as técnicas adequadas. Com esse conhecimento, a personagem poderá desenvolver plantas e esquemas detalhados, além de fazer os cálculos corretos para elaborar qualquer tipo de construção, incluindo muros, fossas, casas, fortalezas e até mesmo embarcações. Note que, normalmente, a personagem tende a se especializar em uma ramificação.

Muitas vilas eram construídas por pessoas sem a mínima especialização na área. Nessa época, prevalecia mais um conhecimento em carpintaria do que específico em Engenharia.

Astrologia: outra Perícia rara. Apenas poucos detinham o real conhecimento sobre este ofício. Astrologia, segundo dizem, é a arte divinatória que permite determinar a influência dos astros no destino e comportamento dos homens.



Com a crescente força da Igreja Católica e a inerente perseguição a cultos e crenças pagãs, esse tipo de prática caiu em quase total desuso durante o período.

Astronomia: o estudioso desta arte está apto a reconhecer estrelas e constelações, assim como saber todos os maravilhosos fenômenos ocorridos no grande firmamento.

Obviamente, na época, os conhecimentos sobre as maravilhas do cosmo eram apenas uma pálida sombra do que sabemos atualmente. Havia ainda muitas teorias errôneas e contraditórias, tidas como verdades.

Avaliar: com esta perícia a personagem poderá avaliar jóias, pedras preciosas e moedas, para saber se são verdadeiras e determinar seu real valor.

Cálculos: a personagem é excelente em contas e em solucionar problemas que envolvam raciocínio lógico e matemático.

Conhecimento do Terreno: capacidade de reconhecer terrenos e identificar regiões. Também permite à personagem saber que tipo de vegetação, solo, recursos, riquezas e problemas pode encontrar na área.

Conhecimento Geográfico: Perícia similar a **Conhecimento do Terreno**, porém mais completa. Esta se refere à familiaridade com o povo, cultura, política e geografia de uma determinada região ou mais de uma. Isso dependerá do Nível de Especialização. Quanto maior a Especialização, maior o conhecimento da personagem.

Cozinhar: a personagem sabe cozinhar, assim como preparar fogueiras, condimentos, conservar alimentos e tudo mais que o processo envolve.

Direcionar-se: alguém com esta habilidade excepcional nunca fica perdido. Ele sempre saberá em que lado está o Norte e como encontrar o caminho desejado, usando-o como referência.

Forjaria: Forjaria é a técnica usada para criar armas e armaduras de metal, moldando o material bruto, normalmente ferro e outros metais não preciosos, em brasa quente. A personagem poderá criar espadas, machados, armaduras, elmos, escudos e uma gama incontável de outros produtos se valendo desta perícia.

O tempo de fabricação de cada item, quando relevante, está junto da sua descrição, na listagem de equipamentos, mais adiante, neste livro.

Consideremos que quando não houver nada especificado, o tempo de fabricação de um item será de 10 horas

menos o valor de Conhecimento da Personagem, para itens mais simples, ou dez dias menos o valor de Conhecimento da Personagem, para itens mais complexos. Essa definição fica a critério do Mestre.

Heráldica: esta técnica permite à personagem elaborar e identificar escudos de armas, cores e divisas de um clã, bem como outros símbolos e brasões.

Com um teste bem-sucedido nesta Perícia, pode-se até mesmo reconhecer um exército, um cavaleiro ou um nobre, pela insígnia que ele carrega consigo, seja em um estandarte ou escudo.

Herbalismo: a personagem estudou e possui um enorme conhecimento sobre plantas e ervas em geral. Sabe onde encontrar cada tipo, quais são medicinais ou nocivas e como tratar delas.

Pode produzir, com um teste bem-sucedido, elixires medicinais para os mais diversos fins, além de venenos ou antídotos. Essa possibilidade dependerá dele ter em mãos os ingredientes necessários.

O tempo de produção de um desses itens normalmente é de poucos minutos, ou no máximo algumas horas, dependendo de sua complexidade. A decisão final fica a cargo do Mestre.

História: a personagem estuda e tem profundos conhecimentos sobre a cultura e a história de seus antepassados. Um Nível de Especialização grande nesta Perícia representa uma sabedoria sobre incontáveis séculos de eventos.

Leis: é o conhecimento sobre as leis, regras ou costumes vigentes em uma determinada região. A personagem sabe reconhecer o que é considerado crime ou ofensa grave e suas consequências e penalidades aplicadas, assim como também o que é permitido. Tem noção também de como proceder, através dos termos impostos, para conseguir o que deseja.

Leituras de Runas: a personagem conhece todos os símbolos e significados das runas escandinavas.

Línguas: esta perícia é dividida em duas sub-perícias: Falar e Ler & Escrever. A primeira permite à personagem se comunicar oralmente, falando e entendendo perfeitamente o que dizem as outras pessoas, no idioma escolhido. Já a segunda permite ler e escrever textos na outra língua, como se fosse em sua própria.

As sub-perícias devem ser tratadas como duas Perícias distintas, inclusive sendo comparadas e testadas separada-

mente. Qualquer personagem tem, automaticamente, 8 pontos de graça em Falar na sua língua nativa.

Literatura: é o estudo erudito sobre obras literárias em geral. Um estudioso nessa área tem conhecimento sobre vários tipos de poesia, filosofia e livros. Ele é capaz de identificar autores, época de confecção ou escrita do livro, assim como região de sua proveniência.

Obviamente, isso não permite que a pessoa entenda textos em línguas desconhecidas a ela.

Navegação: o personagem possui conhecimento sobre ventos, correntes aquáticas, nós, velames e outros aspectos para se velejar no mar ou em rios, assim como entende dos tipos de embarcações e qual a melhor para ser usada em cada ocasião.

Paganismo: este é o estudo de culturas e crenças consideradas pagãs, assim como também sobre o inexplicável e/ou sobrenatural. A personagem tem um conhecimento abrangente de misticismo, doutrinas mágicas, rituais e coisas similares. Lembre-se de que ele necessariamente não tem de acreditar no material que estuda; assim como essa Perícia não permite que a personagem realize (pelo menos, não com êxito) qualquer dos feitos acima citados.

Plantio & Pastoreio: a personagem está apta a lidar com assuntos relacionados à agricultura e à pecuária. Sabe as melhores estações para plantar, os melhores terrenos para cada tipo de vegetal, como cuidar do rebanho, etc.

Preparo de Bebidas: é o conhecimento para produzir bebidas, desde a colheita e preparo de seus ingredientes básicos até o processo final. Com essa Perícia, a personagem estará apta a lidar com a produção de vinhos ou cervejas, por exemplo.

Redação: observe que redação não é a capacidade de escrever em um certo idioma. Para isso, a personagem utiliza **Línguas/Ler & Escrever**. Considere Redação como uma espécie de aprimoramento.

Com esta Perícia, muito utilizada por escritores, pode-se produzir textos e poesias, de qualidade profissional e bem elaborados, assim como cartas elegantes e documentos.

Religião: o personagem tem conhecimentos profundos sobre uma religião ou credo em específico, sabendo todos os dogmas, lendas, crenças e cerimônias ligadas a ela.

Táticas e Estratégias: esta Perícia serve basicamente para planejar ações militares e prever os movimentos do inimigo. Essas “previsões” são baseadas na experiência da

personagem e em pressuposições lógicas. Nada impede que o adversário mude seu plano na última hora ou faça alguma coisa inesperada.

Um erro significa que o estrategista não conseguiu elaborar um plano eficaz, nem prever as ações do inimigo. Um erro crítico (100% no teste) significa que ele criou uma estratégia falha e previu erroneamente as ações do adversário.

Tratamento de Ferimentos: a personagem conhece o suficiente para tratar de ferimentos, sejam estes leves ou mais graves (neste último caso, para personagens com valor acima de 6 no Nível de Especialização da Perícia).

Ele poderá estancar sangramentos, cauterizar feridas, imobilizar membros quebrados para que se calcifiquem da melhor maneira possível, e assim por diante.

Quando em batalha, um rápido curativo pode ser feito, curando 1 d6-2 pontos de Energia. Fora de conflitos, com calma, esta habilidade cura 1 d6 pontos de Energia.

Um Acerto Magnânimo significa que conseguiu se curar o dobro do valor retirado no dado.

Vigor

Toda Perícia depende de um treino prévio ou estudo para ser aprendida. Na maioria das Perícias relacionadas ao Vigor, a personagem deve passar por um rigoroso preparo físico para alcançar um certo nível de proficiência em cada uma.

Arremessar: a personagem é capaz de arremessar objetos pequenos e médios com total precisão, no alvo escolhido. Podem ser pedras, dardos, adagas, machados, espadas, lanças ou até uma bota.

O limite de peso do item arremessado fica a critério do Vigor de quem arremessa, e não do seu Nível de Especialização na Perícia. O mesmo vale para a distância do arremeso.

Normalmente, uma personagem arremessa um objeto a uma distância, em metros, equivalente ao seu Vigor x 2.

Correr: com esta Perícia, a personagem pode correr até duas vezes mais do que sua locomoção normal andando. Veja que os efeitos dessa Habilidade só precisam ser testados a cada nova Rodada, para se manter a corrida. Seus benefícios podem ser acumulados com os efeitos do Vigor, que também duplica (ou triplica) a velocidade da personagem (*ver Atributos – Vigor*).



Natação: o indivíduo está apto a nadar em lagos, rios, mares ou oceanos. Com um valor alto em Nível de Especialização (acima de cinco), a personagem poderá praticar até natação subaquática.

Saltar: um indivíduo comum pode pular até 1 metro na vertical e dois metros para frente, na horizontal. Com essa Perícia, a personagem consegue pular até dois metros na vertical e três na horizontal. Um teste de Vigor pode duplicar o alcance do pulo, mas somente para personagens que tenham essa habilidade.

Se uma personagem correr um mínimo de cinco metros, poderá duplicar os valores acima mais uma vez, inclusive acumulando com os efeitos do teste de Vigor.

Sobreviver: a personagem sabe o que é necessário para sobreviver em terrenos inóspitos ou selvagens. Ele poderá encontrar alimento, água, abrigo e tudo o que é necessário para sua sobrevivência e de seus companheiros em um ambiente hostil ou fora do natural.

Habilidade

A Habilidade determina a velocidade e a agilidade de uma personagem. As Perícias relacionadas a esse Atributo definem quanto uma personagem pode ser veloz, hábil e coordenado.

Acrobacia: a personagem com Acrobacia pode realizar quase todo o tipo de proeza com o corpo. Rolar, dar estrelas, cambalhotas, um salto mortal para trás, entre outras peripécias. Pode, inclusive, se valer delas para desviar de ataques ou fazer um “gracejo” na hora da batalha.

Adaga: a personagem sabe como manusear adagas e armas similares, como facas e punhais. Ele ainda saberá como mantê-la conservada e até identificar se o item é de qualidade ou não.

Para arremessar adagas, usa-se a Perícia Arremesso.

Ambidestria: essa Perícia permite que a personagem escreva e utilize suas duas mãos com igual perfeição para trabalhos manuais. Um ambidestro não pode se valer de suas qualidades para utilizar duas armas ao mesmo tempo. Para isso, usa-se a Perícia Destreza.

Arquearia: a personagem pode atirar com qualquer tipo de arco e flecha. Também permite identificar um instrumento de boa fabricação.

Arrombar: a personagem pode abrir com a sutileza necessária qualquer tipo de trava, trinco, fechadura ou si-

milar. Um Acerto Magnânimo significa que a tarefa foi tão bem executada que nem se perceberá o arrombamento.

Artes: ter conhecimento em arte é algo muito vago, assim como a definição do que é arte. Para alguns, forjar uma espada ou cozinhar um bom prato pode ser um ato artístico.

Em **Angus RPG**, nós dividimos essa perícia em cinco subgrupos que serão usados, testados e adquiridos como Perícias distintas. São eles: Cantar, Tocar Instrumentos Musicais, Atuar, Fazer Artesanato e Esculpir. Qualquer outra forma de arte poderá ser encaixada em um dos padrões citados ou, com o consentimento do Mestre, anexada à lista.

No caso de “Tocar Instrumentos Musicais” e “Artesanato”, o jogador deve especificar qual o instrumento musical tocado ou qual o tipo do material usado para o artesanato (couro, metal, madeira, cerâmica, tecido, etc.). Estes subgrupos também são considerados como Perícias à parte, ou seja, é necessário comprar novamente “Artes - Tocar Instrumentos Musicais” para cada novo instrumento que a personagem quiser aprender.

Vale a pena ressaltar que Artesanato serve para confeccionar pequenos itens decorativos simples. Para tarefas mais complexas, usamos Carpintaria, Ceramista, Ourives e Habilidades similares.

Bastões/Cajados: a personagem sabe manejar bastões, cajados e outros itens desses, como grandes pedaços de madeira ou clavas, podendo utilizá-los em combate tanto para o ataque quanto para a defesa. Esta Perícia é bastante usada por Sábios.

Caça: a personagem sabe quase todas as técnicas necessárias para caçar os mais variados tipos de criaturas terrestres ou aéreas. Nada impede que essas técnicas sejam usadas em humanos.

Camuflar: a personagem sabe como usar o ambiente ao seu redor para se esconder ou ocultar objetos. Normalmente, a camuflagem só funciona quando o que será ocultado está inerte e em total silêncio.

Uma falha crítica (100%) significa que a camuflagem está totalmente exposta, embora a personagem creia com toda convicção que fez um excelente trabalho.

Carpintaria: Perícia que permite a fabricação de objetos sortidos de madeira, assim como a construção de móveis, armas (ou partes delas) de madeira (incluindo flechas, para arcos), entalhes decorativos, entre outros.



O tempo de produção destes itens normalmente varia muito, porém quanto maior o Nível de Especialização, mais rápido o carpinteiro realizará o trabalho. O tempo final de execução de uma peça será dedicado pelo bom senso do Mestre.

Cavalar: esta perícia permite que a personagem cavalgue em qualquer circunstância, com total perfeição, em um tipo de animal à sua escolha, desde que seja um animal que pode ser cavalgado.

Para cavalgar normalmente, em circunstâncias comuns, não é necessária essa Habilidade (usam-se os tradicionais 20%).

Ceramista: tem o dom e o conhecimento técnico necessários para o trabalho com vários tipos de cerâmica. Um oleiro, como é chamado quem lida com essa Perícia, é capaz de fazer vasos, tijolos e outros objetos de argila e materiais similares.

Também pode reconhecer o material necessário para a confecção de cada objeto e está abalizado a julgar o valor e a qualidade de um item deste tipo.

O tempo de criação de uma peça, com esta técnica, varia muito. Porém, quanto maior o valor na Perícia, mais rápido a personagem está apta a confeccionar o item desejado.

Costura: a personagem sabe costurar roupas e outros itens em tecido e manusear todos os objetos necessários para tal tarefa.

Destreza: permite à personagem utilizar, sem nenhuma penalidade, duas armas ao mesmo tempo, uma em cada mão, mesmo que sejam de igual tamanho.

Note que, ao usar duas armas ao mesmo tempo, a personagem não poderá estar com um escudo, a não ser que este esteja em suas costas.

Escalar: esta perícia permite à personagem escalar escarpas, montanhas, muros, árvores, paredes de fortalezas ou qualquer outra construção ou formação natural que apareça pela frente e lhe dê as condições mínimas de realizar o feito.

Furtar: a personagem tem as mãos leves e rápidas o suficiente para roubar pequenos sacos, bolsas e objetos valiosos que estejam ao seu alcance ou com outra pessoa, simplesmente passando perto ou esbarrando sutilmente, sem que seja notado.

Fora isso, pequenos truques com as mãos – como girar rapidamente um pequeno punhal entre os dedos ou

fazer uma moeda “sumir” na frente de todos e misteriosamente “reaparecer” atrás da orelha de alguém – podem ser realizados.

Essa Perícia também permite à personagem esgueirar-se pelas sombras ou por multidões sem que seja percebido, chamando o mínimo de atenção para si.

Luta corpo-a-corpo: com essa Perícia, a personagem está apta a entrar em combates desarmados, quer seja uma simples briga entre dois bêbados ou uma sangrenta luta até a morte. Ela usará seus punhos, pernas e praticamente todo o seu corpo como sua única e exclusiva arma.

As regras sobre Acerto Magnânimo em combate devem ser usadas também em lutas corpo-a-corpo. Os combates daquela época eram realmente brutais.

Lutar Sem Ver: a personagem poderá lutar mesmo sem conseguir ver o oponente, não sofrendo nenhuma penalidade por isto. Seja porque o local está muito escuro, seja porque ele está de olhos vendados ou por algum outro motivo que lhe bloqueie a visão ou a localização do adversário.

Ele deverá realizar o teste de “Lutar Sem Ver” juntamente com o teste da Perícia Bélica desejada. Somente se ele for bem-sucedido em ambas a ação terá êxito.

Essa Perícia serve não somente para situações de combate, mas para qualquer outra que exija a execução de uma ação sem que se tenha visão do que está acontecendo.

Manejar Espadas de porte grande: após treinar durante muito tempo e de forma árdua, o personagem está apta a manejar espadas de porte grande, sejam elas espadas longas, de duas mãos, uma bastarda ou uma Claymore.

Essa Perícia inclui o conhecimento referente aos cuidados e manutenções com a arma. Ressaltamos que armas de duas mãos inviabilizam uso de escudos.

Manejar Espadas de porte pequeno: lutar com espadas de pequeno e médio porte é a especialidade da personagem (espadas curtas). Sendo um hábil espadachim, ele poderá entrar facilmente em combates, contando com seus conhecimentos e preparo.

A personagem sabe identificar se uma arma foi bem ou mal forjada, como cuidar e mantê-la sempre conservada em estado satisfatório de uso.

Manejar Lança (Ataque/Defesa): Manejar lança permite que o personagem use a arma em combates corpo-a-corpo, porém não permite que a lance a longas distâncias (para isso, usa-se Arremesso).



Manejar Maça (Ataque/Defesa): a personagem é capaz de lidar com maçãs e manguais, assim como qualquer arma similar. Sabe, inclusive, a melhor maneira de conservá-las sempre prontas para uso.

Manejar Machado de guerra: a personagem tem a habilidade necessária para manusear um Machado de Guerra durante uma peleja e é capaz de sempre mantê-lo afiado e brilhante.

Manejar Martelo de Batalha: o martelo de guerra, similar à arma sagrada de Thor, o deus do trovão, é um instrumento pesado e difícil de ser usado por meros mortais. Mas este personagem consegue fazer isso tranquilamente, sabendo inclusive como mantê-lo o mais intacto e conservado possível.

Ourives: é a habilidade no trabalho com metais preciosos de todos os tipos. A personagem pode fabricar jóias, decorar armas, armaduras e escudos, entre outros feitos similares.

Ela também é capaz de identificar metais preciosos, saber o valor exato de jóias e avaliar produtos deste tipo, definindo se são ou não de qualidade e se o preço exigido por eles é justo.

Pescar: a personagem sabe pegar um peixe, seja com rede, arpão, lança ou qualquer outro método usado pela sua cultura. Praticamente qualquer tipo de peixe pode ser pescado, desde que ela possua o equipamento adequado.

Rastrear: esta Perícia prepara a personagem para localizar trilhas e rastros deixados por terceiros, sejam estes humanos, animais ou algum tipo de veículo, como uma carroça, independente do terreno onde se encontra e sua condição.

Ela pode encontrar a trilha e saber a direção exata para onde os alvos foram, assim como calcular com precisão a quantas horas ou dias de viagem estão na frente.

Restauração e Confecção de Livros: a personagem conhece a maioria das técnicas para a restauração, encadernação e confecção de livros. Veja que essa Perícia se refere ao livro como objeto, e não ao conteúdo literário. Quem deseja ser escritor deve usar a perícia **Redação**.

Torturar: o personagem sabe a refinada arte de torturar uma vítima, extraindo o máximo de dor possível, levando-a ao limite da agonia. Muito útil para vinganças pessoais, para impor medo aos adversários ou extrair alguma informação útil.

Trabalho em couro: Perícia que permite trabalhar com couro para diversos fins. Fazer cintos, selas, armaduras e botas são alguns dos exemplo possíveis. Com um teste bem-sucedido ele será capaz de fabricar objetos novos, assim como consertar usados.

Uso de Cordas: a personagem sabe como lidar com vários tipos de cordas e similares, conhecendo diversas maneiras de se fazer um nó ou laço e definindo o melhor tipo para cada situação.

Também pode avaliar o estado de conservação de uma corda e fazer resistentes emendas nas mesmas.

Vidraria: Vidraria é a complexa técnica de criar vidros e utensílios feitos com este material. Para esta tarefa, eram utilizadas grandes oficinas.

O tempo de confecção de cada peça varia muito, dependendo do que se deseja. A decisão final, como sempre, é do Mestre.

Magnetismo pessoal

Algumas técnicas, fora o Estudo e Conhecimento, precisam de algo mais, muitas vezes de um dom natural da pessoa. Alguém, por exemplo, que não suporte animais jamais poderá treiná-los; assim como quem não tem a mínima aptidão para lidar com pessoas nunca poderá liderá-las. Isso é Magnetismo Pessoal.

Adestramento e doma de Animais: a Perícia permite que a personagem consiga treinar e trabalhar com todos os tipos de animais. Para treinar um animal, o adestrador deve, a cada dia de treino, realizar um novo teste, até que o animal aprenda o truque desejado. Em média, um novo truque demora de uma a duas semanas, dependendo da complexidade.

Adestramento e doma também serve para lidar com animais selvagens ou perigosos, conseguindo, em certas ocasiões, acalmá-los ou espantá-los. Se o animal for muito feroz, será praticamente impossível essa prática.

A Perícia permite que a personagem, quando em luta contra uma criatura, possa prever de forma lógica qual o seu comportamento, tendo assim uma vantagem durante o combate.

Barganhar: a personagem sabe negociar para conseguir o que deseja, não importa em qual situação. Pode ser em um momento arriscado na batalha ou na simples aquisição de uma jóia por um preço menor.

Algumas barganhas são feitas em minutos, enquanto outras podem levar horas, dias ou até mesmo meses.

Blefe: a personagem é um excelente mentiroso. Sabe ocultar suas verdadeiras intenções e sentimentos e fingir apatia ou empolgação, confiança ou medo, quando na verdade está sentindo o oposto. Muito útil em negociações ou jogos.

Pompa: a personagem com tal perícia é versado nos bons modos da corte ou da sociedade onde vive. Dentro dos padrões de sua comunidade, será sempre o mais refinado e elegante possível.

Interrogatório: o personagem sabe extrair a informação que deseja do inquirido, através de perguntas sagazes e pressão psicológica.

Liderar: é a capacidade de coordenar um grupo de pessoas, fazendo que elas sigam as suas ordens.

Intimidar: o personagem sabe ser mais assustador e temível do que realmente é.

Seduzir: a Perícia desse personagem é conquistar o coração de outra pessoa com emoções românticas. Pode parecer mais sedutor e bonito do que talvez realmente seja, provocando a libido daquele(a) a ser conquistado(a).

Fé

Existem poucas Perícias ligadas diretamente à Fé. Normalmente, elas são dirigidas aos homens mais voltados para os caminhos espirituais, como sábios, padres, monges e druidas, por exemplo.

Filosofia: a personagem é versada em assuntos de cunho existencialista, espiritual e filosófico. Alguém com esta Perícia pode falar durante horas sobre o significado da vida ou levantar questões relevantes quanto ao comportamento humano.

Teologia: Teologia, em *Angus RPG*, não é só o conhecimento sobre as obras de Deus e sua religião, mas também a capacidade de oratória e evangelização.

Normalmente sacerdotes, principalmente padres, possuem essa Perícia com um Nível de Especialização altíssimo.

Perícias Bélicas

Todas as Perícias Bélicas, que obviamente são voltadas para a arte do combate, também aparecem na listagem de Perícias Comuns (em Habilidade), sendo as únicas Perícias

vinculadas a duas listas distintas. Por esse motivo, não iremos descrevê-las novamente aqui. O que difere as Perícias desta lista das demais são suas regras específicas.

Para mais detalhes sobre combates veja Capítulo 16 – Hora da Guerra.

Nível de Especialização

Ao contrário do que acontece com as Perícias Comuns, uma Perícia Bélica não precisa ter um valor limite baseado em Atributo (mesmo para as que também estão constando em Habilidade). Aliás, elas podem inclusive ultrapassar o limite de Nível de Especialização tradicional, indo muito acima de 8 (oito).

Nesses casos, e somente neles, não existe um valor final. Teoricamente, um personagem pode ter, por exemplo, 1000 no Nível de Especialização em Manejar Espadas de porte grande.

Perdendo pontos em Habilidade

Assim como nas Perícias Comuns, se uma personagem perde um ponto em um Atributo (Habilidade no caso), o cálculo do valor de cada Perícia Bélica deve ser refeito. Nessas ocasiões, em vez de se recalcular o teto máximo, simplesmente iremos subtrair três pontos de Nível de Especialização na Perícia para cada ponto perdido de Nível de Especialização no Atributo.

Mesmo que os pontos no Atributo voltem a subir, posteriormente, o Nível de Especialização deverá ter seu valor incrementado do modo tradicional, ou seja, o jogador deverá comprá-lo novamente.

É importante destacar que para as Perícias Bélicas, mesmo as constantes em outras listas, ficam valendo as regras deste tópico e não as citadas na sessão “Perícias Comuns”.

Dados de danos extras para Níveis de Especialização em Perícias Bélicas

Conforme o Nível de Especialização destas Perícias aumenta, ao contrário do que ocorre com as outras, ela recebe dados de danos adicionais.

Se uma espada no Nível 1 de Especialização causa 2 d8, no nível 3 causará d8 e no quarto, 4 d8. Assim como uma adaga causa 1 d6 no nível 1 e 7 d6 no nível 8.



Danos adicionais para Níveis de Especialização de Perícias Bélicas

Nível 0	0 dados adicionais de dano
Nível 1	0 dados adicionais de dano
Nível 2	0 dados adicionais de dano
Nível 3	1 dado adicional de dano
Nível 4	2 dados adicionais de dano
Nível 5	3 dados adicionais de dano
Nível 6	4 dados adicionais de dano
Nível 7	5 dados adicionais de dano
Nível 8	6 dados adicionais de dano

Como já explicamos, os Níveis de Especialização para Perícias Bélicas podem ir muito além do valor-limite 8. Sendo assim, seus dados adicionais de dano também continuam a aumentar continuamente, sempre seguindo a progressão lógica de 1 dado adicional de dano por Nível. Veja:

Nível 9	7 dados adicionais de dano
Nível 10	8 dados adicionais de dano
Nível 11	9 dados adicionais de dano
Nível 12	10 dados adicionais de dano
Nível 13	11 dados adicionais de dano

... e assim por diante

Valores de ataque e defesa

Algumas Perícias Bélicas têm ao lado do seu nome, entre parênteses, uma descrição dizendo se podem ou não serem usadas para ataque e defesa. Nesses casos, elas terão dois valores em vez de um só. Isso significa que o jogador deverá comprá-las e usá-las para a sua personagem como se fossem duas Perícias independentes uma da outra.

Por exemplo: Manejar Machado de Guerra – Ataque 6
Manejar Machado de Guerra – Defesa 3

Para mais detalhes sobre ataque e defesa veja Capítulo 16 – Hora da Guerra.

Lista de Perícias Bélicas

- Arquearia
- Adaga
- Bastões/Cajados (Ataque/Defesa)
- Luta corpo-a-corpo (Ataque/Defesa)
- Manejar Espadas de porte grande (Ataque/Defesa)
- Manejar Espadas de porte pequeno (Ataque/Defesa)
- Manejar Lança (Ataque/Defesa)
- Manejar Maça (Ataque/Defesa)
- Manejar Machado de guerra (Ataque/Defesa)
- Manejar Martelo de Batalha (Ataque/Defesa)



Capítulo 13

Níveis de Especialização e Testes

“O terreno não dava espaço para manobramos livremente nossas armas, pois não havia um palmo de chão que não servisse de apoio para nossos pés, que buscavam um forte impulso para desferir golpes de espada com eficiência. Eu combatia ao lado de Owain, e os treinos dos últimos tempos tinham conferido uma sincronia a nossos ataques que eu não imaginava que existisse. Gritos de dor e de raiva se erguiam ao céu, misturados às ordens que os jarl nórdicos gritavam. À frente da vanguarda, no flanco esquerdo da praia, minha espada e a de Owain giravam como rodas mortíferas, surpreendendo quem se opusesse a elas. Os nórdicos iam perdendo o terreno onde tinham pisado e alguns tentavam voltar para os barcos. Em pouco tempo, Owain, eu e mais quatro companheiros combatíamos no convés de um dos drakkars. Connla ap Riis, um jovem treinado por Owain como eu, foi morto com um golpe de machado ao subir no barco, um pouco antes de mim. Sem esforço, aproveitei o momento em que seu algoz erguia a arma para um novo golpe, dessa vez contra o meu pescoço, e o estoquei no flanco, entre as costelas.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Níveis de Especialização

Os Níveis de Especialização são valores que medem no jogo quanto o personagem é bom em determinado quesito, seja um Atributo ou Perícia. Esses números dizem o quão eficiente é a personagem se comparado a outros personagens e criaturas em geral. Níveis de Especialização sempre vão do zero ao oito.

Valores iniciais em Níveis de Especialização

Existem dois tipos de Níveis de Especialização: para Atributos e para Perícias. Níveis de Especialização para Atributos

são calculados inicialmente usando-se 1 d6 e as regras já explicadas (ver Atributos).

Já os Níveis de Especialização para Perícias funcionam de maneira diferente. Como dissemos, a personagem pode escolher seis Perícias iniciais. Cada uma delas terá 1 ponto inicial em Nível de Especialização. Além disso, ainda existem Perícias extras, assim como pontos adicionais para gastar nos Níveis, que serão dados pelo Estereótipo escolhido. Esse cálculo deve ser feito à parte, depois de se definir as seis Perícias iniciais.

Nenhuma Perícia pode ultrapassar inicialmente o máximo de 3 pontos em Nível de Especialização, a não ser que já venha pré-estabelecido no Estereótipo. Obviamente, esse número pode ser incrementado com pontos adicionais, cada vez que a personagem evolui de Hierarquia (*Capítulo 14 – Hierarquia e Experiência*).

Testes

A qualquer momento do jogo o Mestre pode exigir de uma personagem um teste de Atributo ou Perícia, para descobrir se ele realmente é capaz de fazer alguma atividade. O Atributo ou Perícia a ser testado vai depender da situação. Pode ser derrubar uma porta como um teste de Vigor, atacar um adversário como um teste em Manejar Espadas ou cortejar uma dama como um teste de Magnetismo Pessoal.

Números de teste

Para testar um Atributo ou Perícia, independente de qual seja, nós usamos os Níveis de Especialização. Todos os testes serão feitos através de porcentagem. Para tanto, usaremos um d100. Cada Nível de Especialização tem uma porcentagem de ser bem-sucedido. Caso o valor final retirado no dado virtual seja menor que o valor estipulado para o Nível, então a personagem teve êxito. Se o valor



retirado for maior que a porcentagem, então houve uma falha.

Um 0 (1%) sempre significa um acerto exemplar. A ação foi realizada com maestria. Um 00 (100%) sempre significa falha, a pior possível.

A seguir, a tabela demonstrando as chances de êxito, em porcentagens respectivas a cada nível de Especialização.

Uma personagem tem automaticamente 0 de Especialização em qualquer Atributo ou Perícia, tendo sempre 20% para realizar qualquer ação, independente de qual seja.

TABELA DE PORCENTAGEM DE TESTES DE NÍVEIS DE ESPECIALIZAÇÃO PARA ATRIBUTOS E PERÍCIAS

Nível 0	20%
Nível 1	30%
Nível 2	40%
Nível 3	50%
Nível 4	60%
Nível 5	70%
Nível 6	80%
Nível 7	90%
Nível 8	99%



Capítulo 14

Hierarquia e Experiência

“Sagarth, outro dos homens da minha aldeia, olhou com simpatia para mim, entusiasmado com o poema que Orm tinha recitado, e deu um sorriso de cumplicidade.

– Sabe, Angus, eu tinha sua idade quando vim com seu pai para a Terra dos Escotos. Foi minha primeira expedição. Nunca me esqueço da primeira vez, que matei um homem. No começo, ele luta como um javali, mas depois se entrega como um cervo e morre como um carneiro. Vou lhe ensinar uma mágica, Angus. Seja um com seu machado; que ele se torne uma extensão do seu braço. Prometa alimentá-lo com a carne do seu inimigo e invoque os corvos de Odin. Eles guiarão sua arma, saciando sua sede de sangue.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

A Hierarquia serve, de um modo geral, como forma de avaliar o quão poderoso é uma personagem. Obviamente, com o passar do tempo, certas personagens vão adquirindo mais experiência e vivência, refinando suas técnicas e assim se transformando de novatos em veteranos.

Pontos de Troca

Os Pontos de Troca, ou simplesmente PT, são uma forma coerente do Mestre e dos jogadores controlarem a evolução das suas personagens e determinarem quanta experiência têm e em que Hierarquia se encontram.

Qualquer personagem iniciante começa na Hierarquia 0 e com 0 PT e vai adquirindo pontos ao longo da aventura. Cada vez que atinge uma certa quantia de PT, sobe um nível na Hierarquia.

A personagem ganha 1 Ponto de Troca nas seguintes situações:

- Automaticamente a cada término de aventura;
- Em qualquer teste que seja, quando o jogador retirar 05% ou menos no d100.

O Mestre ainda pode, no final de cada aventura, dar 1 Ponto de Troca para as personagens, por uma boa interpretação por parte do jogador ou por uma idéia brilhante sugerida durante a aventura.

Pontos de Troca por avaliação final

Fora os cálculos citados, o Mestre ainda poderá dar mais alguns Pontos de Troca para as personagens, adicionais aos outros. Isso se chama **Avaliação Final**.

Avaliação Final da participação do jogador durante a partida	PTs ganhos
Regular	0
Boa	1
Ótima	2
Espetacular	3

A Avaliação Final precisa ser feita com muito zelo. É natural que um jogador ou outro acabe se sentindo injustiçado com o seu julgamento final, e por isso o mestre deve explicar sempre porque o desempenho dele foi considerado ruim e o do colega, ótimo, por exemplo.

Usando Pontos de Troca para avançar de Hierarquia

A personagem inicialmente necessitará de 5 Pontos de Troca para ganhar os seus primeiros benefícios, indo assim para a Hierarquia 1. Depois disso, seus PTs serão zerados e ele deverá começar a contagem novamente. Para passar à Hierarquia 2 serão necessários 10 pontos, em vez de apenas 5, assim como para a Hierarquia 3 serão necessários 15 pontos, para Hierarquia 4, 20 pontos, e assim sucessivamente. A cada nova Hierarquia somam-se mais cinco pontos ao valor anterior.



Pontos de Troca necessários para Níveis e Hierarquia

Hierarquia	Pontos de Troca Necessários
0	0
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	55
12	60
13	65
14	70
15	75
16	80
17	85
18	90
19	95
20	100

Subindo de Hierarquia com Estereótipos combinados

Quando houver Estereótipos Combinados (*ver Estereótipos*), usamos um procedimento diferente para calcular os Pontos de Troca necessários para avançar uma Hierarquia.

Nesses casos, simplesmente duplicamos o valor costumeiro que uma personagem deveria angariar para poder alcançar a meta desejada. Tomemos como padrão a tabela a seguir.

Pontos de Troca necessários para Estereótipos Combinados

Hierarquia	Pontos de Troca Necessários
0	0
1	10
2	20

Hierarquia (cont.)	Pontos de Troca Necessários
3	30
4	40
5	50
6	60
7	70
8	80
9	90
10	100
11	110
12	120
13	130
14	140
15	150
16	160
17	170
18	180
19	190
20	200

Benefícios

A cada novo nível de Hierarquia adquirido, a personagem ganha +1 ponto de Energia e +3 pontos para gastar nos Níveis de Especialização das Perícias, podendo utilizar esses pontos para comprar novas Perícias ou aumentar o valor das existentes. Devemos ressaltar que no máximo 2 pontos poderão ser gastos em cada Nível de Especialização das Perícias por Hierarquia.

De três em três Hierarquias, a personagem ganha +1 ponto para aumentar os Níveis de Especialização de seus Atributos, podendo acrescer o valor de qualquer um dos 5, desde que jamais ultrapasse o valor de 8. (Com exceção da Fé, cujas regras especiais já foram descritas.)

Benefícios para Estereótipos Combinados

Personagens com Estereótipos Combinados (*ver Estereótipos*) ganham as mesmas vantagens que qualquer outra personagem, porém em dobro. Então, a cada nova Hierarquia ela terá +2 pontos em Energia e +6 pontos em Níveis de Especialização para Perícias.



A partir da Hierarquia 10, o valor triplica (+3 pontos em Energia e +9 em Níveis de Especialização para Perícias).

De três em três Hierarquias a personagem continuará ganhando +1 ponto para aumentar nos Níveis de Especialização para Atributos. Esse aspecto permanece inalterado.

Outras maneiras do personagem se beneficiar

Os Pontos de Troca ou novos níveis de Hierarquia não são os únicos meios do personagem do jogador obter benefícios. Itens melhores e/ou importantes, recompensas mo-

netárias, informações vitais e outros tipos de surpresas agradáveis, muitas vezes são mais satisfatórias do que os PTs.

Penalizando o jogador

Assim como o Mestre pode e deve bonificar o jogador que tiver um desempenho exemplar durante a sessão de jogo, ele também tem o direito de penalizar aqueles que, por algum motivo, atrapalharam a aventura, seja por má interpretação, uma idéia muito estúpida ou falta de disciplina à mesa. Nestes casos, ele pode retirar 1 Ponto de Troca ou simplesmente, não concedê-lo ao final da partida.



Capítulo 15

Equipamentos

“Poucos homens possuíam cotas de malha, pois estas valiam quase tanto quanto um barco. Não eram todos os que podiam bancar tal luxo, e, para esses, a proteção jazia na sua própria força. E eu, que tanto me orgulhava das minhas armas, cheguei a sentir um pouco de vergonha de possuir um equipamento tão completo: capacete com protetor de olhos e nariz um escudo de madeira revestido de bronze todo decorado com belíssimos desenhos curvos e intrincados representando Sigurd em duelo com o dragão Fafnir, o punhal com o qual meu avô materno, Liam MacLachlan, matou o terrível javali Presas-de-Ferro, e meu machado duplo. Essa era, de fato, a arma com a qual eu pretendia ser um guerreiro. Sua lâmina seria minha alma, e minha força conduziria sua sede de conquista.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

A personagem já está construído e agora precisamos equipá-lo. Vamos decidir que equipamentos e bens ela irá usar e descobrir como lidar com eles.

Dinheiro

A primeira etapa é verificar como compraremos os nossos itens e, para isso, precisamos conferir a quantidade de dinheiro que a personagem possui. Porém, no século IX, as questões monetárias eram bem diferentes das que conhecemos hoje em dia.

Questões monetárias no século IX

Em *Angus RPG* dinheiro é um assunto complicado. No século IX, não havia um sistema monetário estabelecido e padronizado como existe nos dias de hoje. Cada região tinha seus próprios padrões de comércio e economia e, às vezes, até mais de um. Seria impossível detalhar em algumas páginas todos os padrões monetários da época.

Para substituir esses padrões monetários, criamos um valor genérico que chamamos apenas de Moedas. Todo equipamento, serviço e qualquer outra coisa relacionada com dinheiro terá o seu valor dado em Moedas.

Tipos de Moedas

Para detalharmos um pouco mais, separamos as moedas em três tipos. Elas servirão para distinguir ainda mais os preços. Cada uma delas tem uma equivalência em relação às outras. São elas: Moedas de Cobre, Moedas de Prata e Moedas de Ouro. Seus valores, em Moedas, são:

Moedas de Cobre: vale 1 Moeda.

Moedas de Prata: vale 5 Moedas.

Moedas de Ouro: vale 10 Moedas.

O Mestre pode se sentir à vontade para introduzir novos tipos de moedas, economias e valores de capitais. Lembrando-se sempre de usar os valores acima como parâmetro.

Escambo

Naquela época, a prática do escambo era muito comum. Escambo é a troca de um produto ou serviço por outro de valor equivalente. Na vida real, por volta do ano 800, dificilmente haveria condições de orçar uma mercadoria para saber seu exato valor. Porém, para facilitar o trabalho do Mestre, aqui usaremos um sistema simples.

Quando a prática do escambo for adotada, deverá ser trocado um item por outro de igual valor em Moedas. Para isso, basta consultar a tabela.

Riqueza e pobreza

Riqueza e pobreza são quesitos muito relativos, principalmente em um mundo onde cada vilarejo tinha sua própria sociedade e economia particular. Em *Angus RPG*, usa-



remos o mesmo padrão genérico de Moedas para definir esse conceito.

Posição	Bens*	Renda Mensal**
Monarca	50.000 moedas	1.000 moedas
Lorde	25.000 moedas	500 moedas
Nobre	10.000 moedas	250 moedas
Rico	5.000 moedas	125 moedas
Confortável	2.500 moedas	50 moedas
Estável	1.000 moedas	40 moedas
Mediano	500 moedas	20 moedas
Pobre	50 moedas	5 moedas
Miserável	3 moedas	1 moeda

* O valor em Bens representa o que a personagem já possui, seja em imóveis, artefatos ou jóias, por exemplo. Normalmente esses bens ficavam agregados à família. Ou seja, um aventureiro, independente de sua posição social, quando saísse de seu lar para aventuras, dificilmente levaria mais do que o Capital Inicial permitido (ver *Capital Inicial*). Exceções a essa regra só valem com o consentimento do Mestre.

** Embora não houvesse emprego como conhecemos hoje em dia, assim como salário, a renda mensal serve como base de parâmetro para calcular o quanto uma personagem poderia ganhar por mês com seus serviços.

Muitas vezes, apenas a técnica de escambo era utilizada em uma certa sociedade. Nestes casos, podemos usar a tabela acima para saber a quantidade de “trocas” que alguém conseguia fazer por mês.

Capital Inicial

Toda personagem começa com um Capital Inicial, uma quantia básica de Moedas. O Capital Inicial é equivalente ao valor final da soma dos Atributos da personagem, dividido por dois.

O cálculo do Capital Inicial deve ser feito durante a criação da personagem e pode ser usado para comprar itens antes da primeira partida começar.

Desgaste

Desgaste é a Energia de um item. Quando o valor de Desgaste de um objeto chega a 0 (zero), ou ele foi destruído ou está completamente inutilizado.

O Desgaste foi criado para avaliar o estado de um bem, normalmente armas, armaduras e escudos, após uma ba-

talha. Portanto, muitos itens, principalmente os mais comuns, não têm um valor definido de Desgaste, pois seria desnecessário. Porém, caso o Mestre sinta necessidade de calcular o Desgaste de, por exemplo, uma bota ou outro objeto que não tenha um valor especificado, ele deverá usar o seguinte parâmetro: qualquer item, a não ser que seja dito o contrário, tem um valor de Desgaste entre 1 e 10. O Mestre pode também usar os valores de Desgaste fornecidos nas tabelas como base para calcular com mais exatidão.

Reparando um item

Um item pode ser reparado se houver os materiais necessários e se saiba como arrumar. Uma espada, por exemplo, só pode ser consertada por um ferreiro e este deverá ter uma forja disponível.

Qualquer item pode ser restaurado, contanto que sua energia nunca chegue a zero. Equipamentos com índice de Desgaste 0 ou menos são considerados em estado de perda total.

Um ferreiro, ou qualquer outro profissional que esteja consertando o objeto, poderá reparar até 100 pontos de Desgaste por hora (Um Acerto Magnânimo na Perícia usada duplica o número de pontos).

Equipamentos comuns

Adquirindo equipamentos

O jogador pode comprar para a sua personagem qualquer equipamento que quiser, desde que tenha Moedas suficientes para isso. Alguns itens extras, que talvez não estejam na lista, podem ser obtidos com o consentimento do Mestre, se ele achar a aquisição razoável.

Durante as partidas, a personagem pode ganhar ou perder muitos itens, como moedas. Ela poderá fazer com elas – e com seu equipamento – tudo o que quiser, desde que tenha o consentimento do Mestre.

Lista de equipamentos comuns

Todos os preços dos itens a seguir foram calculados considerando que:

1. Eles são de qualidade média.
2. Não estão em escassez no momento e nem no lugar onde são comprados.
3. Suas técnicas de fabricação são facilmente dominadas na região.

Com certeza, o preço terá diferenças de cidade para cidade, existindo locais com produtos mais caros ou baratos do que os valores mostrados a seguir. O Mestre pode ficar à vontade para alterá-los.

Provavelmente, haverá algum item que talvez o jogador queira e que não conste na lista. Nesses casos, essas informações podem ser usadas de base para calcular o preço e o peso do produto.

Como o Mestre pode notar, o preço de muitos itens varia bastante. Nesses casos, é bom saber que quanto mais caro, melhor.

Todos os preços mostrados são valores para venda. Para calcular o custo aproximado de fabricação de um item, basta dividir seu valor por dois. Quando o resultado der um número fracionário (2,6 por exemplo), sempre arredonde para cima.

Itens com peso desprezível ou desnecessário para o jogo serão representados pelo símbolo do Asterisco (*).

ALIMENTOS (PESO E PREÇO)

Descrição	Peso	Preço
Provisões para um dia de viagem (Duas refeições)	250 g	2 moedas
Provisões para um semana de viagem (Duas refeições por dia)	3,5 kg	14 moedas
Refeição Humilde	*	2 moedas
Refeição Simples	*	3 moedas
Refeição Comum	*	4 moedas
Festim	*	20 moedas
Banquete	*	100 moedas
Água (1 litro)	1 kg	Normalmente Grátis
Vinho (1 litro)	1 kg	3 a 10 moedas
Cerveja (1 litro)	1 kg	1 a 3 moedas
Hidromel (1 litro)	1 kg	3 a 5 moedas

VESTIMENTAS (PESO E PREÇO)

Descrição	Peso	Preço
Cinto de Couro	*	3 a 6 moedas
Cinto Nobre	*	8 a 11 moedas
Botas de Couro	0,5 kg	5 a 10 moedas
Botas Nobres	0,5 kg	11 a 15 moedas
Sandálias	0,3 kg	3 a 5 moedas

Descrição (cont.)	Peso	Preço
Boina, Gorro, Capuz e Chapéus diversos	*	3 a 15 moedas
Roupas Comuns Masculinas	0,5 kg	3 a 10 moedas
Roupas Nobres Masculinas	0,8 kg	20 a 100 moedas
Roupas Comuns Femininas	1 kg	3 a 15 moedas
Roupas Nobres Femininas	3 kg	30 a 1.000 moedas

Existem ainda as roupas de inverno. Nestes casos, elas terão o mesmo preço das roupas tradicionais, porém seu peso é duplicado.

EQUIPAMENTOS PARA VIAGENS / DIVERSOS (PESO E PREÇO)

Descrição	Peso	Preço
Arpéu (suporta 150 kg)	1 kg	120 moedas
Cabo (sustenta 1.500 kg) 10 m	8 kg	100 moedas
Corda (sustenta 135 kg) 10 m	700 g	5 moedas
Corda Grossa (sustenta 400 kg) 10 m	2,5 kg	30 moedas
Cordão (sustenta 40 kg) 10 m	250 g	1 moeda
Equipamento Básico de Grupo (*)	10 kg	30 moedas
Equipamento Básico Pessoal (*)	*	5 moedas
Espeto de ferro	250 g	1 moedas
Machadinha para cortar madeira	1 kg	15 moedas
Manta de lã espessa	3 kg	20 moedas
Martelo de Carpinteiro	1 kg	5 moedas
Martelo de forja	3 kg	12 moedas
Mochila artesanal pequena (cabe 20 kg)	1,5 kg	40 moedas
Mochila artesanal grande (cabe 50 kg)	5 kg	60 moedas
Moringa pequena (1 litro)	1 kg	3 moedas
Moringa grande (5 litros)	2 kg	5 moedas
Odre pequeno (5 litros)	*	10 moedas
Odre grande (25 litros)	500 g	30 moedas
Pedra de Amolar (para ferramentas e armas)	500 g	5 moedas
Picareta ou pá	4 kg	16 moedas
Rede de Pesca	5 kg	20 moedas
Saco de dormir para frio	10 kg	30 moedas
Saquinho (cabem 200 g)	*	1 moeda



Descrição (cont.)	Peso	Preço
Saco (cabem 500 g)	*	2 moedas
Sacola pequena (cabem 1,5 kg)	*	5 moedas
Sacola grande (cabem 5 kg)	250 g	20 moedas
Sela, rédeas e bocado para montarias	10 kg	20 moedas
Tenda completa (1 pessoa)	2,5 kg	50 moedas
Tenda completa (2 pessoas)	6 kg	80 moedas
Tenda completa (4 pessoas)	15 kg	150 moedas
Tenda completa (20 pessoas)	45 kg	250 moedas
Tenda completa de luxo (10 pessoas)	50 kg	350 moedas
Vara de madeira de 1 m	750 g	3 moedas
Vara de madeira de 1,5 m	1 kg	4 moedas
Vara de madeira de 2 m	1,5 kg	5 moedas

MEIOS DE TRANSPORTE E ANIMAIS (PESO E PREÇO)

Descrição	Peso	Preço
Asno	*	80 moedas
Boi	*	150 moedas
Barco a remos (pequeno) (sustenta até 500 kg)	500 kg	100 moedas
Canoa (pequena) (sustenta até 300 kg)	50 kg	300 moedas
Drakken (sustenta 30 ton.)	850 kg	5.000 moedas
Carro de Boi (sustenta 10 ton.)	500 kg	220 moedas
Carroça para 1 cavalo (sustenta 1 ton.)	140 kg	50 moedas
Carroça para 2 cavalos (sustenta 2 ton.)	230 kg	80 moedas
Carroça para 4 cavalos (sustenta 4 ton.)	360 kg	110 moedas
Cavalo de Caça	*	500 moedas
Cavalo Nobre	*	500 moedas
Cavalo de Batalha	*	1.000 moedas
Cavalo de Tração	*	200 moedas

MEIOS DE TRANSPORTE E ANIMAIS (DESGASTE)

Descrição	Desgaste
Asno	Nulo
Boi	Nulo
Barco a remos	550

Descrição (cont.)	Desgaste
Canoa (pequena)	400
Drakken	10.000
Carro de Boi	600
Carroça para 1 cavalo	500
Carroça para 2 cavalos	500
Carroça para 4 cavalos	500
Cavalo de Caça	Nulo
Cavalo Nobre	Nulo
Cavalo de Batalha	Nulo
Cavalo de Tração	Nulo

Observe que animais, embora considerados “itens”, são seres vivos e, portanto, têm valor de Energia, em vez de Desgaste.

Armas e armaduras

Regras extras

Embora armas e armaduras sejam itens como todos os outros, possuem algumas peculiaridades extras.

Como é o caso do dano, que, conforme foi dito anteriormente, é o valor, em números, de quanta Energia uma personagem perde ao ser atingido por um golpe, arma ou qualquer outro elemento nocivo à sua saúde. O dano normalmente é calculado através de dados.

Existe ainda o valor dos itens de proteção (braceletes, elmos, armaduras e escudos), que têm um valor de Armadura.

Armadura

Aqui, quando dizemos armadura, não estamos nos referindo ao item “Armadura”, mas sim ao índice de proteção corporal da personagem. Quanto mais alto for o seu índice de armadura, mais protegido contra danos estará. Normalmente, uma personagem nu ou apenas com roupas casuais tem 0 em Armadura. Porém, certas vestimentas, itens e escudos podem aumentar esse valor.

Calculando o valor final de armadura

Para o cálculo do valor final de Armadura de um personagem basta somar o valor individual, neste quesito, de cada item que ele estiver usando.

Então, uma personagem com um bracelete +1, um elmo +2, um escudo +1 e uma armadura (vestimenta) +3 teria

no total, de Nível de Especialização, em Armadura, valor 7 ($1+2+1+3 = 7$).

Níveis de Especialização em armaduras

Quanto maior o valor de armadura de uma personagem, mais ele estará protegido contra danos. Essa “proteção” representa no jogo o quanto em dados a armadura poderá absorver.

Dados absorvidos para Níveis de Especialização de armaduras

Nível 0	0 dados a menos de dano
Nível 1	0 dados a menos de dano
Nível 2	1 dado a menos de dano
Nível 3	1 dado a menos de dano
Nível 4	2 dados a menos de dano
Nível 5	3 dados a menos de dano
Nível 6	4 dados a menos de dano
Nível 7	5 dados a menos de dano
Nível 8	6 dados a menos de dano

Penalidades em habilidade

Em Angus RPG, a maioria das personagens tem 0 de armadura natural e a única maneira de aumentar esse valor é adquirindo itens e vestimentas de proteção. Na maioria das vezes, são artefatos pesados e que acabam atrapalhando o movimento do usuário. A consequência disso é uma penalidade imposta na Habilidade, que aumenta junto com o Nível de Armadura. Isso começa a partir do Nível 4.

Nível de armadura e a sua penalidade

Nível 4	-1 em Habilidade
Nível 5	-2 em Habilidade
Nível 6	-3 em Habilidade
Nível 7	-4 em Habilidade
Nível 8	-5 em Habilidade

Calculando quanto a armadura de uma personagem absorve de dano

Mais uma vez frisamos que a armadura a que nos referimos é o valor de proteção geral da personagem e não

necessariamente de suas vestes. Muitas vezes, a armadura pode se resumir apenas a um escudo, por exemplo.

Digamos que a soma final da armadura de uma personagem dê 7. Ou seja, seu Nível de Especialização é 7 e conseqüentemente ela absorve 5 dados de dano. Em um exemplo, consideremos que um adversário acerte a personagem com um ataque que causa 8 d8 de dano. Se a armadura absorve 5, o total do ataque a ser subtraído da Energia será apenas de 3 d8 ($8 \text{ d8} - 5 = 3 \text{ d8}$).

Ainda usando o mesmo exemplo, o Mestre pode, caso queira, escolher se o personagem, ou talvez ele mesmo, irá jogar direto apenas os dados que contam (no caso 3 d8) ou se deverá jogar todos os dados (ainda no exemplo, 8 d8) e somente depois subtrair os 5 excedentes. Nesta última opção são descontados os 5 maiores valores retirados.

Lista de armas, armaduras e afins

ARMAS (PESO E PREÇO)

Descrição	Peso	Preço
Punhal	300 g	60 a 200 moedas
Adaga	500 g	50 a 150 moedas
Arco	2 kg	50 a 200 moedas
Flechas (30 unidades)	1 kg	90 moedas
Arpão	2 kg	10 moedas
Cajado	2 kg	8 moedas
Clava ou Tacape	3 kg	3 moedas
Espada Bastarda	5,5 kg	40 a 300 moedas
Espada de Duas Mãos	10 kg	100 a 1000 moedas
Espada Curta	2 kg	30 a 200 moedas
Espada Claymore	4 kg	150 a 1000 moedas
Espada Longa	3 kg	80 a 250 moedas
Faca ou Facão	3,5 kg	3 a 50 moedas
Mangual	6 kg	80 moedas
Foice	2,5 kg	15 moedas
Lança	2 kg	20 moedas
Maça	2,5 kg	50 moedas
Machadinha de Arremesso	1 kg	30 moedas
Machado de Batalha	3 kg	60 moedas
Martelo de Guerra	4 kg	60 moedas



ARMAS (DANO E DESGASTE)

Descrição	Dano	Desgaste
Punhal	1 d6	50
Adaga	1 d6	100
Arco	*	20
Flechas (<i>alcance: ver abaixo</i>)	1 d6	2
Arpão	2 d8	15
Cajado	1 d8	20
Clava ou Tacape	1 d8	20
Espada Bastarda	3 d8	100
Espada de Duas Mãos	5 d10	200
Espada Curta	2 d8	100
Espada Claymore	3 d10	200
Espada Longa	2 d10	100
Faca ou Facão	1 d6	20
Mangual	3 d8	100
Foice	4 d6	50
Lança	2 d8	25
Maça	3 d8	200
Machadinha de Arremesso	2 d8	50
Machado de Batalha	3 d10	200
Martelo de Guerra	4 d8	1.000

O alcance de uma flecha atirada por um arco é igual ao Vigor da personagem x 25 metros.

ARMADURAS, ESCUDOS & PROTEÇÃO EM GERAL (PESO E PREÇO)

Descrição	Peso	Preço
Bracelete Médio	100 g	50 moedas
Bracelete Grande	300 g	100 moedas
Elmo Simples	500 g	15 moedas
Elmo Completo	1,2 kg	50 moedas
Escudo Pequeno de Madeira	1 kg	20 moedas
Escudo Pequeno de Metal	2 kg	40 moedas
Escudo Médio de Madeira	2 kg	60 moedas
Escudo Médio de Metal	4 kg	100 moedas
Escudo Grande de Madeira	6 kg	150 moedas
Escudo Grande de Metal	10 kg	300 moedas
Armadura de Couro	3 kg	100 moedas

Descrição (cont.)	Peso	Preço
Cota de Malha	5 kg	300 moedas
Armadura de placas	9 kg	1.000 moedas
Armadura de Batalha Completa	15 kg	5.000 moedas

ARMADURAS, ESCUDOS E PROTEÇÃO EM GERAL (ARMADURA E DESGASTE)

Descrição	Armadura	Desgaste
Bracelete Médio	+1	500
Bracelete Grande	+2	1.000
Elmo Simples	+1	1.500
Elmo Completo	+2	3.000
Escudo Pequeno de Madeira	+1	200
Escudo Pequeno de Metal	+2	1.500
Escudo Médio de Madeira	+2	200
Escudo Médio de Metal	+3	2.000
Escudo Grande de Madeira	+3	200
Escudo Grande de Metal	+4	3.000
Armadura de Couro	+2	100
Cota de Malha	+3	1.500
Armadura de placas	+4	3.000
Armadura de Batalha Completa	+5	5.000

Itens excepcionais

Existem ainda outros tipos de itens a que nós chamamos de Itens Excepcionais. Itens desse porte são tão bons, que trazem mais benefícios do que o seu equivalente “comum”. Em geral possuem o mesmo peso, tamanho e demais características de outros equipamentos similares, a não ser que seja dito o contrário.

Sabricando itens excepcionais

Somente Ferreiros ou Carpinteiros com 8 em Nível de Especialização em suas respectivas Perícias podem confeccionar um desses itens. Demora-se uma média de três meses ou mais para se fazer um desses itens. Ou seja, eles são raros.

Lista de itens excepcionais

Arco do Sussurro

Peso – *

Preço – 10.000 moedas.

Desgaste – 300



Este arco, esculpido com nobres entalhes e desenho arrojado, além de ser tão leve que seu portador nem sente seu peso, concede dois ataques por Rodada, quando usado.

Arco da Longitude

Peso – 2 kg

Preço – 5.000 moedas.

Desgaste – 300

Qualquer flecha arremessada por ele atinge o triplo do alcance. Uma fina obra de arte bélica.

Arco da Precisão

Peso – 2 Kg.

Preço – 10.000 moedas.

Desgaste – 300

Provoca o dobro do dano feito por uma flecha quando arremessada por qualquer outro arco “comum”. Magnífico!

Espada da Brisa

Peso – *

Preço – 10.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.

Desgaste – Equivalente ao da espada escolhida.

Pode ser encontrada em todas as variações de espada possíveis, menos as Claymore e Espadas de Duas Mãos. É um item tão bem forjado que o seu usuário nem sequer sente o seu peso.

Espada de Lâmina Letal

Peso – Variável (depende do modelo escolhido).

Preço – 10.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.

Desgaste – Equivalente ao da espada escolhida.

É fabricada em todas as variações de espada possíveis. Sua lâmina habilmente forjada é capaz de cortar carne como uma faca quente faria com manteiga. Em linguagem de jogo: causa o dobro do dano que uma espada do seu tipo causaria.

Espada da Fúria dos Gigantes

Peso – Variável (depende do modelo escolhido).

Preço – 20.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.

Desgaste – Equivalente ao da espada escolhida.

Encontrada em todas as versões de espada possíveis. Sua lâmina consegue ser ainda mais afiada do que a da Lâmina Letal. Causa o triplo do dano que uma espada do seu tipo causaria.

Espada de Lâmina Divina

Peso – Variável (depende do modelo escolhido).

Preço – 30.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.

Desgaste – Equivalente ao da espada escolhida.

Uma das mais terríveis. Digna do nome que carrega. Pode ser fabricada em todos os tipos de espada possíveis. Seu ataque mortal causa o triplo do dano que uma espada do seu tipo causaria.

Espada de Sangue

Peso – Variável (depende do modelo escolhido).

Preço – 30.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.

Desgaste – Equivalente ao da espada escolhida.

Qualquer ataque realizado com a lâmina superafiada desta espada causa hemorragia automaticamente. Deve-se proceder exatamente como descrito no Capítulo 16 – Hora da Guerra - Acerto Magnânimo - 04% Hemorragia, Hemorragia Interna ou Fratura Exposta.

Espada Invencível

Peso – Variável (depende do modelo escolhido).

Preço – 20.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.

Desgaste – Nulo (infinito).

Essa espada, forjada para ser super-resistente, jamais se desgasta ou sofre danos. Pode ser comprada em todos os tipos de modelo de espadas.

Espada Magnânima

Peso – Variável (depende do modelo escolhido).

Preço – 80.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.

Desgaste – Equivalente ao da espada escolhida.

Esse item sem igual pode ser forjado no tamanho de qualquer espada possível. Todo ataque realizado com ela equivale a um Acerto Magnânimo. O usuário apenas deverá jogar os dados para verificar qual tipo de Acerto Magnânimo foi realizado (*como na tabela fornecida no Capítulo 16 – Hora da Guerra*).

Em caso de Acertos Magnânimos reais (a personagem retira 05% ou menos no dado na hora de realizar o ataque) considera-se que sempre foi uma Mutilação Crítica, sendo que existe 50% de chance (de 1 até 50 no dado) do adversário ter sua cabeça decepada ou de ter seu corpo dividido em dois (de 51 até 100 no dado).

Espada Perfeita

Peso – Variável (depende do modelo escolhido).

Preço – 150.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.



Desgaste – Nulo (infinito).

Esta espada soma todas as habilidades da Espada de Lâmina Divina, da Espada Invencível e da Espada Magnânima. Pode ser encontrada em qualquer modelo de espada.

Espada da Rapidez

Peso – Variável (depende do modelo escolhido).

Preço – 100.000 moedas + o preço normal do modelo da espada desejada.

Desgaste – Equivalente ao da espada escolhida.

Esta espada é tão boa e fácil de manejar que concede ao usuário mais dois (2) ataques por Rodada do que ele realmente poderia dar.

Lança da Força Magnânima

Peso – 2 kg

Preço – 50.020 moedas.

Desgaste – Equivalente ao da lança tradicional.

Balanceada com um precisão quase que sobre-humana, essa lança é capaz de desferir automaticamente um Acerto Magnânimo (para armas de perfuração) a cada novo golpe dado. O combatente apenas deverá jogar os dados para verificar qual tipo de Acerto Magnânimo foi realizado (*como na tabela fornecida no Capítulo 16 – Hora da Guerra*).

Em caso de Acertos Magnânicos reais (a personagem retira 05% ou menos no dado na hora de realizar o ataque) considera-se que sempre foi uma Perfuração Crítica, sendo que existe 50% de chance (de 1 até 50 no dado) do adversário ter seu cérebro perfurado e exposto ou de ter o seu coração empalado (de 51 até 100 no dado).

Lança do Alcance

Peso – 2 kg

Preço – 5.020 moedas.

Desgaste – Equivalente ao da lança tradicional.

Essa lança pode alcançar o quádruplo da distância comum que outra arma similar alcançaria, quando arremessada.

Lança da Precisão

Peso – 2 kg

Preço – 10.020 moedas.

Desgaste – Equivalente ao da lança tradicional.

Essa lança pode causar o dobro do dano que uma lança comum causa, ao atingir um alvo.

Machado do Sangue Silencioso

Peso – *

Preço – 40.060 moedas.

Desgaste – Equivalente ao do machado tradicional.

O machado do Sangue Silencioso é um item tão bem forjado que o seu usuário sequer sente o seu peso. Qualquer ataque feito com as suas lâminas superafiadas causa hemorragia automaticamente. Deve-se proceder exatamente como descrito no Capítulo 16 – Hora da Guerra - Acerto Magnânimo - 04% Hemorragia, Hemorragia Interna ou Fratura Exposta.

Machado do Divino

Peso – 3 kg

Preço – 30.060 moedas.

Desgaste – Equivalente ao do machado tradicional.

Seu ataque mortal causa o triplo do dano que um machado normalmente causaria.

Machado Degolador

Peso – 3 kg

Preço – 150.060 moedas

Desgaste – Equivalente ao do machado tradicional.

Assim como a Espada Magnânima, esse item também faz que qualquer ataque realizado com ele seja equivalente a um Acerto Magnânimo. O usuário apenas deverá jogar os dados para verificar qual tipo de Acerto Magnânimo foi realizado (*como na tabela fornecida no Capítulo 16 – Hora da Guerra*).

Em caso de Acertos Magnânicos reais (a personagem retira 05% ou menos no dado na hora de realizar o ataque) considera-se que sempre foi uma Mutilação Crítica, sendo que existe 50% de chance (de 1 até 50 no dado) do adversário ter sua cabeça decepada ou de ter seu corpo dividido em dois (de 51 até 100 no dado).

Machado Invencível

Peso – 3 kg

Preço – 20.060 moedas.

Desgaste – Nulo (infinito).

Esse machado super-resistente jamais se desgasta ou sofre com a ação das árduas batalhas do guerreiro que o maneja.

Maça dos Dentes Mortais

Peso – 2,5 kg

Preço – 10.050 moedas.

Desgaste – Equivalente ao da maça tradicional.

Esta poderosa maça tem seus espinhos mais afiados e pontiagudos que o comum, assim como a própria bola é mais densa. Em linguagem de jogo: causa o dobro do dano que uma maça comum causaria.

Maça Esmagadora

Peso – 5 kg

Preço – 80.060 moedas.

Desgaste – Equivalente ao da maça tradicional.

Essa maça é tão densa e pesada que um mísero golpe seu é capaz de quebrar os ossos do adversário, fazendo que qualquer ataque realizado com ela seja equivalente a um Acerto Magnânimo para armas de Impacto. O usuário apenas deverá jogar os dados para verificar qual tipo de Acerto Magnânimo foi realizado (*como na tabela fornecida no Capítulo 16 – Hora da Guerra*).

Em caso de Acertos Magnânicos reais (a personagem retira 05% ou menos no dado na hora de realizar o ataque) considera-se que sempre foi uma Fratura Crítica, sendo que existe 50% de chance (de 1 até 50 no dado) do adversário ter seu crânio esmagado ou de ter sua coluna quebrada ao meio (de 51 até 100 no dado).

Maça Sanguinária

Peso – 2,5 kg

Preço – 80.060 moedas.

Desgaste – Equivalente ao da maça tradicional.

Esta maça, uma das armas mais fortes que existem, dá golpes tão poderosos que dificilmente um alvo agüenta duas pancadas seguidas. Em linguagem de jogo: ela acumula danos.

Um dano acumulado funciona da seguinte maneira: na primeira Rodada, digamos que a maça inflija 16 pontos de dano no adversário. Na rodada seguinte (ou no ataque seguinte), caso a maça volte a acertar o mesmo alvo (e somente ele), o dano será acumulado com o anterior. Ou seja, se ela primeiramente retirou 16 pontos e na segunda vez, por exemplo, 10 pontos, o dano final do segundo ataque será de 26. Na terceira Rodada, o processo se repete. O dano será 26 (da Rodada anterior) + o novo dano a ser jogado nos dados.

Devemos lembrar que o dano a ser acumulado é aquele que foi realmente causado no adversário (já descontado do que a armadura absorveu).

Martelo Invencível

Peso – 4 kg

Preço – 20.060 moedas.

Desgaste – Nulo (infinito).

Habilmente forjado por artesãos experientes, esse martelo jamais se desgasta ou sofre com a ação de várias batalhas.

Martelo do Sangue

Peso – 4 kg

Preço – 80.060 moedas.

Desgaste – Equivalente ao do martelo tradicional.

Este poderoso martelo é tão duro que impinge um árduo castigo às suas vítimas. Tendo os mesmos efeitos da **Maça Sanguinária**, ele pode causar danos cumulativos.

Vale sempre lembrar que o dano a ser acumulado é aquele que foi realmente dado no adversário (já descontado do que a armadura absorveu).

Martelo Mjolnir

Peso – *

Preço – 120.060 moedas.

Desgaste – Equivalente ao do martelo tradicional.

Esse tipo de martelo foi batizado com o mesmo nome da mitológica arma de Thor, o deus do trovão.

Espantosamente, foi forjado com tamanha precisão que seu usuário nem sente o seu peso. Ainda é capaz de causar o triplo do dano que uma espada do seu tipo causaria. E, por último, sua mais terrível função: todo golpe desferido com ele é um Acerto Magnânimo, seguindo o exemplo da **Maça Esmagadora**.

Armadura da Leveza

Peso – *

Preço – 5.000 moedas + o preço do modelo da armadura desejada.

Desgaste – Equivalente ao da armadura escolhida.

Essa armadura é tão bem-feita que o usuário nem sente o seu peso. Pode ser encontrada em qualquer variação de armadura.

Armadura de Livre Ação

Peso – *

Preço – 150.000 moedas + o preço do modelo da armadura desejada.

Desgaste – Equivalente ao da armadura escolhida.

Esse traje permite a quem o veste não sofrer as penalidades impostas na Habilidade. Isso se deve à sua leveza, desenho arrojado e material de qualidade superior, forjados com um detalhismo e dedicação raras. Pode ser fabricada em qualquer modelo de armadura.

Devemos lembrar que apenas o valor equivalente a este item não será descontado da Habilidade. Outros itens, como escudos, ainda deverão ser subtraídos do Atributo.

Armadura Guardiã

Peso – Equivalente ao da armadura escolhida.

Preço – 150.000 moedas + o preço do modelo da armadura desejada.

Desgaste – Equivalente ao da armadura escolhida.

Essa armadura impede que o usuário sofra qualquer dano ou ferimento decorrente de um Acerto Magnânimo. Quando um adversário atacar com esse tipo de técnica



será considerada, apenas uma ofensa comum e nada mais do que isso.

Pode ser forjada em qualquer modelo de armadura.

Armadura Divina

Peso – Equivalente ao da armadura escolhida.

Preço – 60.000 moedas + o preço do modelo da armadura desejada.

Desgaste – Nulo (infinito).

Uma armadura chamada de “divina” só poderia realmente ser de qualidade excepcional. Podendo ser criada a partir de qualquer modelo de armadura existente, protege o dobro do que uma armadura de seu porte protegeria. Além do mais, ela jamais se desgasta com os rigores das batalhas.

Escudo Fantasma

Peso – *

Preço – 5.000 + o preço do modelo de escudo escolhido.

Desgaste – Equivalente ao do escudo escolhido.

Chamado de Fantasma, esse item se comporta como um. De tão leve e gracioso, tal escudo não impõe nenhuma penalidade da Habilidade quando usado e seu usuário nem sente seu peso no braço. Para todos os efeitos, é quase como se nem o estivesse usando.

Escudo Reforçado

Peso – 2 kg

Preço – 10.000 + o preço do modelo de escudo escolhido.

Desgaste – Equivalente ao do escudo escolhido.

Esse escudo super-reforçado protege seu usuário ainda mais, fornecendo, de armadura, o dobro do que um escudo equivalente forneceria.

Escudo Imortal

Peso – 2 kg

Preço – 10.020 moedas.

Desgaste – Nulo (infinito).

Esse escudo forjado para ser o mais resistente possível é incapaz de ser danificado.

Roupas de Luxo

Peso – Equivalente ao da roupa escolhida.

Preço – 10.000 moedas + o preço do modelo da roupa escolhida.

Desgaste – 200 + o Desgaste da roupa escolhida.

Essas roupas superluxuosas, confeccionadas com acabamento digno da realeza e adornadas por jóias caríssimas, acrescentam + 5 pontos em Magnetismo Pessoal, enquanto estiverem em uso.

Devemos lembrar que a personagem só poderá alcançar um máximo de 8 pontos no Nível de Especialização em MAP.

Bracelete da Força

Peso – 300 g

Preço – 3.000 moedas.

Desgaste – 5.000

Esse bracelete de porte grande, embora um pouco incômodo no início, devido à sua extrema rigidez e à pressão que exerce no braço, fornece, por esses mesmos motivos, uma firmeza maior à personagem. Ou seja, enquanto estiver sendo usado, ele soma 1 ponto no Vigor da personagem (indo ao máximo de 8).



Capítulo 16

hora da Guerra

“Alfred ordenou o ataque imediatamente. Saltamos dos cavalos e empurramos os animais para a retaguarda. Eu passei para o outro extremo da tropa e cerramos fileiras. Trancamos escudos em escudos e investimos sobre as cabeças dos pagãos. Avançávamos unidos, como um só corpo, uma só alma e um só espírito. Éramos uma massa uniforme lutando para alcançar um objetivo único.

Meu machado parecia ser a arma mais mortal. Com um só golpe degolava o inimigo. Hagarth crescera em força. Alfred parecia iluminado. Os corpos tombavam aos nossos pés. Uma luta renhida. Uma batalha corpo-a-corpo, como uma muralha mortífera empurrando o inimigo para os braços de Hel, a sua morada dos mortos.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Mesmo que você não queira, em muitas ocasiões durante a aventura o caminho do conflito e da guerra será a única solução. Haverá momentos em que uma batalha será inevitável e cada destino dependerá apenas do fio de uma lâmina. Nem precisamos mencionar que os combates em um RPG muitas vezes são a parte mais divertida da aventura. Mas, como proceder em uma luta? Quais as regras? Como atacar? Como defender?

Ataque e defesa

Um ataque é igual a qualquer outro teste de Perícia. Portanto, o jogador deve agir da mesma maneira. Basta observar o valor do ataque com a arma ou técnica empregada, ao jogar 1 d100 e comparar o resultado. Um resultado menor ou igual ao valor de ataque indica que o golpe foi realizado com maestria. Cada personagem pode efetuar um número de ataques igual ao seu número de ações por rodada.

Automaticamente, ao receber um ataque, a personagem tem o direito de defendê-lo, caso ainda possa defen-

der naquela Rodada. O número de defesas é igual ao número de ataques que normalmente se realiza por Rodada. Esse valor é contado à parte das ações da Rodada.

Uma personagem pode realizar suas defesas de duas maneiras: desviando (teste de Habilidade) ou bloqueando o ataque com sua arma (teste de Perícia com a arma escolhida). O Mestre deve determinar qual o melhor procedimento para cada defesa ou, se quiser e quando possível, deixar que o jogador mesmo escolha.

Note que a maioria das Perícias relacionadas à luta, as chamadas Perícias Bélicas, tem dois valores distintos. O primeiro número serve para avaliar as chances de ataque, e o segundo representa os valores de defesa.

Quando uma personagem recebe um ataque bem-sucedido, pode tentar uma defesa. Para isso, deve testar esse segundo valor da Perícia. Se o teste for bem-sucedido, significa que conseguiu bloquear o ataque e não sofrerá o dano.

Tipos de dano

Para facilitar as regras, nós dividimos os danos em três grupos: danos de Corte, Perfuração e Concussão. Consideramos o dano de Corte o mais comum, assumindo-o como padrão.

A diferença básica entre eles está no que provocam no adversário, em quais armas o causam e, principalmente, na hora da verificação do Acerto Magnânimo (*ver Acerto Magnânimo*).

Algumas armas podem ser usadas para causar mais de um tipo de dano. Nesses casos, o jogador deverá especificar se naquele momento a está usando para Corte, Perfuração ou Concussão.

Dano de Corte – normalmente feito por lâminas. Corta e rasga o adversário, mas não o perfura.

Dano de Perfuração – o oposto do Dano de Corte. Traspassa o inimigo, porém não o corta.



Dano de Concussão – O dano por pancada. Não corta e nem perfura o alvo. É o mais propício a causar hematomas e hemorragias internas.

Arma	Tipo de Dano
Punhal	Corte / Perfuração
Adaga	Corte / Perfuração
Arco	*
Flechas (<i>alcance: ver abaixo</i>)	Perfuração
Arpão	Perfuração
Cajado	Concussão
Clava ou Tacape	Concussão
Espada Bastarda	Corte / Perfuração
Espada de Duas Mãos	Corte / Perfuração
Espada Curta	Corte / Perfuração
Espada Claymore	Corte / Perfuração
Espada Longa	Corte / Perfuração
Faca ou Facão	Corte / Perfuração
Mangual	Concussão
Foice	Corte
Lança	Concussão
Maça	Concussão
Machadinha de Arremesso	Corte
Machado de Batalha	Corte
Martelo de Guerra	Concussão

Acerto Magnânimo

Quando, ao realizar um ataque, a personagem tira de 05% a 01% no d100, ele conquistou um Acerto Magnânimo. É um ataque tão bom que tem consequências devastadoras no adversário. Ainda assim, o alvo tem chances de se desviar ou bloquear o ataque.

Sempre que um Acerto Magnânimo é infligido, ganha-se + 1 dado de dano, para se somar ao dano. Para averiguar a gravidade do ataque causado, usa-se a tabela a seguir. Os efeitos descritos estão vinculados ao número retirado no dado.

05% Lesão Grave – A vítima, durante a próxima Rodada (ou a mesma, caso ainda não tenha feito as suas ações), ficará sem poder realizar qualquer ação e deve fazer um teste de Vigor para não desmaiar. O atacante ganha + 2 dados de dano em vez de 1, ao calcular o dano do ataque desferido.

04% Hemorragia, Hemorragia Interna ou Fratura Exposta – O ataque causa uma hemorragia, hemorragia interna ou fratura exposta, se for com armas de Concussão, no alvo. Joga-se, então, adicional ao dano normal, 1d6 para se averiguar a gravidade do ferimento. O valor retirado neste dado extra (por exemplo 2) será subtraído novamente, Rodada por Rodada, mesmo depois da personagem sair da batalha.

O único jeito de parar a perda de Energia será tratando do ferimento, com alguma Perícia ou recurso especial para essa ação.

A personagem ainda pode, a cada nova Rodada, fazer um teste de Vigor, para não perder nenhum ponto de Energia devido às hemorragias ou fratura. Porém, na Rodada seguinte, caso não passe em um novo teste, volta a perder os pontos novamente.

03% Ferida ou Cicatriz Profunda – A vítima receberá 2 dados de dano adicional pelo ataque e existe uma chance de 75% de perder 1 ponto permanente em MAP ou VIG, devido às evidentes marcas recebidas pelo golpe.

Nestes casos, se perder realmente 1 ponto em Atributos, deve-se jogar mais uma vez o d100. Resultados de 1 a 50 significam -1 ponto em MAP (normalmente ataques desferidos no rosto ou em locais que afetem muito a estética do corpo, principalmente em mulheres). De 51 a 00 perde-se -1 em VIG (ataques normalmente em locais vitais do corpo, deixando cicatrizes e quelóides).

02% Mutilação ou Fratura – A vítima terá uma das partes do seu corpo mutilada, perdendo-a para sempre. Joga-se 1 d100 para determinar qual parte lhe foi extirpada. Mutilações causam efeitos indesejáveis, como penalidades, nos Atributos e Perícias relacionadas a elas.

1-30 Dedos. O personagem perde 1 d6 - 1 dedo da mão, sendo 1 o piso mínimo. Para cada dedo a menos, perde-se 2% nos testes de Habilidade e em todas as Perícias relacionadas a este Atributo. Ainda se joga mais 1 d6 para determinar se foi na mão direita ou esquerda. Números pares representam a mão direita números ímpares a mão esquerda.

Se o Mestre quiser ainda pode fazer uma outra jogada, seguindo o mesmo raciocínio da última, para determinar se foram perdidos os dedos da mão ou do pé.

No caso de armas de Concussão, os dedos não serão amputados, mas sim esmagados de tal modo que jamais se recuperarão.

31-60 Orelhas ou Dentes. Uma das orelhas é arrancada. Joga-se 1 d6 para determinar qual. Números pares significam a direita e ímpares a esquerda. A cada orelha perdida, subtrai-se permanentemente 1 ponto em MAP.

Com armas de Concussão, a personagem mantém suas orelhas intactas, mas perde TODOS os dentes, subtraindo 5 pontos em MAP.

61-90 Olhos. A personagem perde um dos olhos, reduzindo 1 ponto em MAP e HAB. Usa-se o mesmo procedimento das Orelhas para verificar qual olho foi vazado.

91-00 Órgãos Genitais ou outras partes do corpo. A vítima tem seus órgãos genitais ou alguma outra parte do corpo arrancada. O Mestre pode jogar mais 1 d100 para determinar qual local foi afetado. De 1 a 50 são os órgãos genitais. De 51 para cima, outras partes.

Na primeira opção, perde-se 1 ponto em VIG e 1 em MAP. Na segunda, 2 pontos em MAP.

Com armas de Concussão, obviamente os órgãos genitais não são extirpados, porém são completamente esmagados, muitas vezes explodindo em seguida.

01% Mutilação ou Fratura Crítica – São as mais perigosas, porque nenhuma pessoa é a mesma após uma Mutilação Crítica. A exemplo do que acontece com a Mutilação, verifica-se no d100 o tipo de ferimento. Fora a Cabeça e o Tronco, em todos os outros casos procede-se da mesma maneira que nas Mutilações (como exemplo com a Orelha ou os Olhos) para verificar qual membro foi perdido (direito ou esquerdo).

1-5 Cabeça.

Armas de Corte: a personagem é decapitada, morrendo instantaneamente.

Armas de Perfuração: o Cérebro do personagem é perfurado, saindo da caixa craniana do lado pelo qual a arma entrou, pendurado nela. Morte automática.

Armas de Concussão: a cabeça da personagem é totalmente esmagada, assim como um inseto morto, na parede ou no chão.

6-30 Braço.

Armas de Corte / Perfuração: a vítima tem um de seus braços amputados, perdendo - 2 pontos em HAB.

Armas de Concussão: o personagem tem o seu braço totalmente quebrado, levando 3 meses para poder voltar a usá-lo. Ainda terá uma penalidade de -20% (até um mínimo de 05%) em todos os testes que envolverem Habilidade (incluindo Perícias baseadas nela).

31-35 Perna. Perde-se uma das pernas, ficando com -2 em HAB.

Armas de Corte / Perfuração: Perde-se uma das pernas, ficando com - 2 em HAB.

Armas de Concussão: o personagem tem a sua perna totalmente quebrada, levando 3 meses para voltar a usá-la. Ainda assim ele ficará manco, tendo uma penalidade de 20% (até um mínimo de 05%) em todos os testes que envolverem Habilidade (incluindo perícias baseadas nela).

56-75 Mão. Uma das mãos do alvo é arrancada. Menos um ponto em HAB.

No caso específico de armas de Concussão, a mão também é perdida, sendo brutalmente esmagada.

76-94 Pé. O adversário fica sem um de seus pés. Subtrai -1 em HAB.

No caso específico de armas de Concussão, o pé também é inutilizado permanentemente, sendo barbaramente esmigalhado.

95-00 Tronco.

Armas de Corte: o golpe é tão forte que corta ao meio o alvo, separando sua extremidade superior da inferior. Obviamente, ele morre no mesmo momento.

Armas de Perfuração: o coração da vítima é perfurado, saindo da caixa torácica ainda pulsando, pendurado pela arma, do lado oposto pelo qual ela entrou. Morte instantânea.

Armas de Concussão: a coluna vertebral do alvo é quebrada em duas ou mais partes. Ele não morre, porém tem uma chance de ficar sem os movimentos da cintura para baixo (de 1 a 50 no dado) ou do pescoço pra baixo (de 51 a 100 no dado).

No primeiro caso, ele sempre terá uma penalidade em todos os seus testes de Vigor, Habilidade e Magnetismo Pessoal (e Perícias vinculadas) de 80%. No segundo caso, ele só terá 05% de chance de ser bem-sucedido nos mesmos testes citados.

Usando a adrenalina

Em situações de desespero, quando tudo parece perdido, nosso corpo reage à altura. Há casos notificados de pessoas que, em situações extremas, são capazes de realizar proezas inigualáveis. Isso acontece devido à adrenalina que corre em nosso sangue, nesses momentos de pânico.

Em **Angus RPG**, a personagem também poderá, em certos momentos, realizar ações sobre-humanas. É o que cha-



mos de “Usar a Adrenalina”. Porém, sendo uma técnica muito cansativa, a personagem perde alguns pontos de Energia cada vez que a usa. Chamamos isso de **Esgotamento**. Dependendo da ação, gasta-se menos ou mais pontos de **Esgotamento** (ou seja Energia), que deverão ser repostos através dos métodos comuns (repouso ou algum meio de cura).

Todos os efeitos descritos a seguir duram apenas uma Rodada. O jogador poderá realizar mais de um dos feitos ao mesmo tempo, desde que tenha pontos de Energia suficientes para “pagar” ambos.

Duplicar o Dano (5 pontos de Esgotamento): o personagem poderá duplicar o seu dano. Para isso, ele deve jogar normalmente os dados, somando o resultado com o seu bônus de Vigor. Somente ao término é que multiplicará o dano por 2.

Não pode ser usado em conjunto com “Triplicar o Dano” ou com “Quadruplicar o Dano”.

Triplicar o Dano (10 pontos de Esgotamento): segue-se o mesmo procedimento explicado acima. Porém, em vez de multiplicar por 2, multiplica-se por 3.

Não pode ser usado em conjunto com “Duplicar o Dano” ou com “Quadruplicar o Dano”.

Quadruplicar o Dano (15 pontos de Esgotamento): o mesmo dos dois casos anteriores. A única diferença está no multiplicador. Aqui multiplicamos por 4.

Não pode ser usado em conjunto com “Duplicar o Dano” ou com “Triplicar o Dano”.

Pular o Triplo do Comum (5 pontos de Esgotamento): o personagem poderá pular o triplo do comum (ou seja, três metros na vertical e seis metros para a frente na horizontal) com essa técnica. Seus efeitos ainda podem ser acumulados com os descritos na Perícia Saltar.

Correr o Triplo do Comum (5 pontos de Esgotamento): a personagem poderá correr até três vezes mais do que correria normalmente. Também poderá se valer da Perícia Correr para incrementar ainda mais essa técnica.

Duplicar o Vigor (5 pontos de Esgotamento): a personagem duplica o seu valor de Vigor e todos os bônus do mesmo (incluindo o dano).

Não pode ser usado em conjunto com “Triplicar o Vigor”.

Triplicar o Vigor (10 pontos de Esgotamento): a personagem triplica o seu valor de Vigor e todos os bônus do mesmo (incluindo o dano).

Não pode ser usado em conjunto com “Duplicar o Vigor”.

Duplicar a Habilidade (5 pontos de Esgotamento): a personagem duplica o seu valor de Habilidade e todos os bônus da mesma (incluindo o número de ataques por Rodada).

Não pode ser usado em conjunto com “Triplicar a Habilidade”.

Triplicar a Habilidade (10 pontos de Esgotamento): a personagem triplica o seu valor de Habilidade e todos os bônus da mesma (incluindo o número de ataques por Rodada).

Não pode ser usado em conjunto com “Duplicar a Habilidade”.

Simular Acerto Magnânimo (variável): de todas as técnicas, essa é a mais especial. Em situações muito radicais, a personagem pode esgotar quase toda a energia de seu corpo para simular um poderoso Acerto Magnânimo. O gasto de Energia dependerá do quão letal ele pretenda que seu ataque seja.

Fora isso, deve-se proceder da mesma maneira que um Acerto Magnânimo. Os dados de porcentagem para ver que área do corpo foi atingida (no caso das mutilações) seguem as mesmas recomendações. O jogador não controla isso.

O jogador precisa escolher só uma das opções a seguir. “Simular Acerto Magnânimo” pode ser usado com qualquer outro dos feitos já descritos anteriormente, porém não poderá ser acumulado com outro “Simular Acerto Magnânimo”.

Simular Lesão Grave (10 pontos de Esgotamento)

Simular Hemorragia, Hemorragia Interna ou Fratura (20 pontos de Esgotamento)

Simular Ferida ou Cicatriz Profunda (30 pontos de Esgotamento)

Simular Mutilação (40 pontos de Esgotamento)

Simular Mutilação Crítica (50 pontos de Esgotamento)

Luta desarmada

Quando a personagem tiver de entrar em um combate desarmado, lutando apenas com os próprios punhos ou uma arma improvisada (uma cadeira ou um pedaço de pau, por exemplo), usará o valor de HAB para fazer seus ataques e defesas. No caso específico da luta de mãos limpas (apenas com os punhos), a personagem também poderá usar a Perícia: **Luta Corpo-a-Corpo**.

O dano causado por socos, pontapés e similares sempre é o valor fixo do bônus do Vigor (*ver Vigor*).

Danos excepcionais

Nem sempre as tradicionais armas de guerra estão disponíveis para a personagem na hora do combate. O perigo não costuma avisar quando vem. Nessas ocasiões, talvez os jogadores resolvam apelar e, por isso, usa-se o teste de Habilidade para averiguar o acerto ou a defesa do ataque.

A lista a seguir fornece um parâmetro para o Mestre calcular o dano de armas improvisadas ou então de situações não-convencionais.

Asfixia	1 d10 (por Rodada sem conseguir respirar).
Dano por queda	1 d10 a cada três metros.
Ferro em Brasa	1 d8 + 2 d6
Fogo	De 1 d6 até 10 d6 (por Rodada de contato).
Móveis Leves	1 d8
Móveis Médios	3 d8
Móveis Pesados	3 d10
Óleo Fervente	De 2 d10 até 10 d10 (por Rodada de contato).
Pedaço de Pau	1 d6
Pedras	1 d6
Vidro Quebrado	1 d6 ou 1 d8 (Dependendo do tamanho).

Penalidades em locais fora do comum

Ocasionalmente, a personagem pode se encontrar em situações atípicas. Enquanto muitos combates se realizam em situações favoráveis, como campos abertos e límpidos ou aposentos grandes e bem iluminados, haverá outras vezes em que as condições não serão nem um pouco propícias. Um temporal e um campo enlameado; uma luta dentro de um rio, onde a água bate até a cintura; um cômodo muito pequeno ou similares. Enfim, situações em que fica praticamente impossível levar uma luta adiante.

Nesses casos, a personagem terá uma penalidade em seus testes de porcentagem (testes de Nível de Especializa-

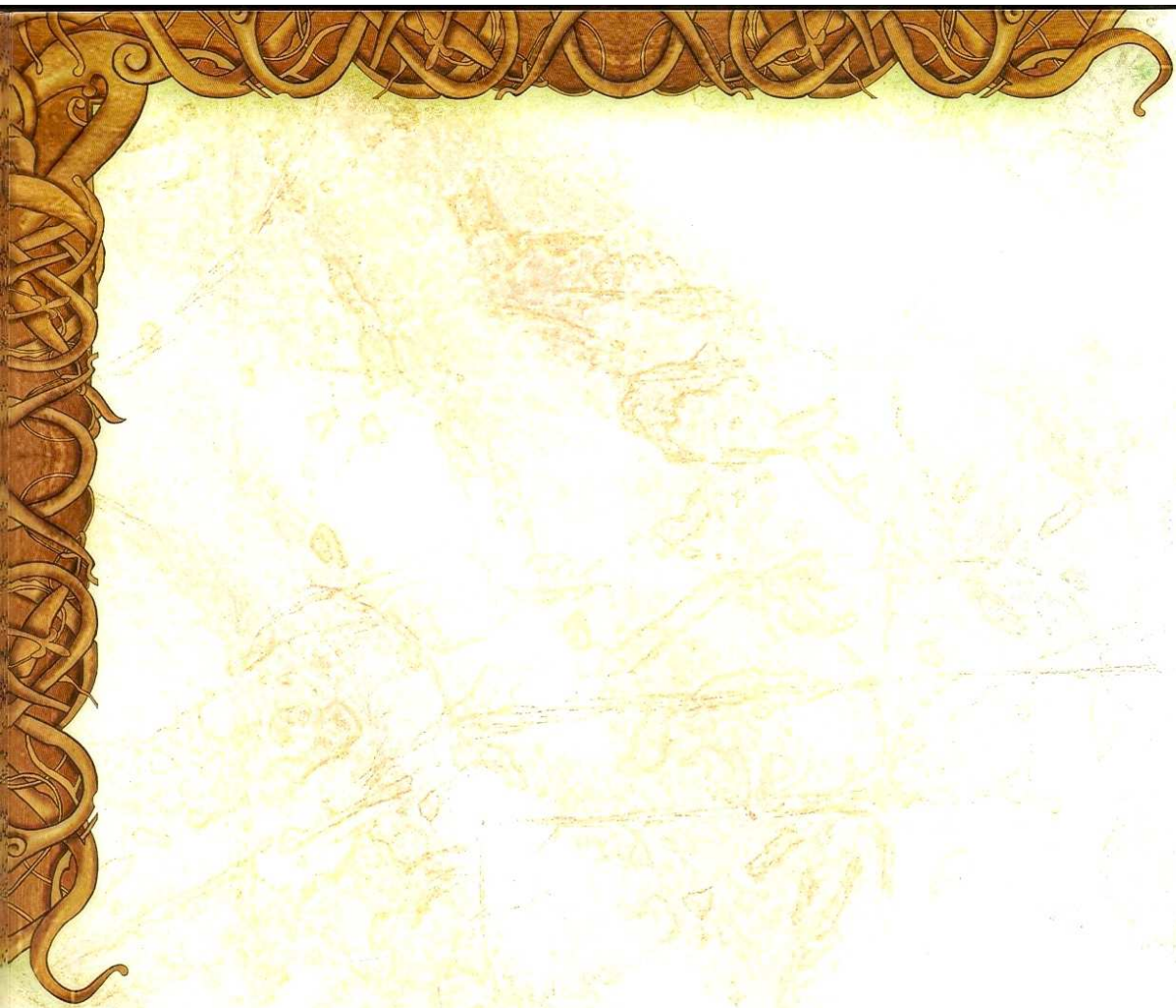
ção) com a perícia (ou Atributo físico, vide Vigor ou Habilidade) que necessitar usar (aplica-se essa penalidade apenas para Perícias de Vigor, Habilidade e Bêlicas).

Para cada uma dessas situações, existe um valor diferente a ser subtraído do teste. Em raras ocasiões, talvez aconteça de se somar mais de uma penalidade. Nesses casos, o Mestre deve lembrar que o mínimo de valor de teste de uma personagem é sempre 20% e com as penalidades pode chegar até a 05% (nunca menos que isso, não importa qual seja o resultado da subtração).

Situação	Penalidade
Cavalgando*	- 20%
Carregando peso	- 20%
Carregando muito peso	- 40%
Embriagado	- 20%
Escuridão Total**	- 50%
Escuridão Noturna**	- 30%
Crepúsculo**	- 10%
Fumaça/Neblina**	- 20%
Fumaça espessa/Neblina densa**	- 30%
Chuva Torrencial	- 20%
Tempestade	- 40%
Com água, neve ou lama até os joelhos	- 20%
Com água, neve ou lama até a cintura	- 40%
Com água, neve ou lama até o pescoço	- 50%
Local muito pequeno ou estreito	- 20%
Lutando em Degraus	- 20%
Degraus estreitos ou em espiral	- 30%
Locais muito frios	- 10%
Locais muito quentes	- 10%
Muito Ferido ou Cansado (com 5 ou menos de Energia)	- 30%

* Personagens com a Perícia Cavalgar não sofrem essa penalidade, tendo apenas que, a cada novo ataque (ou Rodada) passar em um teste com a mesma.

** Personagens com a perícia Lutar Sem Ver não sofrem essas penalidades, contanto que passem em um teste bem-sucedido da mesma a cada nova Rodada (ou ataque, depende da situação).





Capítulo 17

Etapas do Combate

“Os homens preparavam suas armas; afiavam seus machados duplos e espadas e verificavam as correias dos escudos, incendiando o ar com força e poder. Senti-me inundado pela eletricidade que emanava dos guerreiros preparando-se para a batalha. Percebi uma transformação em meus impulsos, um turbilhão na boca do meu estômago que se estendia até meus braços e pernas, instalando em mim uma vontade inexplicável de alimentar meu machado com a alma do inimigo.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Um combate segue as seguintes etapas para ser realizado:

Os jogadores declaram suas ações

Cada jogador declara para o Mestre e para os outros colegas o que sua personagem pretende fazer e como no decorrer da Rodada.

O Mestre também deve definir o que suas personagens (PDM) vão fazer, mas ele não é obrigado a anunciar sua decisão aos jogadores.

Os participantes jogam suas iniciativas

Hora de verificar quem vai agir primeiro. Cada participante joga 1 d10 e soma a esse resultado a Habilidade do personagem. Aqueles que obtiverem os valores maiores de iniciativa agirão primeiro, em ordem decrescente, do maior para o menor.

Os personagens realizam seus ataques

Os jogadores cujas personagens vão realizar ataques na Rodada testam suas respectivas Perícias de Combate (Manejar Espadas, Arco e Flechas, etc.), para verificar se tiveram êxito ou não.

Mesmo que o ataque seja realizado com sucesso, o adversário tem o direito de tentar um bloqueio ou um desvio (*veja Ataque e Defesa*) para evitar o golpe.

Calcula-se o dano

Todos aqueles que tiveram sucesso no ataque jogam os respectivos dados de cada arma, para ver de quanto foi o dano que infligiram ao alvo: Bônus de Vigor, Nível de Especializações etc. devem ser somados neste momento.

Caso a vítima tenha um valor de Armadura equivalente a 1 ou maior, esse valor deve ser subtraído, como foi explicado no tópico “Armadura”.

Reiniciar o processo

As personagens sobreviventes reiniciam o processo, das etapas 1 a 4, até que o combate se dê por encerrado.

Exemplos de combate

Romantizado

Segue um exemplo, com textos extraídos do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*.

“Wulfgar ergueu seu machado e preparou o escudo ao se dirigir para o centro da arena improvisada, formada por toda a aldeia subitamente reunida. Sua escolha de armas demonstrava força no ataque e na defesa. Mas, ao mesmo tempo, revelava uma fraqueza, pois tanto o enorme machado quanto o escudo protetor certamente limitariam sua mobilidade no combate.

Para a surpresa de todos, Seawulf largou o escudo e empunhou sua espada longa, com as duas mãos, dirigindo-se ao local onde Wulfgar o esperava. Aparentemente, Seawulf escolhia a mobilidade e a destreza ante a brutalidade pesada de seu adversário. Uma escolha perigosa.

Os dois Guerreiros fitaram-se fixamente, imóveis. O tempo parou...”

Primeira Rodada. Seawulf joga sua iniciativa com 1 d10. Retira 3. Wulfgar vai em seguida e obtém 1. Wulfgar vai na frente.



“A multidão mantinha a respiração suspensa, tentando antecipar quem se moveria primeiro. Momentos depois, Wulfgar iniciou um movimento circular para a direita, guiado pela mão que empunhava o machado. Seawulf recuava pela esquerda, espada em riste, atento a todas as intenções do seu adversário, aguardando uma brecha por onde atacar”.

Wulfgar resolve atacar com o seu machado. O Nível de Especialização dele, em ataque, na Perícia “Manejar Machado de Guerra”, é 8. Portanto, tem 99% de chance de acertar o adversário. Ele joga 1 d100 e retira 55 nos dados. Como 55 é menor que 99, ele acertou.

Seawulf tem o direito de tentar defender o ataque. Vai fazer isso com sua espada. Seu Nível de Especialização com “Manejar Espadas de Porte Grande” em defesa é de 6. Ou seja, após conferirmos na tabela, verificaremos que ele tem 80% de chance de bloquear a ofensa. Após retirar 45 no d100, que é menor que 80, ele obtém êxito.

“Wulfgar continuou avançando pela direita, buscando uma abertura na defesa da espada longa de Seawulf. O ruído de suas botas de pele no chão arenoso era o único som que rompia o silêncio da multidão. Wulfgar ensaiou um primeiro golpe, facilmente evitado por Seawulf”.

Agora é a vez de Seawulf. Ele opta por não atacar. Passamos, então, para a segunda Rodada, em que mais uma vez joga-se a iniciativa.

Wulfgar novamente vai na frente e tenta atacar Seawulf. Desta vez, ele realiza dois ataques em vez de um só, pois sua Habilidade permite isso. Seawulf bloqueia ambos (pois sua Habilidade também permite mais de uma defesa por Rodada), escolhendo continuar na defensiva mais uma vez, sem realizar nenhum ataque, mesmo tendo direito.

O mesmo ocorre na próxima Rodada. Wulfgar ataca duas vezes. Seawulf defende todas e opta por não realizar seu ataque.

“Os assistentes pareciam não respirar, e ninguém saberia dizer posteriormente o quanto a luta havia durado. Wulfgar girava o machado visando o inimigo. Seawulf esquivava-se ou aparava o golpe com sua arma e contra-atacava, a espada contra o escudo do oponente. Com o tempo, o peso do escudo e do machado de Wulfgar começou a cobrar o seu preço. Seus movimentos foram ficando mais lentos, sua respiração mais pesada.”

Quarta Rodada. Nova iniciativa. Mais uma vez, Wulfgar irá na frente. Porém, resolve mudar de tática. Desta vez, ele dá um encontrão em Seawulf com o escudo. Para isso, ele

faz um teste de Habilidade. Seu Nível de Especialização neste atributo é 3. Portanto, ele deve retirar 50 ou menos no dado. Consegue.

Seawulf tenta desviar, também usando de sua Habilidade. Para passar, ele deve retirar 60 ou menos. Infelizmente, ao jogar o d110, ele obtém 77. O valor é maior que 60 e isso significa que ele não conseguiu. Seawulf recebe o ataque e cai no chão.

“Súbito, Wulfgar inverteu o sentido de seu ataque e investiu contra Seawulf usando não do seu machado, mas o escudo”.

Ainda na quarta Rodada. Wulfgar faz o seu segundo ataque. Desta vez, porém, Seawulf tem mais sorte e se esquia.

“Seawulf sentiu o ataque e, mesmo desequilibrado diante do impacto, conseguiu amortecer com a espada o brutal golpe do machado de seu contendor. Enquanto rolava no solo buscando uma distância segura”.

É a vez de Seawulf. Pela primeira vez ele vai fazer algo de efetivo no combate. Primeiro, ele gasta uma de suas ações para se levantar do chão rapidamente (um teste de Habilidade bem-sucedido).

Sua segunda ação é dedicada ao seu primeiro ataque na luta! Com o resultado de 12, ele passou no teste de “Manejar Espadas de porte grande – ataque”. Wulfgar tenta defender, porém não obtém sucesso em seu teste e recebe o ataque.

“Mas o movimento também desequilibrou Wulfgar, expondo seu flanco direito. Colocando-se rapidamente em pé, Seawulf golpeou o adversário no braço que empunhava o machado”.

Ferido, Wulfgar larga seu escudo no chão e resolve manejar seu machado com as duas mãos, em vez de uma só.

Durante mais três rodadas Wulfgar volta a atacar Seawulf, que apenas defende com êxito, sem atacar.

“Wulfgar sentiu o corte. Sem tirar por um segundo o olhar do oponente, largou o escudo no chão e segurou sua arma com as duas mãos. A multidão urrou. Ele agora tentava se aproveitar do maior peso de sua arma diante da espada longa do adversário. Seu machado descrevia círculos sibilantes da esquerda para direita, da direita para esquerda, numa sucessão imprevisível de ataques. Seawulf esquivava-se dos golpes girando sempre no sentido contrário e esperando o momento certo para atacar”.

Última Rodada! Wulfgar mais uma vez vai na frente. Com certeza ele está com muita sorte na iniciativa. Inutilmente ele tenta acertar Seawulf, que mais uma vez desvia.



“Embora perdesse muito sangue, Wulfgar nem por um momento dava mostras de fraquejar. Ao contrário, seus olhos mantinham-se firmes e flamejantes, indomáveis em sua gana de abater o inimigo. O ataque seguinte ameaçou a esquerda de Seawulf, que desviou golpe para o outro lado com destreza. Parou e congelou seu olhar num ponto vago, indistinto. Não estava fixado em Wulfgar – nem em seu machado. Este, estranhando a atitude do adversário, relaxou levemente sua atenção. A multidão ficou em suspenso.”

É a vez de Seawulf. O Combatente testa sua Perícia “Manejar Espada de Porte Grande – ataque”. E retira no dado 1. Um Acerto Magnânimo! Ele deve agora verificar que tipo de Mutilação Crítica ele causou. Com o resultado de 2 no d100, ele decepa a cabeça do oponente.

Wulfgar, porém, ainda tem chance de se defender! Sua última chance! Ele usa “Manejar Machado de Guerra – Defesa” para isso. Porém, para o seu infortúnio máximo, retira o pior número possível: 100! Ele tem uma falha crítica no momento mais desgraçado e perde sua cabeça, não conseguindo se defender...

“Nesse momento, a lâmina da espada de Seawulf percorreu um arco veloz em direção ao pescoço de seu inimigo. Wulfgar conseguiu aparar o golpe com o cabo do machado. Mas tal foi a força e a velocidade do ataque, que a espada de Seawulf, descrevendo um círculo luminoso, decepou o cabo do machado e o pescoço de Wulfgar num mesmo movimento. Cabeça e machado caíram e rolaram no chão”.

Tradicional

Dois inimigos, um Combatente e um Sanguinário, se encontram bem próximos a um desfiladeiro, a menos de dois metros da borda. Ambos seguram suas espadas e encaram um ao outro, fixamente, bem nos olhos. Abaixo deles, na linha do horizonte, pode se ver o Sol se pondo timidamente, enquanto no céu o vento uiva, como um lobo faminto.

Então, sem dizerem uma palavra, dão um passo à frente e erguem suas armas.

O combate começa. Neste momento, joga-se a iniciativa. O jogador que controla o Combatente joga o d10 e retira 5. Como sua Habilidade é 4, ele consegue 9 de iniciativa. Já o Sanguinário, controlado pelo Mestre, que teve sua jogada feita em segredo, retira 7. Como 9 é maior que 7, o Combatente atacará primeiro.

Os adversários correm em direção um do outro e, de longe, pode-se escutar o estrondo das duas lâminas se chocando,

enquanto pequenas fagulhas cintilantes surgem, como fogos de artifícios.

O jogador que controla o Combatente joga 1d100 e retira 55. Como ele tem um Nível de Especialização na Perícia “Manejar Espadas” de valor 5, portanto ele tem 70% de chance de acertar o golpe. 55 é menor que 70 e, consequentemente, a ação foi realizada com êxito.

O Mestre declara que o Sanguinário vai tentar defender. Ele tem um Nível de Especialização em Manejar Espadas (valor de Defesa) equivalente a 3 (50%). Jogando em segredo, o Mestre retira 64. Como 64 é maior que 50, o Sanguinário não consegue bloquear o ataque.

Agora o jogador deve calcular o dano. A espada causa 2 d8. Como ele tem 5 em Níveis de Especialização com “Manejar Espadas”, causa mais 3 dados de dano. No total 5 d8. O Vigor dele é 6 e, portanto, ainda deve ser somados + 6 pontos de danos adicionais, sendo 5 d8 + 6 o valor final a ser causado pelo ataque do Combatente.

O Sanguinário, porém, tem Armadura 4 e isso deduz menos 2 dados do ataque. Ou seja, o dano final a ser recebido pelo Sanguinário será de 3 d8 + 6. O jogador, então, joga os 3 d8 + 6 e obtém 21. O alvo tem 40 de Energia. 40 - 21 = 19.

E a espada acerta com toda força possível o Sanguinário. Um urro de dor é lançado ao ar e o sangue escorre por seu corpo, como lágrimas de agonia. Ferido, ele apenas segura sua espada, e avança firmemente em direção ao seu agressor.

Como sobraram 19 pontos de Energia, o Sanguinário continua vivo e irá, agora, realizar o seu ataque. Então, o Mestre faz em segredo, mais uma vez, o teste para o ataque com a espada e diz que acertou. O Combatente resolve bloquear o ataque. Seu Nível de defesa é de 4, portanto 60%. Ele joga o d100 e consegue 15, que é menor que 60. O bloqueio funcionou e a personagem não leva dano algum.

A respiração de ambos começa a ficar cada vez mais ofegante, o sangue parece ferver em suas veias. Mais uma vez ouve-se o tilintar do metal se chocando contra metal.

Nova Rodada de combate. Os adversários jogam a iniciativa e o Combatente mais uma vez vai na frente, atacando primeiro.

Ele joga 1 d100 e retira 23. Como 23 é menor que 70 (o seu valor de acerto), ele acerta o golpe. O adversário retira 90 em seu teste de bloqueio e não consegue evitar o ataque (seu valor de acerto era 50 ou menos).



Após jogar-se o dano e deduzi-lo do índice de Armadura, o Sanguinário tem sua energia reduzida para -3 e, portanto, morre.

O momento parece durar uma eternidade. O mundo parece girar ao seu redor. Lentamente o Sanguinário tomba no chão, sob os pés do vitorioso Combatente.

Combate em larga escala

Até agora nós explicamos como criar e controlar uma única personagem. Porém, cedo ou tarde será inevitável um conflito em massa, envolvendo multidões ou verdadeiros exércitos.

Como criar e controlar essas legiões?

Oponentes múltiplos

Uma regra fundamental antes de começarmos a nos aprofundar em Combates em massa: Oponentes Múltiplos.

Com uma certa facilidade, as personagens dos jogadores acabarão enfrentando um grupo de adversários em superioridade numérica. Nesses casos, quando não houver exércitos envolvidos, a luta deverá se desenrolar normalmente.

O ponto fundamental é que uma personagem só poderá ser atacada por até quatro inimigos ao mesmo tempo, e nunca mais do que isso.

Combate em massa

Na maioria das vezes, quando um combate em massa se desenrolar, será de exército contra exército, sendo que seria injusto e praticamente impossível quatro ou cinco personagens sozinhas enfrentarem uma tropa inteira, sem ajuda.

Para todos os efeitos, esse tipo de luta usa as mesmas regras e procedimentos de uma batalha comum, porém a diferença está na criação dos exércitos.

Criando um exército

Em termos de interpretação, um exército pode variar muito. Pode ser desde um grupo de 50 pessoas revoltas até uma legião de 300 homens. Em regra, sua construção é bem simples e similar.

Seu modo de construção é quase idêntico ao de um personagem comum, devendo proceder da mesma maneira, com exceção do Atributo Vigor, cujos Níveis, em vez de irem de 0 a 8, vão de 50 a 800. O 50 seria equivalente a zero e a 800, ao 8, tendo como outros Níveis 100 (1), 200 (2),

300 (3), 400 (4), 500 (5), 600 (6) e 700 (7). Não se esqueça de recalculer o bônus de dano do Vigor!

A outra diferença é que um exército, ao subir de Hierarquia, ganha mais 100 pontos de Energia, em vez de apenas 1.

Vigor	Bônus no Dano
50	+50
100	+100
200	+200
300	+300
400	+400
500	+500
600	+600
700	+700
800	+800

A energia de um exército

Obviamente, exércitos têm valores de Energia muito maiores que indivíduos solitários. Para calcular o índice inicial, assim como em uma personagem comum, basta multiplicar o valor do Vigor de um personagem por 2 e somar ao resultado mais 300. Ou seja, uma tropa com 200 de Vigor terá 700 pontos de Energia ($200 \times 2 = 400$. $400 + 300 = 700$).

Estereótipos, Hierarquia e Perícias

Exércitos não possuem Estereótipos. Eles devem ser construídos da mesma forma que as personagens. As Perícias devem ser calculadas normalmente, sendo seis iniciais, com 1 ponto cada, e adquirindo-se mais 3 pontos por Hierarquia.

Exércitos, como grupos coesos que treinam para um melhor aperfeiçoamento do trabalho em equipe, pode subir de Hierarquia. Lembre-se de que esse é um quesito grupal. Um membro do exército, em específico, tem seu valor de Hierarquia verificado em separado, evoluindo independentemente da tropa.

Manipulando um exército

Para controlar um exército se deve agir da mesma maneira que com uma personagem comum. Os cálculos e testes de Perícias e outros Atributos (fora o Vigor) são exatamente iguais. O dano das armas também não muda (tirando, obviamente, o bônus estrondoso recebido pelo Vigor), assim como os Níveis de Especialização.



Para todos os efeitos, o exército luta como uma personagem comum, fazendo os mesmos números de ataques e defesas que alguém com sua Habilidade faria.

Armas e armaduras de um exército

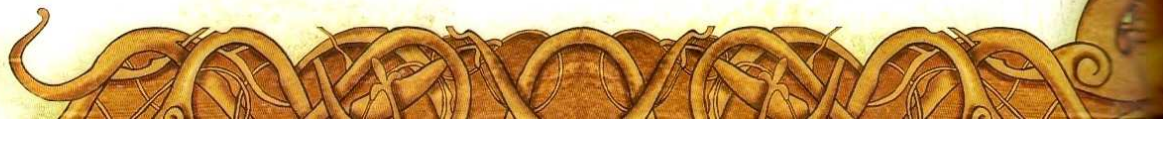
O Mestre deverá estabelecer uma arma e uma armadura padrão para o seu Exército. É com elas que ele fará os seus ataques e defesas, e obterá proteção.

Não existe um cálculo para isso. É apenas uma questão de lógica. Se a maioria dos integrantes está lutando com um machado, peito desnudo e carregando apenas um escudo médio de madeira, então o exército estará equipado com esses mesmos itens. Já uma tropa com uma maioria de soldados trajando Cotas de Malha, escudos grandes de metal e espadas bastardas formará um exército mais bem equipado, com estas mesmas armas e vestes.

Usando um exército na aventura

O Mestre deve ter a consciência do peso que é colocar um exército em uma aventura. Como já dissemos antes, na maioria das vezes este tipo de batalha será de tropa contra tropa. Porém... onde colocar as personagens jogadores?

Existem duas maneiras de se fazer isso. A primeira é deixar as personagens enfrentarem a tropa adversária normalmente, tendo um exército aliado junto a eles, como se fosse um membro extra do grupo. A segunda é fazer que as personagens liderem o exército. Neste caso, o jogador poderá, pelo menos durante a batalha, usar a ficha da tropa como se esta fosse a sua personagem. Quando houver muitos jogadores, para que eles não fiquem parados, enquanto apenas um se diverte, divida o Exército em tropas menores e mais fracas e dê a liderança de cada um desses flancos para cada jogador. Assim, todos terão o seu minixército para a batalha.





Capítulo 18

Como Conduzir Angus RPG

“Angus, debes partir para tua antiga vila. Teus descendentes devem ser todos escotos, pois precisarás de um sangue forte em tua família, devido aos terríveis combates que eles irão travar no futuro. E a bravura dos escotos é conhecida nesta ilha por todos os invasores que aqui tentaram fincar as garras. Deves partir imediatamente para tua terra natal e fundar teu clã. A visão que Deus te permitiu ver é para que tenhas fé em teu momento mais difícil e cumpras tua missão com a coragem de um leão.”

Trecho do livro *Angus – O Primeiro Guerreiro*

Se o Mestre já jogou algum RPG Medieval ou de Fantasia Medieval, provavelmente não terá muitos problemas para se adaptar a **Angus RPG**. Para quem nunca jogou um RPG, a dica é ler com calma todo o livro; assim, terá várias idéias fervilhando em seu cérebro. O romance *Angus – O Primeiro Guerreiro*, no qual este RPG é baseado, também é uma excelente fonte de idéias.

Seguem alguns direcionamentos interessantes para que o Mestre possa usar como base:

Crie uma saga. O que é uma saga? Uma saga, em linguagem romântica, é uma seqüência de histórias seguidas uma das outras, que são interligadas e obedecem a uma lógica cronológica. É o que em RPG chamamos de **Campanha**.

Como criar uma saga? Crie uma história que envolva um problema para os personagens solucionarem. Normalmente, isso virá em forma do pedido de alguém, devendo acontecer de um modo que acabe por envolver profundamente todos os jogadores.

Desenvolva uma trama em torno dessa idéia original e tente explorá-la ao máximo possível.

Acrescente razões sólidas para o envolvimento das personagens na trama, suas motivações, as motivações do inimigo, o motivo do surgimento do problema, quais as possí-

veis formas de solucioná-lo, além de escolher alguns cenários apropriados para as cenas mais importantes e as de batalha.

Separe a história em várias seqüências diferentes e consecutivas. A tensão e o perigo deverão ir aumentando até que se chegue ao ápice final, em que todas as respostas devem ser dadas e os problemas solucionados. É importante pensar bem no final da trama. Não existe nada pior para uma história do que um final insatisfatório.

Enriqueça os PDM e vilões mais interessantes, dando-lhes o maior número possível de detalhes. Faça o mesmo com os cenários e ambientações!

Alguns motivos para aventuras

Aqui vão algumas sugestões do que o Mestre pode fazer para as suas aventuras. Lembre-se de que ele pode mudar à vontade o contexto de cada uma delas, assim como combiná-las entre si.

Os mensageiros. As personagens precisam ir a uma região desolada entregar (ou pegar) uma mensagem (ou um item). Muitos já tentaram, mas falharam. Os inimigos estão à espreita, mas de um jeito ou de outro eles terão de conseguir!

O desentendimento. Uma das jovens da aldeia foi encontrada morta e violentada. A família exige vingança. As suspeitas caíram sobre um grupo de viajantes da aldeia ao norte. Um conflito sangrento pode acontecer se os verdadeiros responsáveis não forem pegos! Esse é só um exemplo de desentendimento. Você pode criar outros, talvez um incidente “diplomático”.

O desafio. A honra exige que as personagens (ou apenas um deles) realizem uma certa tarefa, dita impossível, ou serão considerados covardes. A grande maioria dos povos daquela época eram muito orgulhosos, principalmen-



te os homens. Não é difícil que se envolvessem em problemas, às vezes até bem grandes, somente para restaurarem sua honra ou reafirmar seu poder.

Os caçadores. Um foragido, um renegado, procurado vivo ou morto. Preferencialmente morto. A missão do grupo é encontrá-lo e dar-lhe a devida punição.

Essa idéia é uma das que pode ser aproveitada mais vezes e de formas diferentes. Traidores, vinganças familiares; sempre existe um bom motivo para se caçar alguém (ou algo). Às vezes, esse tipo de missão pode vir acompanhada de uma boa remuneração.

Os salvadores. Houve uma terrível captura. Os heróis devem encontrar as vítimas, libertá-las e trazê-las de volta ilesas. E, se possível, fazer que seus captores sejam punidos pelo que fizeram. Não precisa ser necessariamente uma pessoa a ser resgatada. Pode ser um objeto importante roubado ou talvez uma fortaleza tomada pelos inimigos.

A vingança. Um desafeto do passado está de volta para se vingar de uma personagem (ou talvez do grupo inteiro). O oposto de **A retribuição**.

A retribuição. Hora das personagens irem atrás daquele velho inimigo e fazer que ele pague por tudo que fizeram sofrer. O inverso de **A vingança**.

A trama diabólica. Por entre as sombras alguém está tramando depor o rei. Nasce uma revolta entre os que outrora eram fiéis súditos... O que está acontecendo? Por quê?

A recompensa. Existe uma missão perigosa e uma grande recompensa. Quem se candidata? O barulho de um punhado de moedas tilintando sempre faz que os jogadores percam a noção do perigo...

A Escolta. Os personagens precisam proteger um mercador e sua caravana das trilhas perigosas, lotadas de saqueadores. Uma farta remuneração os espera se conseguirem. Em vez de um mercador, o Mestre também poderá se valer de diplomatas, nobres ou um objeto de valor a ser transportado.

Deixe os jogadores decidirem. Isso é uma técnica muito útil que o Mestre pode aplicar. Todos os jogadores têm ambições secretas para as suas personagens. Ao longo das aventuras não é muito difícil "captar" quais são elas. Muitas vezes, a busca pessoal de uma personagem por um sonho ou ideal já traz, em si, uma ótima aventura ou até mesmo uma saga.

Parâmetros para cidades

Criamos um parâmetro sobre cidades que ajudará o Mestre a compreender e definir melhor a estrutura do jogo, situando cidades grandes, médias ou pequenas.

Vamos considerar que a maioria das comunidades ficava próxima a rios, córregos ou lagos. Assim, como sempre tinham uma rota (ou duas) mais usada(s) e normalmente segura até as localidades vizinhas mais próximas.

Cidades Pequenas: aldeias e/ou vilarejos. Constituídas por pequenos casebres e poucos recursos. Normalmente, são dependentes de cidades ou localidades próximas mais desenvolvidas. Variam de 20 a 30, até um máximo de aproximadamente 200 habitantes.

Cidades Médias: vilas e pequenas cidadelas. Muitas têm grandes mosteiros ou fortalezas por perto. Possuem uma população de 200 ou 300 pessoas, até um contingente máximo de 1000 habitantes.

Cidades Grandes: os maiores centros urbanos da época. Muitos reis e grandes lordes moram nelas. Costumam ter mais de uma grande construção por perto, como mosteiros ou imensos castelos. Muitas são portuárias ou centros comerciais de intensa atividade na área. Normalmente possuem grandes muradas protegendo-as, e suas entradas devem ser feitas através de grandes portões. Possuem um máximo de 5 mil habitantes.

Rotas

A maioria das rotas de viagem eram as mesmas usadas para o comércio. Muitos mercadores levavam suas caravanas, transportando valiosos pertences para outras localidades. As rotas comerciais mais intensas ficavam normalmente próximas aos grandes portos.

Havia também rotas clandestinas, usadas por saqueadores, fugitivos ou exércitos invasores. Estas eram mais afastadas das principais, exatamente para manter a discrição necessária.

Criando PDM

Os registros históricos sobre quem realmente existiu ou deixou de existir durante o século IX são bem raros. Portanto, o Mestre pode ficar à vontade para criar quantos PDM quiser, sejam reis, grandes lordes, princesas, lendários guerreiros ou temíveis tiranos.



O grande segredo sobre esse jogo é relaxar, não deixar que preocupações com uma “fidelidade histórica” atrapalhem suas idéias ou o impeça de se divertir.

Criaturas

Não sendo o foco principal do jogo, preferimos fazer apenas um resumo sobre as principais criaturas que as personagens podem encontrar no jogo (montarias, animais domésticos e alguns selvagens).

O Mestre poderá criar facilmente, usando como base os dados desses seres, suas próprias fichas de outras feras. Para todos os efeitos, eles devem ser tratados como qualquer outro PDM. As informações estão no Apêndice I – Animais.

Inimigos e tramas

Tente aproveitar ao máximo uma trama ou um inimigo. Nosso conselho é que se crie dois tipos de inimigo. O principal e as “buchas de canhão”, que aparecem em toda a aventura e é morta a granel pelos heróis. Embora eles dêem trabalho, estão na história para apanhar. Se morrerem, azar.

Já o vilão principal deve ser guardado a todo custo para o grande final, que às vezes só acontecerá depois de dez ou onze aventuras. Ele pode até confrontar os heróis, mas deve-se tomar cuidado para que não morra antes da hora. Afinal, sem ele provavelmente não tem história. Para finalizar, coloque como auxiliares de confiança do grande vilão alguns outros vilões um pouco mais poderosos que a “bucha de canhão”. Estes normalmente serão o grande desafio, no final de cada partida.





Apêndice I

Uso de Animais

Descrição geral

Considerando que todos já devem saber o que é um asno, um cavalo, uma cobra ou um gavião, evitamos cansativas descrições sobre esses animais e seus hábitos e relacionamos as características mais pertinentes e dignas de nota.

Atributos

Para todos os efeitos, animais possuem 0 em Conhecimento, Magnetismo Pessoal e Fé. Porém, caso o Mestre deseje o contrário, pode ficar à vontade para mudar esse parâmetro.

Quando se trata de Atributos, é importante considerar que os valores em Nível de Especialização são relativos às criaturas da mesma espécie e não de um modo generalizado. De qualquer forma, em alguns casos esse parâmetro pode se equivaler. Veja quando isso acontece ou não:

Conhecimento: os valores não se equivalem. Uma criatura jamais seria mais inteligente ou sábia que uma personagem. Portanto, um animal que possivelmente viesse a ter 8 em Conhecimento seria muito esperto para um ser de sua espécie, e até facilmente treinado, porém não seria necessariamente mais inteligente que um humano com, por exemplo, 5 de Conhecimento.

Vigor: os valores se equivalem. Enquanto um pássaro com Vigor 0 é facilmente abatido pelas mãos de uma criança, um guerreiro pode encontrar sua morte no abraço esmagador de um urso com Vigor 8.

Habilidade: os valores se equivalem. Tente alcançar correndo, tendo Habilidade 1, uma raposa com 6 no mesmo Atributo.

Magnetismo Pessoal: os valores não se equivalem. Embora belíssimo, um falcão possui MAP 0. Um animal com

um valor maior do que isso neste Atributo é praticamente impossível.

Obviamente, um cavalo com MAP 5 não seria considerado atraente por uma mulher, apesar de provavelmente ser o exemplar mais belo de sua raça, podendo ser vendido a um preço exorbitante para um criador profissional ou para um nobre.

Ataques

A não ser que seja especificado o contrário, toda criatura faz os seus testes de ataque usando seu valor de Habilidade. O número de ataques muitas vezes não está, ao contrário do que acontece com as personagens, interligado ao número de Ataques dado pelo Atributo. Isso se deve ao fato de alguns animais possuírem naturalmente mais de uma forma de ataque (garras, mordidas, etc.).

Armadura

Considera-se que todas as criaturas têm 0 de Nível de Especialização em Armadura, a não ser que seja dito o contrário.

Hierarquia

Animais não sobem de Hierarquia. Eles são considerados sempre como seres de Hierarquia 0 (ou nula).

Síntese geral

Segue uma breve descrição sobre as criaturas.

Energia: é a saúde do animal. Ela é calculada como a Energia de qualquer outra personagem. Para maior comodidade, damos o valor final calculado.



Sustentação: representa quanto o animal pode sustentar (ou arrastar) em peso. Este é um bônus natural da raça. Posteriormente, se necessário, deve ser adicionado o bônus de Vigor.

Velocidade: significa a velocidade normal da criatura por Rodada. Um humano, por exemplo, movimenta-se a 12 metros por Rodada.

Habilidade: o valor da Habilidade do animal. Com este Atributo, ele fará os testes de ataque.

Vigor: a força e constituição da criatura.

Número de Ataques: a quantidade de ataques realizados por Rodada.

Dano por Ataque: o quanto, em dados, cada ataque retira de Energia do adversário.

Lista de animais

Asno

Típico animal de carga. Bastante usado por mercadores e grandes caravanas, mas muito lento para ser montaria.

Durante um combate, o único ataque que ele fará será um coice naqueles que estiverem em sua traseira. Fora isso, ficará irrequieto e arredio.

Energia: 40

Sustentação: 200 kg

Velocidade: 12 metros por Rodada.

Habilidade: 1

Vigor: 5

Número de Ataques: 1 (coice).

Dano por Ataque: 5 d8

Aves

As aves podem ser dos mais variados tipos e tamanhos. Podem ter comportamentos diferenciados e viver em ambientes alternados. Apesar de tudo, em termos de regras, são praticamente iguais.

Sua forma de locomoção é o vôo e, para atacar, avança com o bico, causando 1 d6 de dano.

Energia: 30

Sustentação: 1 kg

Velocidade: 36 metros por Rodada.

Habilidade: 5

Vigor: 0

Número de Ataques: 1 (bicada).

Dano por Ataque: 1 d6.

Bovinos

Em bovinos, englobamos todo e qualquer tipo de animal que se enquadre nestas características. O tipo clássico de bovino é o touro ou o boi, e sua fêmea, a vaca.

Quando em Combate, poderão dar 1 ataque por Rodada, que pode ser em forma de um atropelamento, uma chifrada ou um coice.

Energia: 44

Sustentação: 380 kg

Velocidade: 15 metros por rodada.

Habilidade: 3

Vigor: 7

Número de Ataques: 1 (atropelamento, chifrada ou coice).

Dano por Ataque: 10 d10 de dano.

Caprinos

Bodes e cabras podem ser considerados os caprinos mais comuns, encontrados com extrema facilidade em grandes pastagens e regiões mais montanhosas, que tenham uma vegetação farta.

Em Combate, comportam-se do mesmo jeito que os Bovinos, atacando com um atropelamento, coice ou chifrada.

Energia: 36

Sustentação: 10 kg

Velocidade: 15 metros por Rodada.

Habilidade: 3

Vigor: 3

Número de Ataques: 1 (atropelamento, chifrada ou coice).

Dano por Ataque: 3 d10 de dano.

Cachorros

Cachorros variam muito. Podem ser desde cachorros selvagens, do mato, até animais domésticos. Sarnentos e sujos ou nobres e bem-tratados. Em geral, em termos de jogo, são tratados da mesma forma.

Quando acuados ou com fome, sempre atacam com mordidas, com as quais seus poderosos caninos podem fazer um considerável estrago.

Energia: 38

Sustentação: 20 kg

Velocidade: 24 metros por Rodada.

Habilidade: 4

Vigor: 4

Número de Ataques: 1 mordida.

Dano por Ataque: 3 d8 de dano.



Cavalos

Um dos animais mais comuns em *Angus RPG*, além de ser também a montaria mais tradicional da Idade Média. São divididos em 4 tipos: os de caça, os nobres, os de batalha e os de tração. Estes últimos servem para puxar carroças ou carregar bagagens.

Difícilmente atacam, porém quando o fizerem, será com coices, assim como o asno.

Cavalos de caça

São rápidos e eficientes quando o que se deseja é velocidade. Mais usados por nobres e seus assistentes.

Energia: 40

Sustentação: 300 kg

Velocidade: 30 metros por Rodada.

Habilidade: 8

Vigor: 5

Número de Ataques: 1 (coice).

Dano por Ataque: 5 d10 de dano.

Cavalo nobre

Elegante cavalo de passeio, típico da realeza e de familiares de nobres. São os mais belos.

Energia: 40

Sustentação: 300 kg

Velocidade: 24 metros por Rodada.

Habilidade: 6

Vigor: 5

Número de Ataques: 1 (coice).

Dano por Ataque: 5 d10 de dano.

Cavalos de batalha

Fortes garanhões treinados para batalha. Difícilmente se assustam em situações de conflito.

Energia: 44

Sustentação: 450 kg

Velocidade: 24 metros por Rodada.

Habilidade: 6

Vigor: 7

Número de Ataques: 1 (coice).

Dano por Ataque: 6 d10 de dano.

Cavalos de tração

Esses são considerados os mais medíocres por quem está acostumado a lidar com cavalos. São usados para puxar carroças e carruagens.

Energia: 42

Sustentação: 350 kg

Velocidade: 24 metros por Rodada.

Habilidade: 6

Vigor: 6

Número de Ataques: 1 (coice).

Dano por Ataque: 5d10 de dano.

Cobras

Existem inúmeros tipos de cobra. Elas têm as mais diferentes formas e hábitos e podem ser encontradas em praticamente qualquer lugar, variando apenas a raça.

Em *Angus RPG*, para ajudar o Mestre, nós não as dividimos por espécies, mas sim por nível de periculosidade.

Todas atacam apenas com uma mordida, causando 1 d6 de dano + um veneno, que varia de cobra para cobra. A personagem que tiver esse veneno injetado deve realizar um teste de Vigor. Caso passe, toma apenas o dano. Se não passar, morre em 1 d10 + 10 horas. O dano do veneno não pode ser absorvido pela armadura.

Quando envenenada, prestes a morrer, as últimas 20 horas da personagem serão de agonia e dor. Todos os seus testes deverão ser feitos como se ela estivesse com mais de 60 anos de idade (*ver A Personagem*).

Cobra tipo 1

Energia: 30

Sustentação: 1 kg

Velocidade: 24 metros por Rodada.

Habilidade: 5

Vigor: 0

Número de Ataques: 1 mordida + veneno

Dano por Ataque (veneno): 5 d10.

Cobra tipo 2

Energia: 30

Sustentação: 1 kg

Velocidade: 40 metros por Rodada.

Habilidade: 8

Vigor: 0

Número de Ataques: 1 mordida + veneno

Dano por Ataque (veneno): 8 d10.

Cobra tipo 3

Energia: 32

Sustentação: 2 kg

Velocidade: 35 metros por Rodada.



Habilidade: 7

Vigor: 1

Número de Ataques: 1 mordida + veneno.

Dano por Ataque (veneno): 12 d10 de dano.

Salcão / Gavião

Destacando-se das outras aves mais corriqueiras, essas duas aves de rapina, embora diferentes, possuem fichas técnicas muito parecidas.

Em Combate, ambas atacarão com suas duas garras (3 d6 cada) e uma bicada (2 d6). São velozes, astutas e perigosas.

Energia: 36

Sustentação: 5 kg

Velocidade: 50 metros por Rodada.

Habilidade: 8

Vigor: 3

Número de Ataques: 3 (2 duas garradas e 1 bicada).

Dano por Ataque: 3 d6 (garras) e 2 d6 (bico).

Felinos pequenos

Normalmente animais domésticos, como pequenos gatos. Em suma, são praticamente idênticos, quando falamos em termos de jogo.

Atacam com suas duas garras dianteiras (2 d6 cada) e uma mordida que causa 3 d6. São rápidos, furtivos e silenciosos.

Energia: 36

Sustentação: 5 kg

Velocidade: 30 metros por Rodada.

Habilidade: 8

Vigor: 3

Número de Ataques: 3 (2 duas garradas e 1 mordida).

Dano por Ataque: 2 d6 (garras) e 3 d6 (mordida).

Insetos

Gafanhotos, baratas, moscas, besouros, pernilongos, abelhas, entre outros. Falamos aqui desde insetos inofensivos até os mais perigosos. Em *Angus RPG*, todos eles serão tratados da mesma maneira. A única grande diferença está no fato de eles atacarem ou não. Porém, como o Mestre sabe que uma mariposa, ao contrário de uma vespa, não pica, nós não entraremos em detalhes sobre qual inseto faz o quê. No caso dos inofensivos, apenas ignore o quesito "ataque".

Embora não sejam insetos propriamente ditos, também estamos incluindo nestas descrição **Anelídeos** (como minhocas e centopéias) e **Aracnídeos** (aranhas ou escorpiões).

Trataremos os insetos como se fossem um "miniexército", formado por trinta componentes. Percebam que a sua Energia é "30" para o grupo inteiro; para uma única criatura, trataremos com 1 ponto neste mesmo índice.

Insetos atacarão em bando e causarão, de dano, sempre 30 pontos por Rodada, devido às suas picadas. Para efeitos de regra, considere como uma única ação. É impossível bloquear o seu ataque por Rodada, podendo apenas se desviar ou fugir (teste de Habilidade).

No caso específico dos Aracnídeos ou de algum inseto mais letal, que possua veneno, eles, junto com o ataque, soltarão um veneno similar ao das **Cobras tipo 2** (ver *Cobras*), incluindo todos os efeitos descritos na sessão sobre estes animais. O veneno deve ser contado como se fosse solto pelo exército inteiro e não por uma criatura (a não ser que estejamos lidando com um único inseto).

Energia: 30

Sustentação: 100 g

Velocidade: 24 metros por Rodada.

Habilidade: 8

Vigor: 0

Número de Ataques: *Ver acima.*

Dano por Ataque: *Ver acima.*

Roedores

Roedores são esquilos, coelhos, guaxinins, castores, ratos e similares. Dificilmente alguma personagem entrará em combate com esses seres, que são frágeis e arredios. Suas únicas proteções são seu tamanho pequeno, sua velocidade e seus poderosos dentes, que lhe conferem uma mordida de 3 d6 de dano.

Energia: 30

Sustentação: 1 kg

Velocidade: 24 metros por Rodada.

Habilidade: 8

Vigor: 0

Número de Ataques: 1 (mordida).

Dano por Ataque: 3 d6 dano.

Lobos / Raposas

Lobos e raposas serão descritos quase que da mesma maneira. A única diferença entre eles será no dano do ataque. Lobos serão mais letais.



Ambos atacam com uma mordida e dois ataques com as garras dianteiras, e tradicionalmente podem aparecer em grupos de até 2 d10 + 5 criaturas.

Lobo

Energia: 40
Sustentação: 20 kg
Velocidade: 24 metros por Rodada.
Habilidade: 8
Vigor: 5
Número de Ataques: 2 (2 duas garradas e 1 mordida).
Dano por Ataque: 5 d6 (garras) e 5 d10 (mordida).

Raposa

Energia: 40
Sustentação: 20 kg
Velocidade: 24 metros por Rodada.
Habilidade: 8
Vigor: 5
Número de Ataques: 3 (2 duas garradas e 1 mordida).
Dano por Ataque: 3 d6 (garras) e 5 d8 (mordida).

Porco e Porco do Mato

Os porcos e porcos-do-mato serão tratados da mesma maneira; a grande diferença entre eles está no fato do primeiro ser um animal doméstico, e o segundo, selvagem.

Enquanto o porco-do-mato realiza um ataque com suas duas poderosas presas, causando 5 d6 de dano, deve-se ignorar esse quesito no dócil porco doméstico.

Energia: 38
Sustentação: 20 kg
Velocidade: 15 metros por Rodada.
Habilidade: 4
Vigor: 4
Número de Ataques: 1 (presas).
Dano por Ataque: 5 d6.

Urso

Essas enormes e temidas criaturas são uma das mais poderosas a caminhar sobre essa vasta terra e a habitar as florestas e grandes cavernas.

Lutando, podem atacar com suas garras (10 d10 cada), com sua mordida (5 d10) ou ainda optar por agarrar um adversário, dando um “abraço” nele (20 d10 de dano). Neste último caso, quando o fizer, ele só realizará este ataque na Rodada.

Podem aparecer em grupos de até 1 d6 criaturas.

Energia: 46
Sustentação: 500 kg
Velocidade: 12 metros por Rodada.
Habilidade: 6
Vigor: 8
Número de Ataques: 3 (2 duas garradas e 1 mordida).
Dano por Ataque: 10 d10 (garras) e 5 d10 (mordida).



pêndice 2

Personagens

Alfred, O Grande

Realeza (épico) de Hierarquia 19

ENERGIA 60

Armadura Variável

ATRIBUTOS

Conhecimento 8

Vigor 6

Habilidade 6

Magnetismo Pessoal 8

Fé 6

PERÍCIAS

Cavalgar 5

Conhecimento do Terreno 7

Leis 7

Liderar 8

Literatura 3

Manejar Espadas de Porte Pequeno 9

Manejar Lança 8

Navegação 4

Táticas e Estratégias 8

Teologia 4

Aquele conhecido como Alfred, O Grande, foi um dos grandes rei de Wessex. Subiu ao trono com 24 anos, quando seu reino estava ameaçado pelo exército de Guthrum. Devido ao fato de ter sido analfabeto, fazia questão de possuir bispos e pessoas letradas em sua corte, para que estes pudessem ler para ele.

Alfred derrotou os vikings em 878, na batalha de Edington e converteu o pagão Guthrum e alguns de seus homens ao Cristianismo, livrando a Bretanha do perigo das invasões nórdicas.

O livro de leis do rei Alfred, com as leis existentes em Kent, Wessex e Mércia, tentava misturar o código mosaico com os princípios cristãos. Nele, revertia-se a Regra de Ouro: em vez de “faça aos outros o que queris que vos seja feito”, adotou o princípio “o que não queris que os outros homens vos façam, não faças aos homens”.

Ação em Combate: bravo e atento, quando em luta, Alfred possuía uma espada magnânima (*ver Itens Excepcionais*), em forma de uma espada curta, que causa 11 d8 + 6 de dano. Seu índice de Armadura varia, podendo ele ter acesso a quase todo o tipo de item de proteção que desejar no momento.

Ivar Sem-Ossos

Realeza (fírico) de Hierarquia 25

ENERGIA 70

Armadura Variável

ATRIBUTOS

Conhecimento 7

Vigor 8

Habilidade 8

Magnetismo Pessoal 8

Fé 7

PERÍCIAS

Barganhar 6

Cavalgar 4

Destreza 7

Intimidar 6

Liderar 6

Luta corpo-a-corpo 4

Manejar Espadas de Porte Grande 9

Manejar Machados de Guerra 7



Navegação 5

Táticas e Estratégias 6

Líder do grande exército viking que aterrorizou a Bretanha na segunda metade do século IX, Ivar era um guerreiro dotado de capacidade de comando e astúcia. Foi ele quem planejou as grandes campanhas com que os escandinavos conquistaram a Mércia, a Nortúmbria e a Ânglia do Leste.

Ação em Combate: devido à sua terrível fama, todos que ousarem confrontar Ivar, deverão passar em um teste de Fé, ou irão fraquejar perante a presença dele, ficando paralisados de medo. Ele está armado com uma espada perfeita (*ver Itens Excepcionais*), em forma de uma espada bastarda, que causa 16 d8 + 8 de dano. Como todo grande líder que se preze, seu índice de Armadura irá variar, podendo ele ter quase todo o tipo de item de proteção que desejar.

Seawulf

Sanfarrão (trapaceiro) de Hierarquia 5

ENERGIA 40

Armadura 0 (zero)

ATRIBUTOS

Conhecimento 3

Vigor 3

Habilidade 6

Magnetismo Pessoal 5

Fé 2

PERÍCIAS

Barganhar 2

Blefe 3

Cavalgar 2

Leis 2

Manejar Espadas de Porte Pequeno 4

Pompa 3

Táticas e Estratégias 2

O rei Seawulf ou “Rei Boneco”, como muitos o chamavam pelas costas, nada mais é do que uma marionete, sem vontade própria, nas mãos do temível Ivar, o Sem-ossos. Ele foi empossado na Mércia para assegurar o controle dos nórdicos sobre o reino.

É um homem sem nada de excepcional e, quando solicitado, demora um pouco para tomar algum tipo de decisão. Dependendo do grau de importância da questão, pode levar dias até dar uma resposta, sendo que irá consultar primeiro Ivar ou um de seus assessores.

Ação em Combate: dificilmente Seawulf entrará em Combate. Entretanto, ele sempre estará cercado por pelo menos, 20 bons guarda-costas, que o protegerão até a morte (Considere-os como Combatentes de Hierarquia 10). Na primeira oportunidade, sua “excelência” irá fugir da batalha.

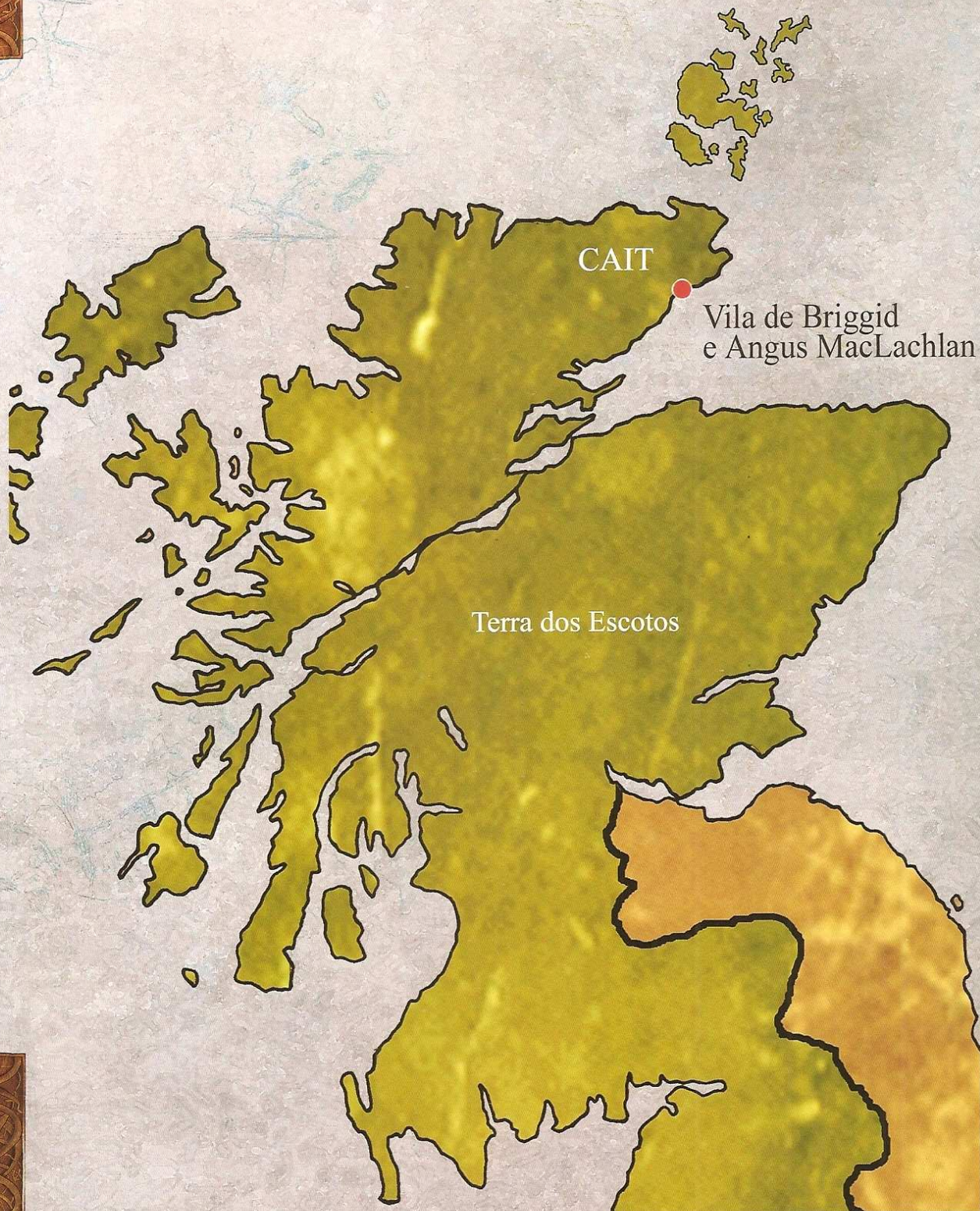
Seawulf usa apenas suas roupas elegantes, típicas de um rei de seu porte. Porém, não utiliza nenhum tipo de proteção mais sofisticada, o que faz que sua Armadura seja zero.



MAPAS

A

aldeia de Angus MacLachlan ao norte da Escócia





Escócia, 500–900 d.C.



Território dos Escotos



Território dos Pictos



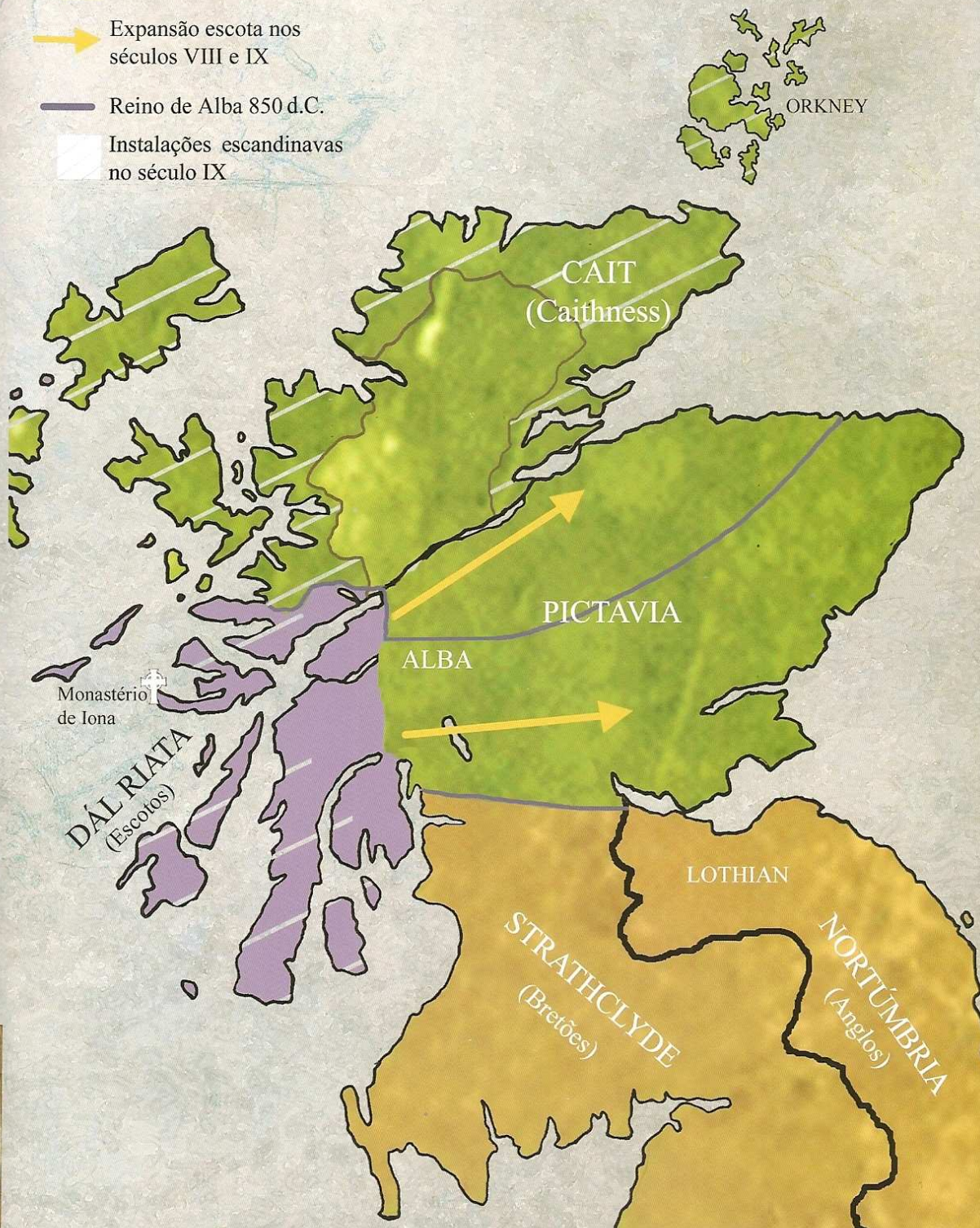
Expansão escota nos séculos VIII e IX



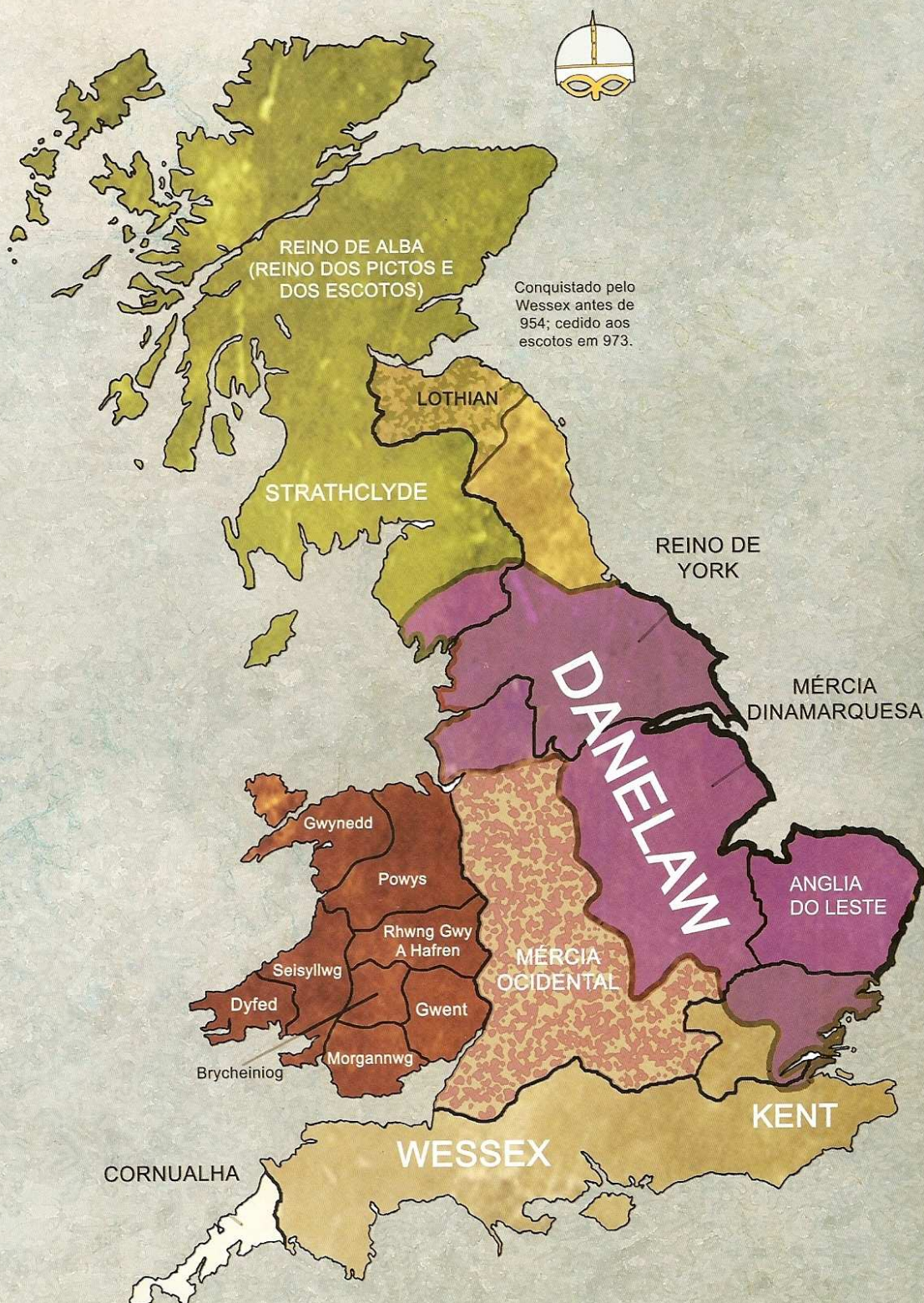
Reino de Alba 850 d.C.



Instalações escandinavas no século IX



Danelaw, 880 d.C.



Escandinávia durante a era viking



Gŕã-Bretanha: século IX

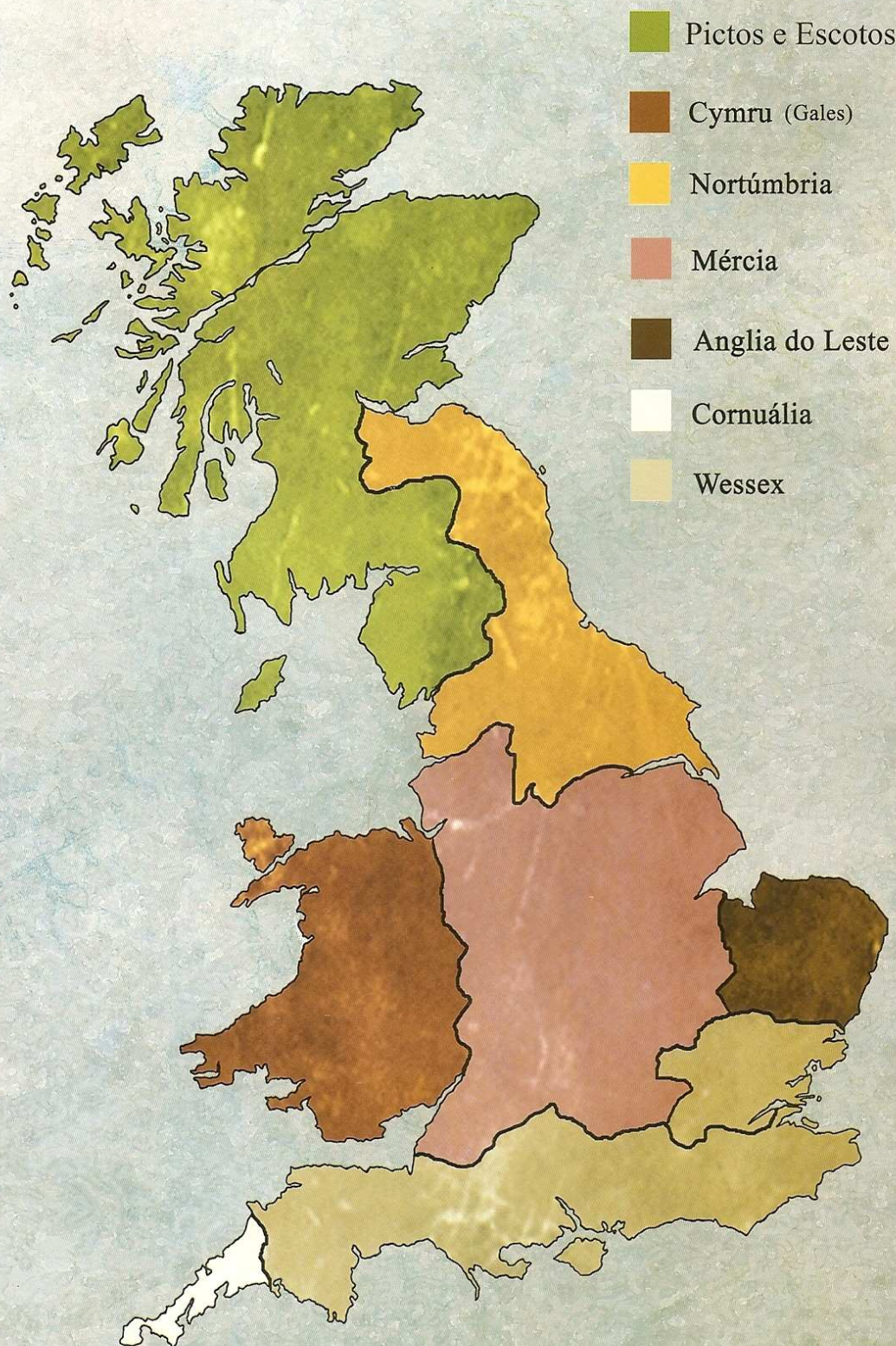
Grã-Bretanha
século IX

 Cymru

Degannwy
Gwynedd
Powys
Rhong Gwy
A Hafren
Seisyllwg
Dyfed
Gwent
Brycheiniog
Morgannwg



Principais reinos da Grã-Bretanha no século IX

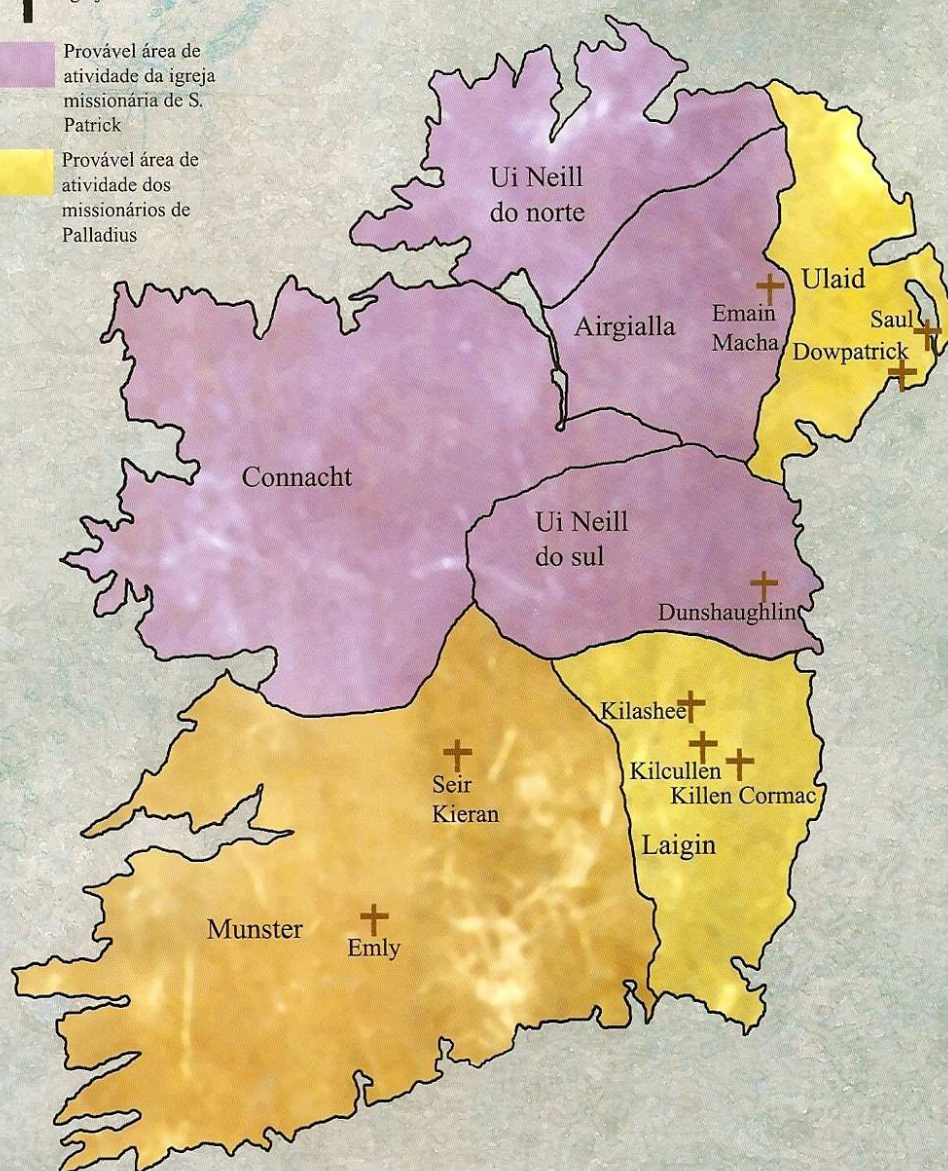


Irlanda, 400–700 d.C.

✚ Igreja missionária

Provável área de atividade da igreja missionária de S. Patrick

Provável área de atividade dos missionários de Palladius



Principais reinos da Irlanda (ERIN) no século IX



Principal base viking,
atual Dublin

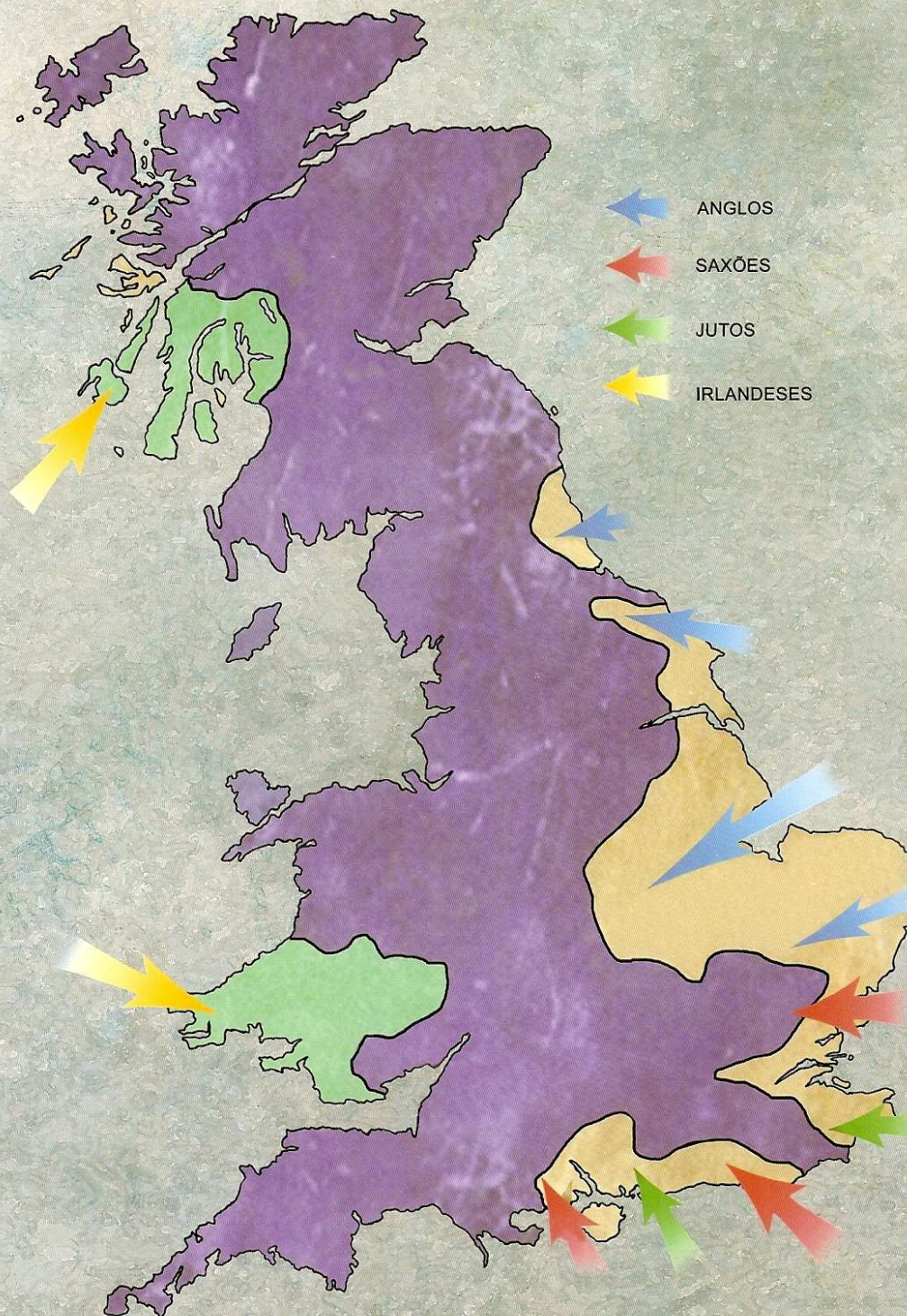
Pincipais monastérios da Irlanda no século IX



Invasões anglo-saxônicas na Grã-Bretanha, séculos V e VI

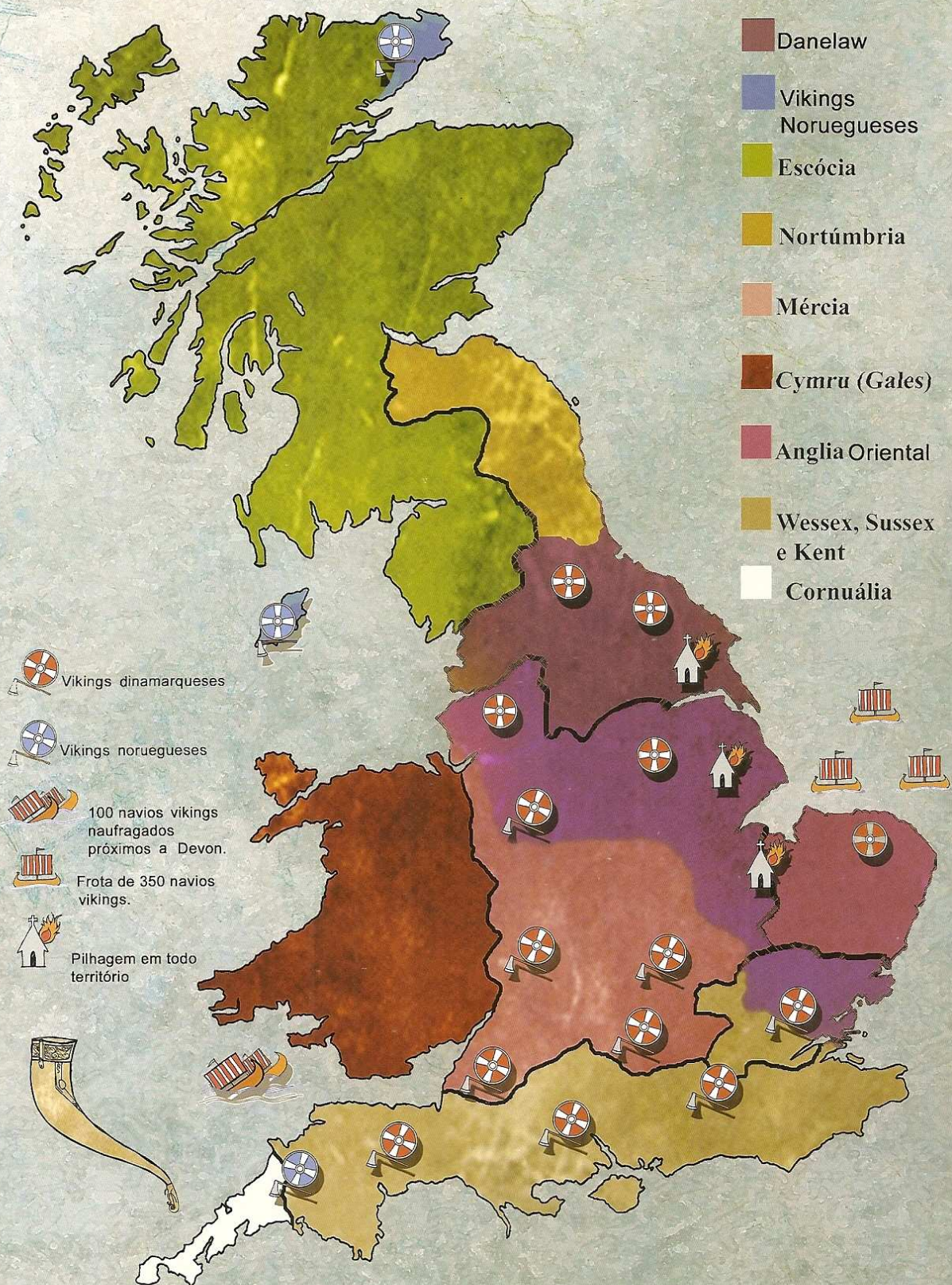


Invasões germânicas e irlandesas, 500 d.C.

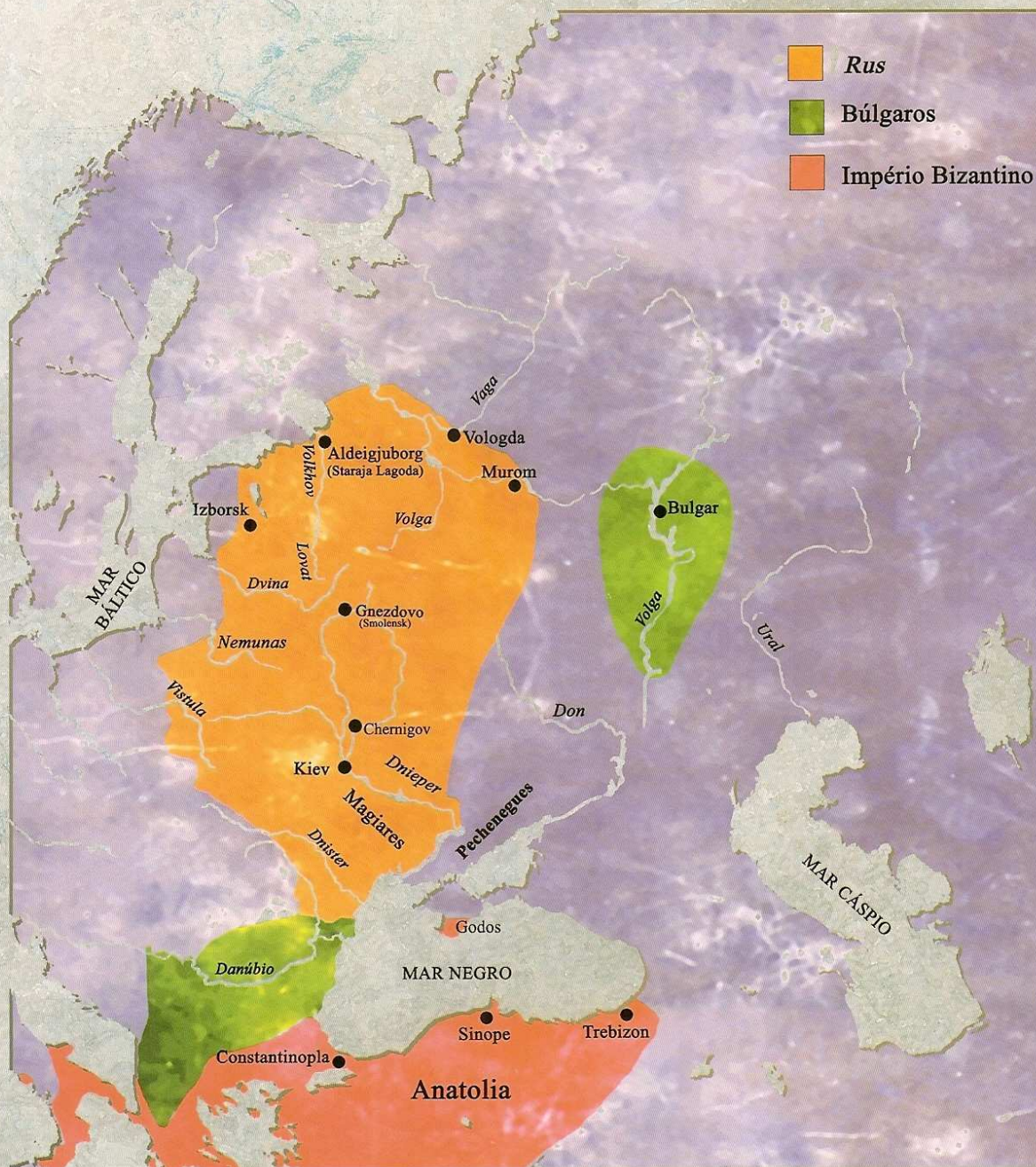


I

nvasão viking em aproximadamente 860 d.C.



Colonização viking na Rússia, 800–1050 d.C.





Locais das batalhas do rei Alfred de Wessex contra Guthrum







LOCAIS

Cripta dos MacLachlan





Fortaleza celta, de *Hillfort*



Fortaleza de pedra



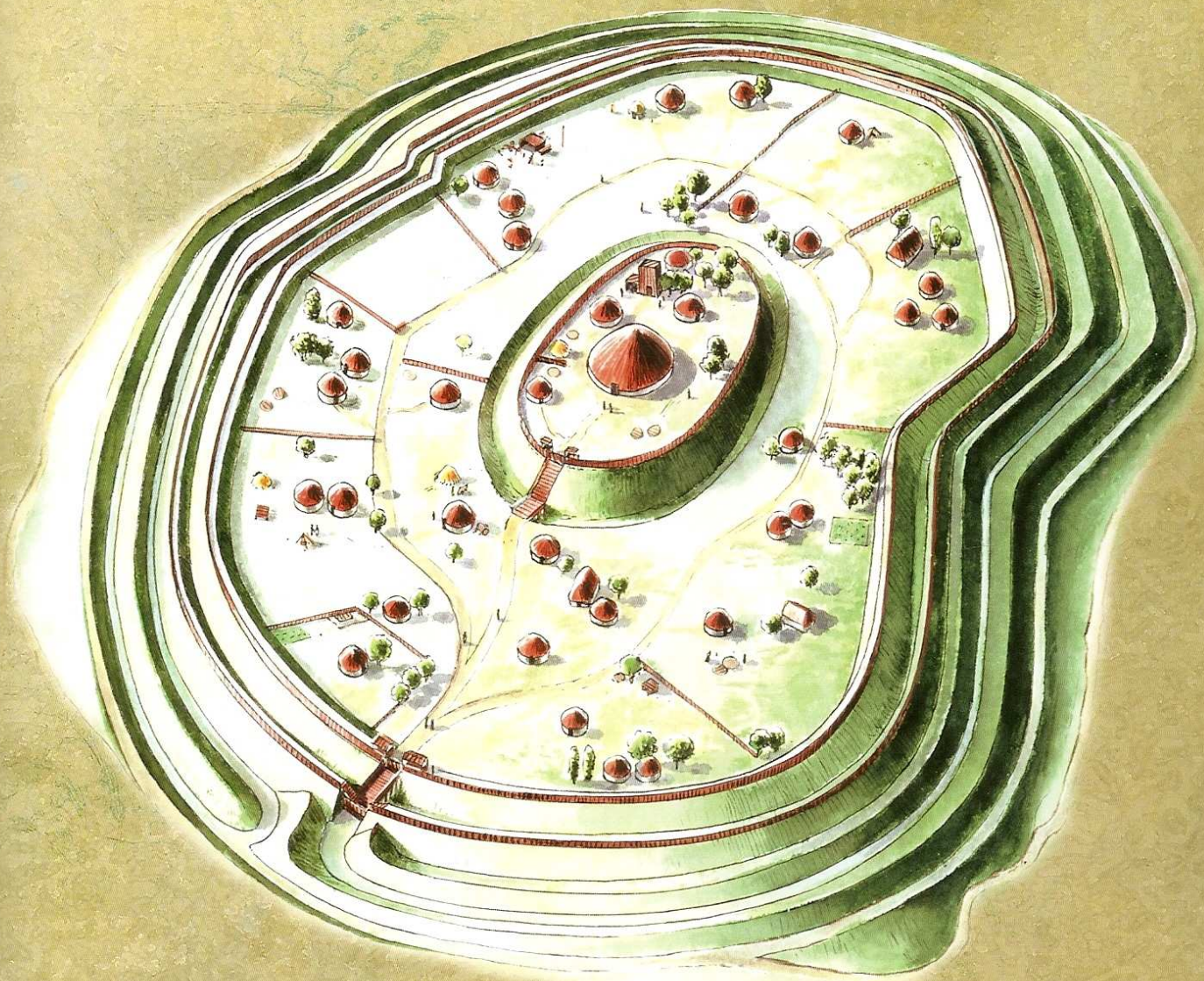
Fortificação viking



idade de Wessex



Cidade de Old Sarum



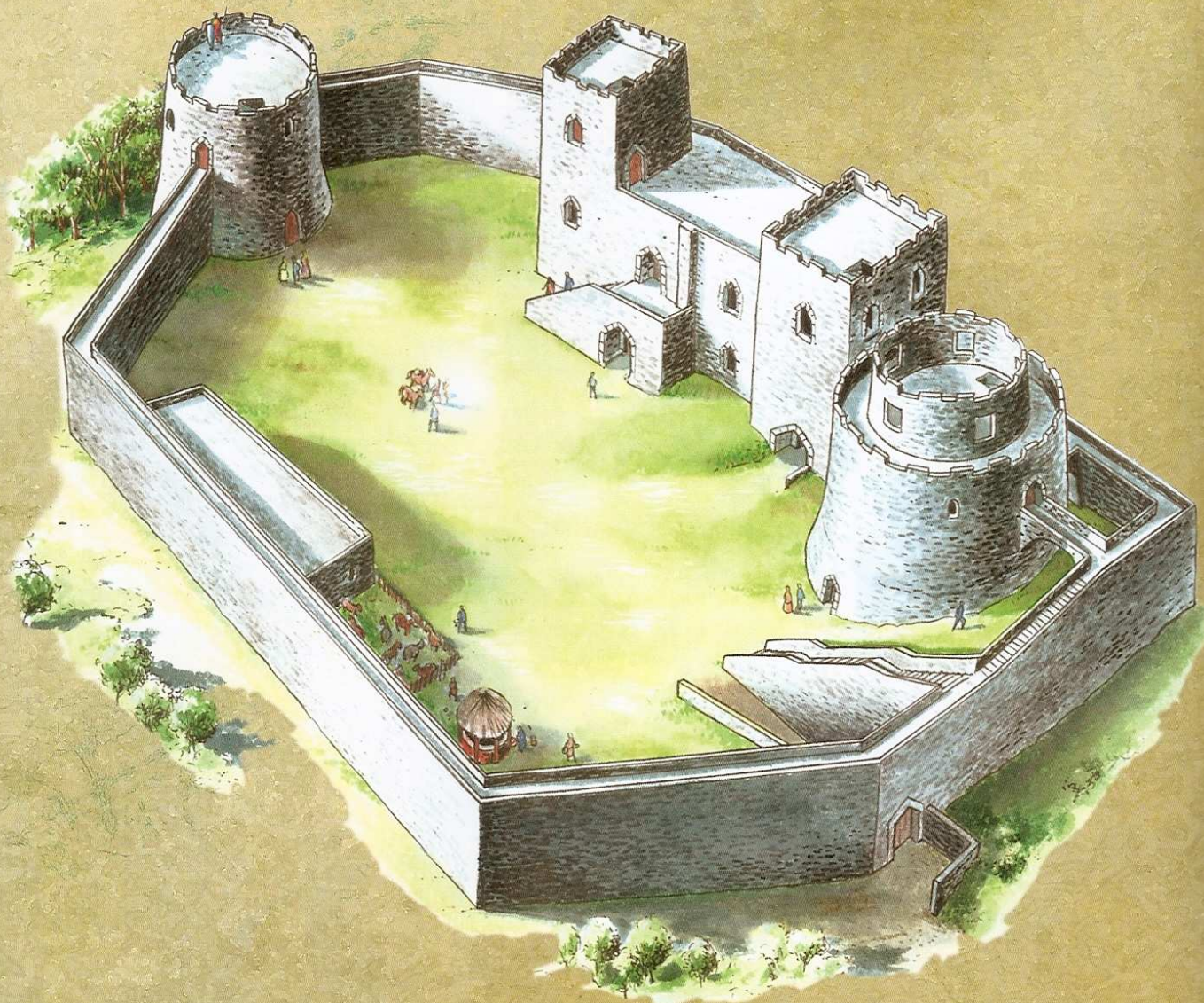
Uila fortificada celta



Uila fortificada em Jorvik



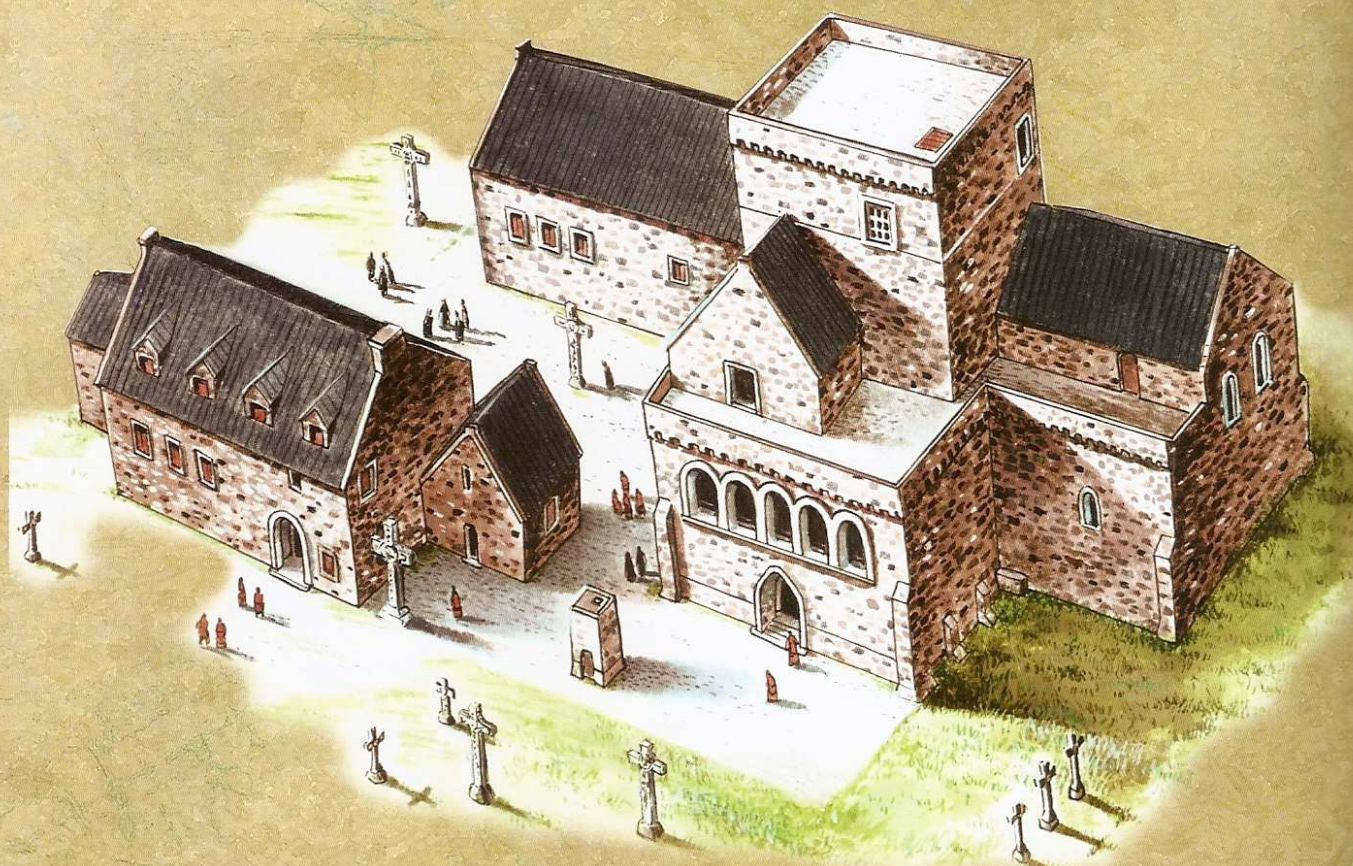
Castelo Dinefwr



Cidade de Dublin



Mosteiro de Iona, Escócia



Mosteiro irlandês







Índice Remissivo

Acerto Magnânimo – 163; 180; 181; 183; 186; 206
Anglia – 27; 61; 65; 116; 206; 210; 213; 219; 236
Anglo – 9; 59; 67; 94; 95; 96; 116; 209; 217; 218
Anglo-Saxão – 58; 59; 60; 67; 115; 116; 217
Angus – 13; 15; 17; 20; 21; 22; 23; 24; 26; 27; 28; 29;
30; 32; 33; 49; 115; 68; 114; 120; 160; 195; 208
Arco e flecha – 26; 159; 162; 189
Armadura – 160; 174; 176; 177; 182; 206; 192;
193; 199; 205
Atributo – 159; 165; 167; 168; 170; 171; 184; 190;
192; 199; 206
Bárbaros – 58; 79
Berserker – 49; 50
Bran ap Rhys – 24; 29
Bretanha/ Inglaterra – 20; 27; 28; 58; 56; 59; 60; 115;
62; 68; 70; 71; 72; 73; 76; 77; 78; 79; 81; 115; 117; 205
Bretão – 60; 62; 64; 68; 69; 71; 72; 73; 74; 75; 76; 77; 79;
100; 101; 102; 103; 104; 105; 106; 115; 209
Brigid – 17; 20; 21; 22; 32; 208
Caradoc – 13; 14; 15
Cearl – 16; 59; 67
Celta – 58; 64; 108; 109; 110; 111; 112; 115; 225; 230
Cidade/ Vila – 196; 229; 230; 231; 233
Columba – 14; 15; 25
Conhecimento – 160
Cornuália – 65; 210; 213; 219
Cristianismo/ cristão – 21; 59; 67; 116; 205
Cristo – 14; 15; 16; 56; 68; 70; 72; 73; 74; 78; 79; 80; 81
Cruz – 14; 16; 68
Dal Riata – 13
Dano/ Desgaste – 165; 166; 174; 177; 179; 180; 181;
183; 186; 189; 206; 192
Dinas Emrys – 13; 14
Drakkar – 17; 39; 40; 167
Druida – 14; 64; 112; 113; 114
Ealdormen – 67; 116
Earl – 16
Egípcios – 71; 72
Elmo – 36; 86; 87; 88; 160; 176

Energia – 161; 170; 176; 184; 206; 192; 199; 200; 201;
202; 203; 205; 206
Escandinávia – 16; 211
Escócia – 15; 20; 21; 25; 58; 65; 115; 208; 209; 219; 234
Escoto – 60; 115; 64; 67; 69; 71; 72; 73; 74; 78; 79; 80;
115; 116; 128; 160; 208; 209; 210; 236
Escudo – 36; 37; 58; 86; 87; 88; 160; 163; 164; 173; 174;
176; 183; 189; 190; 193; 195
Espada – 15; 20; 33; 37; 58; 132; 160; 161; 163; 165; 166;
167; 174; 179; 180; 184; 189; 190; 206; 193; 205; 206
Espanha – 56; 70; 71
Estereótipo – 167; 170
Exército – 56; 58
Fé – 58; 79; 165; 170; 195; 199; 205; 206
Ficha da Personagem – 11
França – 56
Francos – 58; 72
Fyrd – 23; 67; 92
Gales/ Cymru – 24; 29; 30; 60; 65; 115; 212; 213; 219; 236
Gaoth Cerridwen – 20; 33; 114
Gaoth Scotia – 15
Gaulês – 64
Gebur – 68
Geneata – 68
Germano – 72; 218
Gregos – 70
Guerra/ Batalha – 45; 58; 71; 183; 190
Guerreiro – 51; 90; 91; 94; 102; 103; 104; 105; 106; 108;
109; 110; 111; 120; 121; 122; 123; 124; 125; 126; 128; 133
Guthrum – 186; 221
Gwyneth Sewyn – 26; 159
Habilidade – 161; 162; 163; 165; 177; 183; 185; 186;
187; 189; 190; 193; 199; 200; 201; 202; 203; 205; 206
Hel – 16; 183
Hidromel – 55
Hierarquia – 167; 160; 170; 171; 199; 205
Ian MacAedan – 13; 14; 15
Idade Média – 59



- Idiomas – 65 / irlandês: 62 / Gaélico da escócia ou *Erse* 65; 116 / Britânico ou *Brittanic* ou *British*: 63 / Galês ou *Welsh* – 63; 65 / Córnico ou *Cornish* – 63; 64; 65 / Bretão – 63; 64; 65 / Goidélico – 63; 65 / Irlandês – 63 / Latim – 65 / Véstico – 65
- Igreja Católica – 59; 160; 214
- Ilha de Erin – 13; 115; 117; 136; 236
- Irlanda – 20; 27; 62; 70; 71; 72; 79; 117; 214; 215; 216
- Irlandês – 60; 64; 78; 79; 132; 133; 134; 135; 218; 218; 235
- Itens Excepcionais – 178; 179
- Ivar Sem-Ossos – 27; 117; 205
- Jarl* – 9; 16; 22; 167
- Justiça – 15; 16; 20; 29; 33 / de Deus – 14
- Kent – 65; 75; 76; 80; 205; 210; 217; 219
- Lança – 36; 86; 88; 132; 159; 161; 163; 166; 180
- Langskip* – 39
- Latino – 72
- Líbano – 56
- Macedônia – 56
- Machado – 36; 37; 86; 87; 132; 159; 160; 161; 164; 166; 167; 160; 173; 180; 183; 184; 189; 190; 193; 205
- Magnetismo – 164; 167; 182; 185; 199; 205; 206
- Mal – 15; 16
- Mércia – 27; 65; 97; 115; 116; 117; 205; 206; 210; 213; 219; 236
- Mércios – 60; 97; 217
- Mestre – 160; 162; 163; 164; 167; 160; 171; 173; 174; 175; 177; 183; 184; 185; 187; 189; 206; 193; 195; 196; 197; 199
- Moeda – 173; 174; 175; 176; 177; 179; 180; 181
- Monastério/ Mosteiro – 43; 59; 68; 117; 209; 216; 234; 235
- Monge – 28; 68
- Mouros – 68
- Nennius – 28; 68; 69
- Nível de especialização – 160; 161; 162; 163; 165; 166; 167; 168; 170; 171; 182; 187; 189; 190; 206; 192; 199
- Nortúmbria – 27; 65; 88; 115; 116; 117; 206; 209; 213; 219; 236
- Palestina – 56
- Paz – 16
- Perícia – 159; 167; 168; 170; 171; 183; 184; 185; 205 / comum – 159; 160; 161; 163; 164; 165 / bélica – 159; 165; 166; 187; 189; 190; 206; 206
- Persas – 56; 69
- Picto – 13; 62; 64; 71; 72; 73; 74; 76; 79; 80; 81; 116; 121; 122; 123; 124; 125; 126; 127; 209; 210; 213
- Pontos de troca – 160; 170; 171
- Portugal – 56
- Protestantismo – 63
- Rainha / Boudicca – 107
- Rei – 93; 96; 100; 101; 135; 136 / Rei Albert – 13; 18; 89 / Rei Alfred – 18; 23; 30; 60; 115; 116; 183; 205; 221 / Rei Rhodri Mawr – 26; 30
- Religião – 60; 165
- Roma – 56; 58; 70; 71; 74; 78
- Romanos – 70; 71; 72; 73; 74; 102
- Rothger – 31
- RPG – 11; 115; 162; 165; 173; 177; 183; 185; 195
- Rus* – 53; 220
- Sabedoria – 15
- Sacerdotes – 117
- Saxão – 58; 67; 69; 72; 75; 78; 79; 80; 86; 87; 90; 91; 92; 93; 116; 217; 218
- Sean MacLachlan – 13; 14
- Seawulf – 9; 13; 17; 18; 20; 21; 22; 27; 31; 32; 49; 189; 190; 206; 206
- Serafins – 15
- Serf* – 68
- Shire* – 116
- Síria – 56
- Teste – 167; 160; 183; 187; 190; 206; 199
- Thegn* – 67
- Thing* – 16
- Valhalla – 16; 18
- Vândalos – 58
- Vate – 64
- Verdade – 16
- Vigor – 161; 167; 184; 185; 186; 187; 189; 206; 192; 199; 200; 201; 202; 203; 205; 206
- Viking – 9; 16; 17; 18; 23; 24; 28; 30; 31; 36; 37; 38; 41; 42; 43; 44; 45; 46; 47; 51; 52; 53; 60; 62; 67; 115; 116; 117; 205; 206; 211; 215; 219; 220; 227
- Visigodos – 58
- Wergild – 16
- Wessex – 23; 27; 65; 115; 67; 115; 116; 205; 210; 213; 219; 221; 228; 236

[illegible]

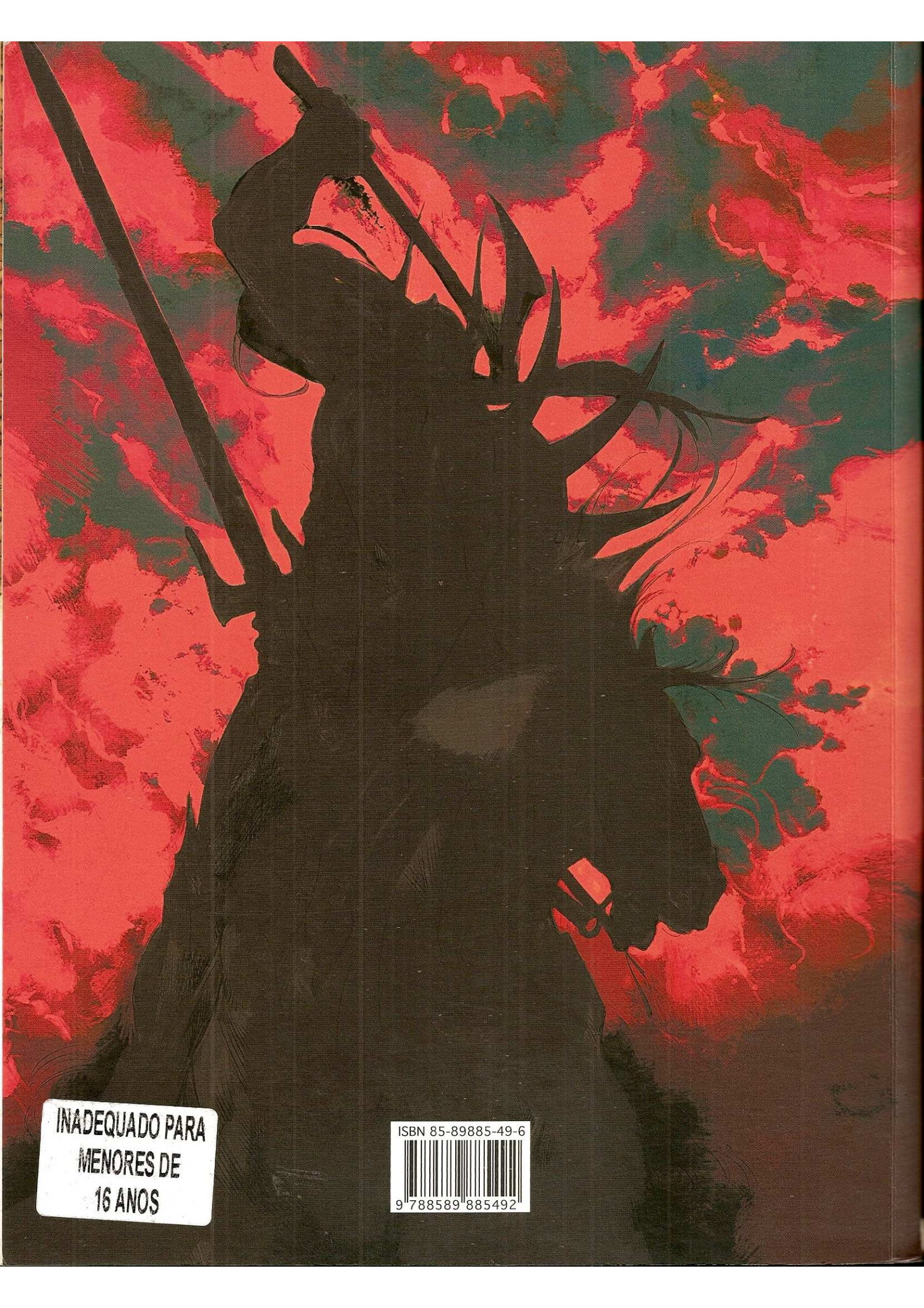
Este livro foi diagramado em Minion por Estela Mleetchol e impresso em offset por Gama Gráficos e Editores Ltda. sobre papéis Couchê Image Mate 115 g/m² (miolo) e cartão Royal 300 g/m² (capa), fabricados pela Ripasa S.A. Celulose e Papel em harmonia com o meio-ambiente, com acabamento da Uvpack Acabamentos Especiais para a Editora Planeta do Brasil Ltda, em agosto de 2004.

Apoio:



www.gamagraficos.com.br





INADEQUADO PARA
MENORES DE
16 ANOS

ISBN 85-89885-49-6



9 788589 885492