

Crônicas de Avalon



Cenário de Campanha

Primeiros Passos

Introdução	2
Mapa da Velha Britânia	3
Grande Reino	4
Instituições Britânicas	5
Linha do Tempo	6
Sobre o Grande Reino	7
Ambientação	8
Estações do Ano	9
Deuses Britânicos	13
Magias Permitidas na Velha Britânica	14
Ficha de Personagem	16

Crônicas de Avalon é um cenário de campanha para d20 ambientado numa Inglaterra arturiana imaginária, cujos únicos objetivos são oferecer entretenimento e incentivar a leitura entre os jovens. Apenas foram utilizados elementos presentes em pelo menos duas ou mais versões do mito, no entanto, nenhuma parte de suas publicações poderá ser reproduzida sem autorização prévia do autor e da editora.



conclave@powermail.com.br
 www.conclaveweb.com.br
 www.editora.conclaveweb.com.br

Os interessados que desejarem contribuir na produção de suplementos futuros poderão entrar em contato pela comunidade "Crônicas de Avalon" no Orkut.

Procure na loja especializada em RPG da sua cidade:

Crônicas de Avalon, O Começo (Sistema d20)

Produção

Autor: Pedro Borges

Ilustrações Internas: Flávio Ribeiro e Pedro Borges (agradecimentos especiais ao *designer* Cadu Tavares)

Ilustração de Capa: Flávio Ribeiro

Agradecimentos

Motivação: Luiz e Vera Borges e Paula Frizetti

Revisão de Texto: Marcelo Luiz de Oliveira, Adriana Almeida, Carolina Morand e Cristiana Tibau

Revisão de Sistema: Marcelo Telles, Vitor Caminha, Cristiano Chaves "Cutty" de Oliveira e Lúcio Pimentel

Teste de Jogo: André "Grimere" Sakaya, Carolina "Seren" Morand, Cristiana "Eillan" Tibau, Eduardo "Gweldwyn" Pereira, Gerard "Galadred" Laurence, Karine "Nimehir" Botelho, Lúcio "Lohir" Pimentel, Marcelo "Gwyddric" Saraiva, Mário "Peridok" Araújo, Paula "Leanel" Frizetti e Rodrigo "Teodric" Fontana

Primeiros Passos

Este suplemento possui dois propósitos: oferecer uma breve introdução ao universo de *Crônicas de Avalon* para quem ainda não viu ou mesmo conhece este cenário, e ao mesmo tempo oferecer um material que possa ser facilmente impresso e distribuído entre os jogadores como fonte de consulta. Assim, não será preciso decorar nomes de reis ou países, ter de consultar o livro para tirar certas dúvidas ou empená-lo para tirar cópias de fichas.

Quem possui o primeiro livro pode perceber que metade deste suplemento contém material inédito, assim como uma série de outros que ainda serão disponibilizados gratuitamente na internet. Mestres e jogadores que desejarem contribuir na produção destes suplementos poderão entrar em contato pela comunidade "Crônicas de Avalon" no site de relacionamentos Orkut (www.orkut.com).

Mapa da Velha Britânia

Todos os mapas apresentados em *Crônicas de Avalon* obedecem um mesmo padrão de tamanho, ou seja, 1cm = 2 dias de viagem = 48km = 30mi. Como no séc. VI d.C. não havia uma referência de tamanhos e medidas, entende-se por "dia de viagem" o tempo que se leva em média numa caminhada entre dois pontos, desde que se utilize uma estrada ou trilha e o percurso não seja acidentado demais.

Grande Reino

A Velha Britânia precisa da ilusão de unidade e segurança para que as tribos e grupos rivais não fomentem novos conflitos internos, mesmo que o Grande Reino não passe de uma frágil aliança entre nove reinos.

Instituições Britânicas

Vários grupos exercem influência sobre a Velha Britânia, mas apenas quatro realmente têm controle absoluto sobre a vida dos britânicos: o **Grande Reino**, os **Cultos Antigos**, a **Santa Igreja** e a **Grande Guilda**.

Outras organizações não tem uma fração do poder que detém as Instituições, mas são capazes de fazer alguma diferença na luta por poder que permeia as ilhas britânicas. As organizações mais importantes são: as **Tradições de Cavalaria**, as **Tribos das Montanhas**, a **Torre Solitária** e o **Culto a Mitra**.

Outros grupos podem ser criados pelo Mestre em suas crônicas.

Linha do Tempo

A melhor forma de entender qualquer universo é a partir de sua história; em *Crônicas de Avalon*, a linha temporal foi definida pela interseção de diferentes versões das lendas arturianas, e todo Mestre deve se sentir livre para alterar o que entender necessário, basta apenas informar aos jogadores das mudanças mais drásticas na sua versão do Grande Reino.

Sobre o Reino de Logres

Os jogadores precisam estar familiarizados com as comunidades e os pontos geográficos mais importantes do reino onde seus heróis viverão. Para facilitar a consulta, aqui são apresentadas as maiores localidades do reino de Logres. Informações mais detalhadas sobre os outros reinos virão no segundo volume da trilogia.

Estações do Ano

O mundo dos homens é regido por um ciclo eterno e ininterrupto; há um tempo certo para plantar, lutar e colher, caso contrário a própria natureza poderá mostrar (da pior maneira) porque esse tempo deve ser respeitado. Mestres e jogadores devem consultar no início de cada sessão de jogo qual será a estação vigente, e lembrar que nem tudo o que se deseja organizar ou fazer é possível em qualquer época do ano.

Estas páginas também podem ser úteis para ajudar o Mestre a fazer a "roda do tempo" girar. Com algumas exceções, três a seis sessões de jogo por estação costumam ser ideais numa campanha. É preciso lembrar que a passagem do tempo em *Crônicas de Avalon* é um elemento importante a ser explorado, já que a mortalidade é uma maldição que os homens precisam lidar com frequência.

Deuses Britânicos

Até mesmo os cristãos reconhecem que forças de grande poder viveram na Velha Britânia antes dos homens, mas atualmente apenas uma porção dos druidas acredita que eles possam um dia retornar.

Porém, mesmo sem estarem presentes, estas divindades ainda exercem influência sobre os britânicos graças aos Cultos Antigos.

... e Mais!

Ainda podem ser encontrados neste suplemento dicas sobre

Ambientação
e Magias
Permitidas,
além de uma
ficha de
personagem
para fazer
cópias.



Grande Reino da Velha Britânia, 522 d.C.



Logres

Rei Artorius de Camelot, o Justo



Durnovária

Rei Ratir, o rei-mercador



Cornualha

Rei Mark de Tintagel, o Velho



Gwent

Rei Maleus de Corinium, o Iluminado



Estregales

Rei Lamorak de Caerleon, o Bravo



Gales do Norte

Rei Uriens de Lley, o Moribundo



Powys

Rei Gorffyd de Caer Sws, o Bruto



Malahaut

Rei Lancaster de Eboracum, o Estrategista



Rheged

Rei Coel de Caer Dun, o Nobre

Comunidade	Habitantes	Lanceiros
Acampamento	20 a 80	0 a 20
Povoado	81 a 400	20 a 60
Aldeia	401 a 900	60 a 100
Vila	901 a 5000	100 a 300
Cidade	5001 a 25000	300 a 450
Metrópole	25001+	aprox. 500

(10% a 40% dos habitantes são velhos e crianças)

Legenda

	Árvores
	Monte
	Montanha
	Vila
	Cidade
	Metrópole
	Especial



1 cm = 2 dias de viagem = 48km = 30mi
 Modificadores: sem guia ou estrada x 1.25,
 marcha rápida x 0.75 (deixa 'fatigado'),
 floresta/lama/neve/montanhas x 1.5-4,
 grupo 1-40 x 1, 41-100 x 1.5, 100+ x 2,
 cavalo (marcha) x 0.5, cavalo (corrida) x 0.25

Grande Reino

Na Velha Britânia existe uma aliança entre nove reinos britânicos ao sul da Grande Ilha. Apesar do título de Grande Rei, Artorius não possui autoridade real fora do reino de Logres.

Inimigos: Além dos invasores irlandeses na costa oeste, os pictos no norte e as tribos saxãs no leste, diversos lordes rebeldes já não reconhecem mais o poder do Grande Rei.

Logres



Atual Rei: Artorius de Camelot, o Justo.

População: 622.160 logrihim (55% bretões e pagãos; 20% romanos; 10% saxões; 15% outros).

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Britânicos).

Por três gerações este reino tem sido a morada dos Grandes Reis. Também foi a região que os romanos mais investiram durante sua ocupação, quando Logres então era dividido em pequenos domínios. Por essas razões, não é à toa que o reino de Artorius é a capital e atual bastião da civilização britânica.

Comunidades Maiores: Camelot, Lindinis, Abona, Aquae Sulis, Sorviodonum, Venta, Dunum, Caleva e Glastonbury.

Durnovária



Atual Rei: Ratir da Durnovária, o Mercador.

População: 39.826 durnovarianos (30% bretões; 20% pagãos; 20% romanos, 30% outros).

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Britânicos).

Este reino não existia até Uther entregá-lo a um de seus generais, sir Ulfius, o Forte. Originalmente vassalo de Logres, seu herdeiro, Ratir, conseguiu a independência de Artur em troca do auxílio em trazer engenheiros e artesãos para o Grande Rei.

Gwent



Atual Rei: Maleus de Corinium, o Penitente.

População: 430.959 gwentianos (40% bretões; 25% romanos; 15% pagãos; 10% saxões, 10% outros).

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Romanos).

Quando os romanos ocuparam a Velha Britânia, as famílias que governavam Gwent foram esmagadas. Em seu lugar, uma linhagem romano-pagã passou controlar o país, mesmo depois que as legiões partiram. Dizem que o rei Maleus é um peão do bispo Samsum.

Comunidades Maiores: Corinium, Warwick, Ratae e Illes.

Powys



Atual Rei: Gorffyd de Caer Sws, o Bruto.

População: 283.722 powysianos (40% pagãos; 25% bretões; 15% irlandeses; 20% outros).

Devoção: Cultos Antigos (Cultos Sangrentos).

Três gerações atrás, quando o Grande Rei Vortigern chamou os saxões para ajudá-lo a lutar contra os invasores pictos e irlandeses, o destino do país se envolveu sob uma terrível escuridão. Desde a morte de Vortigern e a mudança da capital do Grande Reino para Logres, uma grave instabilidade perdura pelos cantos do país.

Comunidades Maiores: Caer Sws e Dinnewrac.

Cornualha



Atual Rei: Mark de Tintagel, o Velho.

População: 272.445 cornualianos (40% bretões; 25% pagãos; 20% irlandeses; 15% outros).

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Celtas).

Há cerca de trinta anos os cornualianos são oprimidos pelo rei para formar um exército grande o bastante para invadir quase dois reinos. Seu verdadeiro objetivo até então ainda não foi revelado.

Comunidades Maiores: Tintagel, Isca, Dmilioc, Myrbryn e Valionorum.

Estregales



Atual Rei: Lamorak de Eboracum, o Bravo

População: 394.117 estregaleses (30% pagãos; 30% irlandeses; 25% bretões; 15% outros).

Devoção: Em transição, dos Cultos Antigos (Culto dos Doze) para a Santa Igreja (Cristãos Britânicos).

O rei Pellinore governou por décadas antes de ser tomado pela loucura. Sonhos estranhos o fizeram crer que um dragão estaria se alimentando das almas dos estregaleses, obrigando o filho Lamorak a lhe tomar a coroa e as rédeas do país.

Comunidades Maiores: Caerleon, Silúria e Menevia.

Gales do Norte



Atual Rei: Uriens de Lleyln, o Moribundo

População: 303.785 galeses do norte (40% pagãos; 35% irlandeses; 15% bretões; 10% outros).

Devoção: Cultos Antigos (Culto à Deusa).

Grças à nova esposa do rei, a rainha-sacerdotisa Morgana, que governa o país desde que Uriens ficou velho demais, Gales do Norte voltou a se tornar o coração dos Cultos Antigos na Grande Ilha; apenas os antigos lordes parecem não gostar da nova situação.

Comunidades Maiores: Lleyln, Gwynedd, Cornóvia, Ynis Mon e Pomitain.

Malahaut



Atual Rei: Lancaster, o Estrategista.

População: 249.411 malahim (30% bretões; 25% pagãos; 20% saxões; 15% romanos; 10% outros).

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Romanos) na capital e Cultos Antigos (Culto dos Doze) no reino.

No lugar do traidor Meleagant, Artorius colocou lorde Lancaster no trono de Malahaut, que para enfrentar os invasores montanhese e saxões precisou lutar contra seus próprios comandados.

Comunidades Maiores: Eboracum, Nerac, Nolien e Licester.

Rheged



Atual Rei: Coel de Caer Dun, o Nobre.

População: 218.927 rhegedianos (30% bretões; 25% romanos; 20% pictos; 15% pagãos; 10% outros).

Devoção: Cultos Antigos (Culto dos Doze)

Apesar de ser o mais distante dos reinos, Rheged é extremamente importante por causa das minas de ferro, estanho, ouro e prata, além do combate contra os pictos na Muralha de Adriano.

Comunidades Maiores: Carduel, Caer Dun, Nohaut e Cadic.

Instituições Britânicas

São grupos políticos que em razão da tradição, da fé ou do ouro reúnem uma verdadeira massa de seguidores, cujas forças reunidas são aplicadas em busca dos mesmos ideais. As instituições (Grande Reino, Cultos Antigos, Santa Igreja e A Guilda) diferem das quase infinitas organizações que existem na Velha Britânia pois são muito mais numerosas e influentes que quaisquer outros grupos.

Grande Reino



Desde que o lendário herói Beli Mawr tornou-se o primeiro Grande Rei as monarquias têm governado o arquipélago britânico. Por trás de cada monarca se estende uma infinidade de seguidores: nobres, lordes, exércitos, magistrados, entre outros. Durante o período de Artorius, nove reinos britânicos existem na Grande Ilha, mais um reino vassalo composto por escravos saxões, Lloegyr.

Por mais que existam diferentes instituições na Velha Britânia, apenas os reis verdadeiramente governam as terras dos homens, apoiados pelos Cultos Antigos, pela Santa Igreja e as Tradições de Cavalaria. Cada reino possui sua própria soberania e cada país tem uma posição diferente em relação às outras instituições.

Reinos: A mais rica e próspera das nações, **Logres** tem sido a capital do Grande Reino nas últimas três gerações, mas atualmente tem sido ameaçada por conspirações; a **Durnovária** é um pequeno reino próximo de Camelot, dominado por poderosos mercadores; **Powys**, onde outrora já foi uma ilustre nação, atualmente vive no caos, guardado por exércitos mercenários que protegem seu ambicioso monarca; na terra da **Cornualha** vive um povo simples e orgulhoso, oprimido por um velho tirano odiado por todos; **Estregales e Gales do Norte** já foram um só reino, de onde surgiram os Cultos Antigos, mas agora apenas o segundo ainda se mantém leal, proibindo a entrada dos padres em suas terras; **Gwent** é a capital da Santa Igreja e o lugar onde as tradições romanas ainda sobrevivem no arquipélago; no norte, **Malahaut e Rheged** são os dois reinos mais distantes e menos privilegiados, cercados por tribos primitivas e que constantemente são obrigados a combater os bárbaros das Terras Altas; e **Lloegyr**, as Terras Perdidas, os domínios que Artorius deixou para as famílias dos escravos saxões após a vitória na batalha do Monte Badon.

Cultos Antigos



Os druidas existem na Velha Britânia desde que o homem aprendeu a caminhar, suas tradições foram criadas quando os Deuses ainda viviam neste mundo. Nem mesmo a queda de Ynis Mon e a morte da rainha Boudicca foram suficientes, no entanto, para dar um fim a arrogância e o orgulho dos druidas. Poucos se lembram que foram obrigados a se apresentarem como bardos para que não fossem mortos pelos centuriões, antes das legiões abandonarem a Velha Britânia. Com o passar dos séculos, os druidas se tornaram impacientes com a ignorância mundana. Vários vivem isolados das grandes comunidades, mesmo quando os padres começam a se instalar por perto.

Facções: Os Cultos possuem três: os **Cultos dos Doze Deuses**, que guardam as histórias da passagem dos doze Deuses britânicos pela Velha Britânia e podem ser encontrados em todas as partes do Grande Reino; o **Culto à Deusa**, que reconhece os Deuses

britânicos, mas trata todos os Deuses como se fossem um Deus, e todas as Deusas como se fossem uma Deusa, a quem chamam de Donzela-Mãe-Anciã ou Grande Mãe; os **Cultos Sangrentos** são na verdade, uma infinidade de pequenos cultos primitivos que adoram divindades que exigem sacrifícios de sangue e morte.

Mesmo que a doutrina dessas facções seja diferente em muitas formas, todos se respeitam e protegem para não deixar os Cultos Antigos ainda mais frágeis. Diferente dos cristãos, respeitam o poder de todo tipo de divindade de qualquer religião.

Santa Igreja



Pouco mais de um ou dois séculos depois da chegada de São José de Arimatéia à Velha Britânia, os cristãos já se proliferavam na cidade portuária da Durnovária, depois em Glastonbury, onde o santo foi enterrado.

Nesse período, os que se declaravam druidas eram executados pelos legionários, o que proporcionou a vinda de outras religiões do continente, especialmente a Santa Igreja.

Seus padres ensinam sobre o perdão divino, a vida eterna após a morte e a passagem para o paraíso ou para o inferno. Estas idéias conquistaram muitos britânicos desde cedo, e logo a Santa Igreja se tornou mais influente que a milenar religião dos druidas.

Facções: Existem três correntes no período da busca pelo Graal: os **Cristãos Romanos**, ortodoxos que acreditam cegamente que a capital espiritual do mundo fica no oriente, onde o Messias veio ao mundo dos homens para redimir seus pecados; os **Cristãos Britânicos**, uma nova ordem que vem crescendo em influência nos últimos anos e preceitua que Camelot é o centro do universo, pois Artorius seria o preferido de Deus; e os **Cristãos Celtas**, que diferente dos outros, acreditam que o Deus cristão seria apenas um de muitos outros, e apesar de reconhecerem a Sua superioridade, preceituam que todas as outras divindades também devem ser respeitadas.

Apesar das inúmeras discussões e intrigas entre essas correntes, nenhum de seus líderes jamais ousaram se enfrentar abertamente, pois todos entendem que a força da fé cristã só prevalecerá enquanto estiverem unidos na mesma causa divina. No entanto, os rumores de disputas internas parecem ocorrer tanto quanto entre os druidas e suas diferentes facções.

A Guilda



No Grande Reino, todo artesão tem o direito de formar uma guilda de sua especialização caso ainda não exista outra igual no país. Ali irão se reunir os praticantes da mesma arte para que suas habilidades não se percam com o tempo. Essas guildas devem ter apenas membros da mesma especialidade e não podem jamais se aproximar de nenhuma outra, uma tentativa de evitar que percebam que, unidas sob uma mesma liderança, as guildas reuniriam um enorme poder.

Apesar de todas as regras e leis, acredita-se que por trás das guildas existe uma instituição velada conhecida como "A Guilda", que defende os interesses de artesãos, comerciantes e um punhado de ladrões. Dizem também que o Ratir da Durnovária estaria por trás dela, tendo sido colocado no trono graças a outros mercadores. Há quem acredite, no entanto, que como ninguém jamais revelou qualquer evidência sobre sua existência, essa história não passe de especulações dos inimigos do Rei-mercador.

Linha do Tempo

1 d.C.: Nascimento do Messias Cristão, que 33 anos depois morreu para livrar os homens de seus pecados.

61 d.C.: Ano Negro. As legiões de Roma conquistam a Velha Britânia e proíbem o culto aos Deuses Antigos. Os druidas sobrevivem disfarçados como bardos.

182 d.C.: Ápice da Dominação. Graças a Roma, parte do Povo Antigo abre mão de muitos dos costumes bárbaros.

410 d.C.: Declínio de Roma. As legiões são convocadas para retornar à capital. Início da reconquista pagã, quando o Grande Reino e os Cultos Antigos recuperam o poder.

467 d.C.: Morte do Grande Rei Ambrosius, substituído por Uther, que se volta contra o rei Gorlois da Cornualha.

479 d.C.: Batalha de Santo Alban. Uther Pendragon impede uma nova invasão saxã, mas é emboscado e morto no caminho de volta por um grupo de saxões fugitivos.

482 d.C.: Artur retira Excalibur da Pedra e é declarado Grande Rei pelo druida Merlin. Nem todos o reconhecem.

Guerra de Unificação (482-489 d.C.). O rei Artur vence as forças rebeldes e é coroado Grande Rei da Velha Britânia. Recuperação das forças saxãs na Gália e na Germânia.

Guerra contra os Saxões (489-501 d.C.). Após anos de luta, Artur vence a batalha do Monte Badon e escraviza os inimigos saxões sobreviventes e suas famílias.

506 d.C.: Artur se casa com Guinevere, quinze anos mais nova e filha do rei Leodegan de Powys, que presenteia o casal com a famosa Távola Redonda.

507 d.C.: Juramento da Távola Redonda. Camelot é fundada no mesmo ano em que surge *sir* Lancelot.

Ápice do Governo de Artur (507-516 d.C.). Cidades são reconstruídas graças aos impostos dos escravos saxões. A civilização britânica evolui drasticamente em anos.

512 d.C.: Desaparecimento de Merlin. O velho druida some em busca de uma arma contra a Santa Igreja.

514 d.C.: Morgana torna-se Rainha de Gales do Norte. Logo depois seu marido adoece e a aponta para governar em seu lugar, tornando-a rainha-sacerdotisa de Ynis Mon.

516 d.C.: Revelação Maldita. A Grande Rainha e o campeão *sir* Lancelot são pegos em adultério e banidos.

Decadência de Camelot (516-537 d.C.). Começam as revoltas dos lordes que duvidam da capacidade de Artur. O crime e a corrupção voltam a ser problemas costumeiros.

517 d.C.: Artur torna-se Cristão e muda seu nome para Artorius. Milhares de pagãos também se convertem.

518 d.C.: O Santo Graal. Cavaleiros da Távola Redonda têm uma visão do cálice sagrado e são mandados em sua busca. Clérigos e druidas dizem que o artefato lhes pertence.

519 d.C.: Merlin Retorna, agora mago, e se muda para Gales do Norte, sob proteção da rainha Morgana.

520 d.C.: Queda do reino de Lothian pelas mãos dos pictos das Terras Altas e sua rainha-bruxa. Surgem boatos de que o pagаниsta *sir* Mordred seja filho de Artorius.

522 d.C.: O Presente. A Corrupção e a intriga tomam o Grande Reino enquanto Artorius adoece cada vez mais.

Ano 522 d.C.

Este é o ano inicial sugerido para as primeiras crônicas.

A Demanda pelo Graal continua. Sem que nenhum cavaleiro tenha êxito em encontrar o cálice, uma infinidade de bravos heróis, cristãos e pagãos, estão em busca do artefato que pode curar Artorius e tornar o Grande Reino forte novamente.

Santa Igreja dividida. Desde que o bispo Samsum perdeu sua influência para o padre Nasciens no reino de Logres, a Santa Igreja reconhece que o momento não é o mais apropriado para invocar uma guerra santa entre os britânicos.

Crime e Corrupção. Desde que Artorius caiu em depressão com a traição de Guinevere e Lancelot, lordes do Grande Reino aproveitaram o momento para sobretaxar seus protegidos e invadir terras próximas em busca de escravos e ouro.

Pictos no Norte. Novas incursões de bárbaros das Terras Altas voltaram a ameaçar os britânicos. Hordas de selvagens destruíram recentemente o reino de Lothian em nome de sua rainha-bruxa, e se Rheged não resistir, outros reinos podem cair em seguida.

Irlandeses no Oeste. Espiões à serviço da rainha Morgana informam que os irlandeses parecem estar se dividindo em dois grupos, um cristão e outro druida, e que este último estaria se preparando para invadir a Velha Britânia em larga escala.

Saxões no Leste. Após vinte anos trabalhando e pagando pesados tributos aos britânicos, os escravos saxões começaram a se recusar a servir ao Grande Rei. Suas terras estão tão silenciosas que alguns monarcas apostam num confronto iminente.

Mordred reúne um Exército. Decidido a dar um fim à ameaça saxã, Mordred obteve permissão para reunir forças e ajudar lorde Sagamor a pacificar os escravos no leste. Por alguma razão, os saxões têm uma grande admiração pelo filho do Grande Rei.

O Cavaleiro Negro. Correm diversos boatos que um misterioso cavaleiro tem desafiado e vencido quem quer que o enfrente pelas estradas do Grande Reino. Alguns acreditam que poderia ser Lancelot, enlouquecido pela maldição da Velha Britânia.

Tristan e Isolda. Na Cornualha, um escândalo está prestes a dividir o país: *sir* Tristan tornou-se amante da jovem rainha Isolda, esposa do próprio pai. O rei Mark de Tintagel ignora esses boatos pois acredita plenamente na lealdade do seu primogênito.

A Torre Solitária. Dizem que o castelo que Merlin fez erguer mágicamente em Gales do Norte levou menos de instantes para se levantar da rocha nua. Com o suporte de Morgana, Merlin e seus aprendizes pretendem expulsar a Santa Igreja da Grande Ilha.

Dragão de Estregales. Uma lenda antiga parece ter retornado para assombrar os homens – um dragão vermelho – que até então só existia na imaginação dos camponeses e do louco rei Pellinore, parece ser responsável por vários incêndios nos ermos do país.

O Fim da Magia? A verdadeira magia está desaparecendo do mundo dos homens, destinada ao esquecimento num futuro próximo a não ser que alguma força ou alguém impeça a decadência total dos Cultos Antigos nos próximos anos.

Monstros nas Sombras. Todo cuidado é pouco para os heróis que se lançam pelos cantos esquecidos do mundo. Certos lugares perdidos ainda guardam um pouco da magia antiga, onde criaturas fantásticas podem emboscar aventureiros incautos.

Uma infinidade de outros perigos ameaçam a segurança do povo britânico, cabendo apenas aos Personagens dos Jogadores evitar que a maldição que cobre a Velha Britânia destrua sua civilização.

Sobre o Reino de Logres

Logres se divide em quatro regiões: **Norintium** no norte, centro das tradições romano-cristãs; **Dumnonia** no oeste, a esperança dos Cultos Antigos; **Durnovária** no sul, região ocupada por pescadores; e **Camelot** no leste, a mais próspera de todas as terras.

Patronos regionais: *sir* Morfans (Norintium), *sir* Culhwch (Dumnonia), *sir* Marhaus (Durnovária) e *sir* Sagramor (Camelot).



Camelot (cidade grande, 18.316): No topo de um imenso platô, cercado por imponentes muros de pedra, encontra-se o maior e mais magnífico castelo da Velha Britânia, morada do Grande Rei e sua Távola Redonda. Construída em menos de um quarto de século sobre uma ruína romana, a capital de Logres é uma cidade dividida entre a nobreza acima e a populosa comunidade logo abaixo, dois universos distintos que florescem, cada um indiferente ao outro.

Patrono local: *sir* Kay, o Senescal, atende os assuntos da capital quando o Grande Rei não pode resolvê-los pessoalmente.

Lindinis (cidade grande, 14.918): Quando a fortaleza de Caer Cadarn se tornou pequena demais para a população, foi levantada a algumas poucas horas de caminhada dali a gigantesca Lindinis. Ligada à Durnovária pela velha estrada real, a cidade é ponto de partida das caravanas que vão para o norte do Grande Reino.

Patrono local: lorde Derfel Cadarn luta incessantemente contra os cristãos que incentivam a luta de Glastonbury contra os druidas.

Sorviodonum (cidade pequena, 10.314): Outrora uma das mais gloriosas cidades do reino, Sorviodonum se sustenta da riqueza de uma minoria romana. Isolados dentro de suas muralhas, os nobres vivem como se ali fosse uma parte de Roma em seus áureos tempos, numa sequência de festividades que parece não ter fim.

Patrono local: lorde Cornelius é um arrogante auto-proclamado defensor dos interesses romanos na Velha Britânia.

Abona (vila grande, 4.799): Próximo à fronteira norte do reino, esta simplória comunidade é caminho obrigatório para quem parte em direção a Estregales ou Gwent e não deseja se aventurar pela Floresta Selvagem. Diversas vezes reúnem-se ali fazendeiros da região para vender parte de suas colheitas e realizar festivais.

Patrono local: *sir* Balin administra a vila com sabedoria, apesar de manifestar constantemente o interesse em retornar a Camelot.

Aquae Sulis (vila grande, 4.865): Famosa por suas piscinas naturais de águas escaldantes, sua população costuma dobrar no período dos festivais. Apesar de ser uma comunidade cristã, seus redutos de ostentação e luxúria são protegidos pelo atual patrono.

Patrono local: lorde Nabur é um excêntrico governante de voz afeminada e preguiçosa, odiado pelo povo e amado pela nobreza.

Venta (vila grande, 4.623): Mesmo que em proporção menor a Lindinis, esta tumultuada vila funciona como centro comercial e ponto de encontro entre as comunidades da região. Sua população possui uma admiração especial pela prática do arco.

Patrono local: *sir* Turquine é visto com maus olhos, pois suas atenções parecem voltadas apenas às suas ambições militares.

Dunum (vila grande, 3.316): Apesar de pouco populosa, esta vila é protegida por uma das mais impressionantes muralhas do Grande Reino, que servem de proteção não apenas ao povo local, mas também a todas as comunidades próximas.

Patrono local: *sir* Griflet governa com inteligência em nome de Artorius. Seu jeito educado distoa com o da rude população local.

Caleva (vila grande, 2.207): Diversas vezes esta comunidade foi destruída e reconstruída. Antes dos saxões serem derrotados, seu controle mudava de mãos todos os anos até que o Grande Rei desse um fim à instabilidade por pelo menos algumas décadas.

Patrono local: *sir* Palomides se divide entre a administração da vila e a caça a bandidos saxões na Floresta Perdida.

Glastonbury (vila pequena, 1.912): Em volta do milagroso Espinheiro Sagrado plantado por São José de Arimatéia há cinco séculos encontra-se a mais cristã das comunidades de Logres, onde druidas sem uma escolta devida costumam ser apedrejados.

Patrono local: patriarca Lazarus governa como um tirano em nome da Santa Igreja, e é o contato do bispo de Gwent em Logres.

Importantes Pontos Geográficos

Pântanos de Avalon: Colado no monte da igreja de Glastonbury existe uma floresta pantanosa onde nenhum cristão ousa adentrar, pois perto dali, um nebuloso lago esconde a lendária Ynis Wydryn, a ilha de Avalon. Protegido pela mais velha matriarca dos druidas, a Senhora de Avalon, neste refúgio são iniciadas as moças destinadas à servirem à Deusa, seja como sacerdotisas ou esposas de reis.

Floresta Perdida: É a fronteira que separa Logres da terra dos saxões. Por ordem do rei, qualquer indivíduo vagando sem uma boa razão é condenado à morte. Com o tempo, tornou-se um lugar assombrado pelos espíritos dos homens que tombaram ali.

Floresta Selvagem: Por mais que se acredite ser uma floresta mágica, poucos foram os que encontraram algo fora do normal nestas árvores. Já foi um refúgio de bandidos e nobres renegados e talvez ainda esconda algum bando de salteadores em suas matas.

Ilha dos Mortos: Ligada à Grande Ilha por uma longa e estreita ponte de pedra guardada por lanceiros, a Ilha dos Mortos é o lugar onde os loucos de Logres são atirados. Dizem que ali eles formaram uma bizarra comunidade de assassinos, canibais e esquartejadores. Qualquer um jogado ali é proibido de retornar ao mundo dos vivos.

Stonehenge: Este grande círculo de pedras é o mais misterioso monumento da Velha Britânia. Localizado entre Lindinis, Dunum e Sorviodonum, é um abrigo perfeito para os druidas quando estão longe da Dumnonia. No solstício de verão, o sol nasce por trás das três pedras maiores do círculo, que, juntas, formam um portal onde dizem ser possível alcançar o reino das fadas.

Ambientação

Ao invés de adaptar o cenário ao sistema, *Crônicas de Avalon* se propõe a justamente o contrário, modificar todas as regras que causem conflito com as lendas arturianas para que a ambientação do mito não fique distorcida. Por essa razão, suas alterações fazem da trilogia um dos suplementos mais atípicos para o d20.

Período Histórico: Antes do início de uma crônica, o Mestre deve deixar claro o período cultural em que os jogadores deverão imaginar a narrativa – a violenta **Idade das Trevas** do séc. VI d.C. (como nas *Crônicas de Artur* de Bernard Cornwell) com seus reis ignorantes e guerreiros rudes; ou a imponente **Idade Média** do séc. XII d.C. (como nas *Brumas de Avalon* de Marion Zimmer Bradley) e seus monarcas sábios e cavaleiros românticos.

Nada deve impedir, no entanto, que certos elementos do outro período possam ser inseridos no escolhido, já que os anacronismos são comuns nas lendas arturianas.

Decrepitude Severa (Opcional): Sempre que falhar num teste de Envelhecimento, o jogador deve jogar 1d20 + 1 para cada cinco anos completos do herói. Se o resultado ultrapassar 20, uma doença a ser estipulada pelo Mestre deverá acometê-lo no mesmo instante, podendo fazê-lo perder um ponto adicional de Decrepitude.

Equipamentos

Decidido o período histórico, Mestres e jogadores devem prestar atenção nas posses de seus personagens. Ao invés de receber uma certa quantia em peças de ouro, todo personagem pode escolher seus bens de acordo com sua Ocupação e Posição Social. Por razões culturais e tecnológicas, diversos equipamentos do Livro do Jogador são limitados ou mesmo proibidos neste cenário.

Limitação: não é possível adquirir antes do início de uma crônica um bem cujo preço esteja acima do limite de peças de ouro por estação, conforme os Recursos do personagem.

Armas Proibidas: Bestas, virotes e kukris, assim como todas as armas exóticas existentes. Na Idade das Trevas é muito mais difícil encontrar uma arma “comum” do que uma arma simples, pois mesmo uma espada longa pode ser difícil de conseguir.

Armaduras Limitadas: Aquelas cujo bônus de proteção esteja acima de +6 (como a meia-armadura e a armadura de batalha) são inacessíveis na Idade das Trevas, mesmo limitadas na Idade Média, onde apenas os muito ricos e seus leais cavaleiros têm acesso.

Itens e Serviços: Precisam ser controlados de acordo com o período histórico definido, com exceção dos serviços mágicos, que não podem existir de maneira nenhuma. Para os britânicos não há preço em ouro que pague a benção ou a maldição de um feitiço, apenas uma dívida de gratidão em que os beneficiados devem compensar da melhor maneira possível o responsável pela magia, considerada no séc. VI d.C. uma forma de intervenção divina.

Ítems Mágicos

Na Velha Britânia existem três tipos de ítems mágicos: Objetos de Poder, Artefatos e Relíquias.

Objetos de Poder: Criados nos tempos antigos pelos homens, encontram-se na posse dos mais poderosos reis, lordes e heróis, ou talvez escondidos em ruínas isoladas sob a proteção de seres mágicos e monstros horríveis. São extremamente raros e devem ser inseridos na crônica com muita parcimônia pelo Mestre.

Qualquer efeito de um item mágico igual ou similar a uma magia apenas funcionará se for da escola de Adivinhação, Encantamento ou Abjuração, e até o quinto nível.

Artefatos: Forjados pelos Deuses e presenteados à humanidade para ajudá-los a lutar contra as divindades que invadiram a Velha Britânia, só são conhecidos os *Treze Tesouros* (entre os quais se encontra a espada Excalibur) e três das *Nove Pedras* que permitem aos homens o uso da magia arcana. Os jogadores devem entender que estes ítems só poderão cair nas mãos de seus heróis no auge da mais importante das crônicas, e mesmo assim se a trama permitir.

Relíquias: Se a Reputação de algum personagem destacá-lo da média (que gravita entre 1 e 3), os bardos e menestres farão com que o seu renome seja estendido também aos seus objetos pessoais, especialmente armas, armaduras e símbolos sagrados. Quando isso acontece, o jogador pode comprar certas características especiais, que apesar de serem consideradas mágicas, na verdade oferecem apenas capacidades extraordinárias. O benefício de uma Relíquia tem efeito apenas com o seu verdadeiro dono.

Pontos de Relíquia: Assim que a Reputação de um personagem chega a 4, seu jogador irá receber 1 Ponto de Relíquia, a ser investido em um de seus objetos pessoais com uma das habilidades apontadas abaixo. Um novo ponto será recebido para cada ponto de Reputação acima de 4 que já não tenha sido alcançado antes pelo herói. A perda de Reputação jamais implica na perda da habilidade.

Um ítem pode ser alvo de quantos investimentos o herói achar necessários, e mesmo ítems mágicos podem receber seus benefícios.

- **Bônus (Ataque ou Defesa/CA):** +1 para ataque e dano (com a arma escolhida) ou +1 para Defesa/CA. Um mesmo benefício só pode ser comprado uma vez a cada dois níveis.
- **Bônus (Perícia ou Resistência):** +2 para uma perícia ou reste de resistência relacionado ao objeto. Um mesmo benefício só pode ser comprado uma vez a cada dois níveis.
- **Talento:** O herói deve ser tratado como se tivesse o Talento, cujos requerimentos ele ainda precisa atender. Não funciona para atender os requerimentos na compra de outro Talento no futuro.
- **Habilidade similar a magia:** O herói pode invocar uma magia permitida em si mesmo (de nível igual ou inferior à um terço do seu nível) uma vez a cada duas sessões de jogo.
- **Tendência Dissimulada:** Se o personagem possui entre os seus traços de Comportamento uma Tendência que não seja a própria, esta será a Tendência identificável com a Relíquia.

Elementos Sobrenaturais

Existem grupos de jogo que simplesmente não se sentem atraídos por cenários onde a magia é tão limitada como este. Se o Mestre entender assim, pensando no grupo e não nele, é possível fazer com que na sua crônica as outras das Nove Pedras sejam trazidas de volta para a Velha Britânia, fazendo com que a magia volte a ser exatamente como no Livro do Jogador.

Monstros: Desde que os Deuses Antigos desapareceram, apenas homens, plantas e animais vivem neste universo. As únicas exceções são os seres que se escondem em certos lugares ermos do mundo, chamados *Solos Feéricos*, onde reside uma parte do antigo poder. Ou seja, monstros podem surgir na narrativa a partir do Sonhar ou dos misteriosos e distantes *Solos Feéricos* onde elas se encontram adormecidas, guardando portais místicos ou ítems mágicos.

Estações do Ano

Apesar da contagem cristã fazer os britânicos acreditarem que estão há meio século da morte de seu messias nesta terra, todos sabem que a presença da humanidade neste mundo é muito mais antiga. Se os druidas chamam a Velha Britânia assim, talvez seja porque os homens teriam sido postos ali pelos Deuses Antigos há mais de cinco mil invernos (e não anos, como insistem os padres), pois são pelas estações que o mundo marca a sua passagem.

Mesmo o fazendeiro mais ignorante sabe que existe um tempo para plantar e um tempo para colher, e essa realidade nem mesmo monarcas ou bruxos têm o poder de influenciar.

Primavera (Gwanwyn)



Período: 6 de fevereiro a 8 de Maio.

Os britânicos contam os anos a partir da transição do inverno para a primavera. “Só aquele que sobrevive a pior das estações pode se sentir um ano mais velho”, costumam dizer sem admitir ser mais fácil assim que lembrar a data do próprio aniversário. Por isso, é comum dizer que uma pessoa tem tantos “invernos” ao invés de anos.

Para os britânicos, o novo ano desperta junto com as plantas e os animais quando floresce a primavera. Os fazendeiros esperam ainda o término do degelo nas terras ermas do norte, para quando os primeiros dias quentes chegarem eles já não estejam exauridos. O maior número possível de terras férteis devem ser cultivadas a tempo, para que a colheita seja farta e a fome não venha bater às suas portas quando a neve retornar, um sofrimento que mais de uma vez no passado muitos experimentaram.

Aqueles que sofrem desde o inverno com a falta de alimentos são tentados a roubar, matar e pilhar quem quer que esteja no caminho mais fácil por comida, especialmente no início da estação, quando diversos domínios vizinhos estão fragilizados pelo frio. Para evitar estragos maiores, lanceiros são mandados para vigiar celeiros e fazendas importantes, mesmo que essa monótona guarda só anime os novatos que ainda não provaram o próprio valor no campo de batalha, já que só os desesperados ousariam um confronto direto com o exército local nestas condições.

Preparações e Festividades Locais



Vassalos: Só no final do primeiro mês da primavera o corpo começa a se recuperar do inverno definitivamente, quando os resfriados e espirros finalmente desaparecem e não há tanto desespero em encher a barriga com algo quente logo pela manhã.

Soldados: Exceto pelas pequenas escaramuças entre inimigos próximos, nenhum lorde costuma ser louco o bastante para levar seus exércitos para batalha, pelo menos não antes do ápice da primavera. Aqueles que o fazem até têm êxito em encontrar seus oponentes despreparados, mas as chances de seus lanceiros voltarem para casa são realmente remotas caso os reforços costumeiros consigam interceptá-los no caminho de volta. No primeiro mês da primavera as estradas ainda não estão totalmente secas, e um percurso pode levar o dobro do tempo para alcançar um destino previamente planejado, o que pode ser fatal para um exército sobrepujado pelos perseguidores.

Nobres: Entre os mais influentes e abastados chega o momento de finalmente parar de comer da envelhecida dispensa do inverno e colocar os caçadores nas matas, que diversas vezes precisam de escolta para evitar que os primeiros animais abatidos nas caçadas sejam roubados. “Para os famintos sempre existirá a esperança de encontrar algum fruto da estação”, costumam dizer os nobres de barriga cheia quando são perguntados pela injusta distribuição de comida que leva famílias inteiras à morte.

Comemorações dos Cultos Antigos



Imbolc (6/fev): Rito de transição do inverno para a primavera. Como as provisões diminuíram nos últimos meses e provavelmente muitos estejam passando fome, este banquete proporcionado pelos druidas representa um desafio contra todas as forças que lutam pela destruição da humanidade. Paganistas de vários lugares se encontram (alguns depois de ficarem isolados pela neve) para planejar como serão os dias mais quentes por vir. Juntos homenageiam seus antepassados em canções e histórias para que jamais se esqueçam daqueles que vieram antes. Enquanto isso, mulheres e crianças choram pelos entes queridos que não sobreviveram ao inverno, especialmente os mais fracos entre os veneráveis e os recém-nascidos.

Equinócio de Primavera (aprox. 21/mar): Dias e noites têm igual duração nos equinócios, que não costumam ser celebrados na maior parte da Grande Ilha. Druidas e sacerdotisas se reúnem secretamente para contar sobre seus sonhos.

Hiero Gamos (entre 7/fev e 7/mai): Representa o Casamento Sagrado entre Cernunnos e Don, ou simplesmente a união entre a Deusa e o Deus, como as sacerdotisas acreditam. Este ritual pode ser celebrado a qualquer época da primavera ou qualquer outro grande rito, sempre sob a supervisão de um druida ou sacerdotisa, que além dos casais participantes, deve incumbir à uma virgem o papel da Deusa, enquanto o mais ilustre dos guerreiros que ainda não tenha feito o papel do Deus tem a honra de ser convidado a fazê-lo. Toda criança concebida ritualmente (exceto no Lugnasa) pode ser considerada uma filha dos Deuses e separada da família logo após o nascimento.

Celebrações da Santa Igreja



Páscoa (entre 22/mar e 25/abr): Comemora-se a ressurreição de seu messias após a crucificação, o maior de todos os milagres na opinião dos britânicos. Antes da chegada da Igreja na Velha Britânia jamais se imaginou que este tipo de poder pudesse existir; todos os anos, uma série de conversões são feitas pelos padres, com a promessa de que no dia do Juízo Final todos os seguidores do cristianismo voltarão à vida da mesma forma.

Dias Santos: Uma série de santos costumam ser celebrados ao longo da primavera. Existem inclusive divergências sobre a data correta de alguns deles, que terminam por ser comemorados em diferentes épocas dependendo da localidade.

São Patrício (17/mar) só costuma ser louvado entre os irlandeses, pois foi o responsável pela conversão da porção norte de sua ilha; São Caradoc (22/mar) costumava incitar a guerra contra os pagãos, mas pela origem britânica, costuma ser louvado até pelos galeses; dizem que São Jorge (23/abr) seria aquele que destruiu o último dragão da Velha Britânia, o mesmo que perturba o rei Pellinore.

Estações do Ano

Apesar da contagem cristã fazer os britânicos acreditarem que estão há meio século da morte de seu messias nesta terra, todos sabem que a presença da humanidade neste mundo é muito mais antiga. Se os druidas chamam a Velha Britânia assim, talvez seja porque os homens teriam sido postos ali pelos Deuses Antigos há mais de cinco mil invernos (e não anos, como insistem os padres), pois são pelas estações que o mundo marca a sua passagem.

Mesmo o fazendeiro mais ignorante sabe que existe um tempo para plantar e um tempo para colher, e essa realidade nem mesmo monarcas ou bruxos têm o poder de influenciar.

Verão (Samhradh)



Período: 8 de Maio a 8 de Agosto.

Há quem acredite que o verão surge quando começam a aparecer as pilhas recém-cortadas de feno pela Velha Britânia, postas sobre grossas bases de samambaias para evitar os ratos e a umidade; assim todas elas secam ao sol para depois alimentar animais e consertar telhados avariados pelas chuvas, nevascas e vendavais. Enquanto os grãos amadurecem nos campos, as macieiras começam a inchar de frutas e os peixes se multiplicam nas redes e anzóis como em nenhuma outra estação.

Este também é o tempo ideal para viajar, pois as estradas estão secas e infestadas de caravanas e exércitos, o que costuma afugentar os salteadores. Onde não são encontradas fileiras de lanceiros marchando para batalha, mercadores e peregrinos aproveitam para cruzar a Velha Britânia e mais uma vez admirá-la em seu esplendor, como se a luz e as cores fossem estivessem vivas do que nunca.

Os dias de sol e alegria são interrompidos às vezes por breves mas fortes chuvas que podem alagar certas regiões. À medida que o outono se aproxima elas se tornam cada vez mais corriqueiras, até o inclemente período das chuvas das últimas semanas. Nos pântanos de Avalon, cerca de um terço das matas costuma ficar debaixo d'água nesse mês, isolando algumas das primitivas tribos que descendem diretamente do Povo Antigo.

Preparações e Festividades Locais



Vassallos: Os festejos locais fora dos tempos de guerra dão o tom de como andam as coisas dentro de um país. Enquanto a população parecer estar satisfeita, menores serão as expectativas de conflitos ou complicações similares. Por outro lado, se os últimos anos foram repletos de privações e incertezas, basta apenas infiltrar um ou dois espiões entre os mais insatisfeitos durante as festas e logo as prisões e as praças de execução estarão lotadas de traidores.

Soldados: Quando há uma batalha à vista, porém, tudo muda. No lugar dos festivais são organizados encontros onde os lordes apresentam o volume de tributos que devem ser pagos para armar e alimentar os exércitos antes de partirem para o confronto direto. Diversos mercadores e vassallos escondem seus tesouros, às vezes até comida, para que não caiam nas mãos dos exércitos. Para evitar qualquer tipo de oposição, os lordes precisam convencer todos os habitantes da necessidade de vencer o inimigo, inclusive exaltando os horrores que podem acontecer se uma força rival for vitoriosa e começar a marchar em direção às suas terras.

Nobres: Entre os mais ricos, costuma-se tomar como residência temporária certos lugares de beleza notável, mas intoleráveis nas estações mais frias. Aproveitam a viagem (sempre acompanhados de uma pesada escolta) para incumbir os artesões mais capazes das proximidades a lhes fornecer ferramentas ou utensílios antes do término do outono. Os vassallos são ensinados a tratá-los com respeito e lealdade, mas não há como negar que em certos reinos seja bem provável que estejam apenas esperando uma revolta para ensiná-los a dar valor aos menos afortunados.

Comemorações dos Cultos Antigos



Beltane (8/mai): Primeira celebração da fartura desde os piores dias do inverno, quando os britânicos comem e bebem até cair. Além de homenagear seus reis e heróis e sacrificar pelo fogo uma boa variedade de presentes para os Deuses, bardos e druidas contam as mais maravilhosas histórias e incentivam os fiéis a cantar a glória do Povo Antigo. É a maior e mais alegre das festividades, quando até mesmo os cristãos são bem-vindos a participar, apesar das insistentes reclamações dos bispos que acusam o sacrifício de comida pelo fogo uma das maiores razões de tanta fome e ignorância na Velha Britânia.

Solstício de Verão (aprox. 21/jun): O mais longo dos dias é a data em que os druidas se reúnem para trocar informações sobre suas andanças pelo mundo dos homens; por todo o dia celebram o ápice do verão com um ritual onde todos os devotos dos Cultos Antigos são bem recebidos. O ponto alto do encontro é a encenação da vitória em batalha do Rei do Azevinho (a metade mingüante do ano, representada por um dos guerreiros mais velhos) e o Rei do Carvalho (a metade crescente do ano, representada por um jovem convidado). A derrota do Rei do Carvalho em Beltane significa o retorno do frio e das noites mais longas, e costuma-se buscar por presságios em todas as partes do ritual.

Celebrações da Santa Igreja



Pentecostes (entre 22/mar e 25/abr): Comemora a ascensão de seu messias ao plano divino, sete semanas após sua ressurreição. Costuma ser considerada a mais importante das celebrações cristãs, e assim como em Beltane, até mesmo os fiéis dos Cultos Antigos são bem recebidos. Por ser uma celebração que exalta o Perdão Divino, todos os fiéis são incentivados a perdoar aqueles que se mostrarem arrependidos de seus pecados e provarem ser leais à Santa Igreja.

O Pentecostes também é a comemoração da última vitória de Artorius contra os saxões, no ano 501 d.C., celebrada em quase todos os reinos da Velha Britânia. Em Camelot e outras capitais, é o dia em que os reis consagram os seus mais valiosos cavaleiros.

Dias Santos: Uma série de santos costumam ser celebrados ao longo do verão. Existem inclusive divergências sobre a data correta de alguns deles, que terminam por ser comemorados em diferentes épocas dependendo da localidade.

São João Batista (24/jun) deu o nome ao rito de batismo quando abençoou o messias cristão nas águas de um rio; Santo Alban salvou a vida de muitos britânicos durante a ocupação de Roma nos séculos I e II d.C.; São Pedro (29/jun) foi o principal apóstolo, o fundador da Santa Igreja; São Paulo (30/jun), o maior divulgador da fé cristã pelo mundo. Também são louvados São Procópio (8/Jul), São Cristóvão (25/Jul) e a Virgem Maria (15/Ago).

Estações do Ano

Apesar da contagem cristã fazer os britânicos acreditarem que estão há meio século da morte de seu messias nesta terra, todos sabem que a presença da humanidade neste mundo é muito mais antiga. Se os druidas chamam a Velha Britânia assim, talvez seja porque os homens teriam sido postos ali pelos Deuses Antigos há mais de cinco mil invernos (e não anos, como insistem os padres), pois são pelas estações que o mundo marca a sua passagem.

Mesmo o fazendeiro mais ignorante sabe que existe um tempo para plantar e um tempo para colher, e essa realidade nem mesmo monarcas ou bruxos têm o poder de influenciar.

Outono (Hydref)



Período: 8 de Maio a 7 de Novembro.

O outono surge em meio às chuvas do final do verão, a última e a mais difícil provação que a colheita precisa passar antes da coleta. Quando os primeiros celeiros começam a encher, também tem início a coleta de impostos; cada indivíduo deve pagar com o excedente de sua produção para contribuir com os depósitos reais. E mais uma vez os lanceiros precisam vigiar as fazendas mais importantes, desta vez sob os olhos atentos dos veteranos quando a colheita parece insuficiente, como um mau presságio que promete grande sofrimento aos mais pobres assim que o inverno chegar.

O mundo sofre mais uma grande transformação: os carvalhos adquirem um tom parecido com o bronze e as faias parecido com o vermelho. O frio cobre as colinas com uma névoa espessa branca com cada vez maior frequência à medida que o inverno se aproxima, forçando os vassalos a consertar suas casas para que a neve e o frio não invada seus lares na próxima estação.

Como no primeiro mês da primavera, deixar os exércitos longe de casa no último mês de outono é algo arriscado para qualquer exército. Cada vez mais o movimento das tropas é comprometido pelo mau tempo e pelas estradas enlameadas, tornando as viagens mais longas e o consumo de comida abusivo, o que pode causar um esvaziamento prematuro de suas provisões.

Preparações e Festividades Locais



Vassalos: Mesmo depois que as caravanas de coleta de impostos partem repletas de suprimentos, certas vilas e cidades podem dispor de um razoável excedente de alimentos, o suficiente para estragar uma parte antes que se consiga devorar os estoques. Tem início então o período dos festivais, quando diversas comunidades competem para saber qual delas proporcionou a maior e melhor celebração, sendo assim a mais abençoada pelos sacerdotes naquele ano.

Soldados: Quando são vitoriosos nos campos de batalha no último verão, os generais precisam decidir se manterão os domínios conquistados até que alguma política ou exército force uma retirada rápida, ou se a ocupação irá durar apenas até os lanceiros encherem suas carroças de suprimentos, deixando os vassalos da região à mercê do frio e da fome. Como isso costuma acontecer com frequência, os fazendeiros precisam convencer os lordes dos benefícios que desfrutarão caso não sejam abandonados, diversas vezes jurando lealdade ao novo patrono para sobreviverem.

Nobres: No norte, os mais abastados costumam se mudar para terras mais quentes depois das colheitas, pelo menos até que a primavera retorne. Em todos os cantos do Grande Reino os artistas precisam conquistar a simpatia da nobreza para serem contratados e levados às cortes de inverno. Caso não tenham êxito em encontrar quem os sustentem, serão obrigados a se concentrar em pequenos acampamentos espalhados pelos reinos para esperar que os meses quentes retornem o quanto antes.

Comemorações dos Cultos Antigos



Lugnasa (8/ago): Festividade onde os druidas pedem que a colheita próxima seja abençoada pelos Deuses e que os fazendeiros gozem de boa saúde para trabalhar, caso contrário os estoques poderão ser insuficientes e diversas famílias passem por necessidade até o fim do inverno. Esta celebração costuma ser acompanhado de diversos rituais de fertilidade similares aos da primavera, pois os bebês concebidos no Lugnasa nascerão na primavera e já estarão fortes antes dos meses mais frios. As crianças de Lugnasa, diferente das concebidas nos outros rituais, podem viver junto dos pais apesar de serem tratadas como filhas dos Deuses pelos druidas.

Equinócio de Outono (aprox. 21/set): Durante o auge da estação os fazendeiros já completaram ao menos parte da colheita e sabem se os próximos meses serão de fartura ou necessidade. Aqueles que fizeram juramentos no Lugnasa e tiveram seus pedidos atendidos deverão cumprí-los neste dia.

A Última Colheita (final do outono): Ao final da colheita costuma-se guardar com cuidado o último feixe de trigo tirado da terra, pois os druidas acreditam que as suas sementes garantirão fartura para o próximo ano se ela for semeada junto às outras.

Este último trigo costuma ser moldado numa figura humana, também chamada de boneca de milho, mãe-colheita ou mãe do feixe, e precisa ser muito bem tratada para que nada de errado aconteça no próximo ano. Não é raro encontrar nessa época alguns druidas se aproveitando da superstição dos fazendeiros, fazendo-os adorar a boneca de milho e levá-la a todos os cantos, com todas as pompas de um rei.

Celebrações da Santa Igreja



Benção dos Peregrinos (entre 8/ago e 8/set): Não costuma ser raro percorrer um caminho santo por mais de um ano inteiro. E como só os loucos e os suicidas insistem em continuar suas peregrinações durante o inverno, a Santa Igreja estimula os lordes mais devotos a contratar esses viajantes para trabalhar nas colheitas em troca de uma parte dos alimentos até o início da primavera. Durante os dois primeiros meses do outono, esses peregrinos são acolhidos pela população cristã local, e os instigam a um dia fazerem o mesmo rumo a uma das três maiores comunidades santas do Grande Reino: Corinium, Camelot e Glastonbury, nesta ordem de importância.

Dias Santos: Uma série de santos costumam ser celebrados ao longo do verão. Existem inclusive divergências sobre a data correta de alguns deles, que terminam por ser comemorados em diferentes épocas dependendo da localidade.

Santa Helena (18/Ago), São Miguel (29/set), e São Demetrius (8/Out) costumam ser os mais louvados no outono pois são à que os britânicos se voltam para pedir um inverno ameno.

Estações do Ano

Apesar da contagem cristã fazer os britânicos acreditarem que estão há meio século da morte de seu messias nesta terra, todos sabem que a presença da humanidade neste mundo é muito mais antiga. Se os druidas chamam a Velha Britânia assim, talvez seja porque os homens teriam sido postos ali pelos Deuses Antigos há mais de cinco mil invernos (e não anos, como insistem os padres), pois são pelas estações que o mundo marca a sua passagem.

Mesmo o fazendeiro mais ignorante sabe que existe um tempo para plantar e um tempo para colher, e essa realidade nem mesmo monarcas ou bruxos têm o poder de influenciar.

Inverno (Gaef)



Período: 7 de Novembro a 6 de Fevereiro.

Quando as folhas deixam de cair das árvores e algumas aves simplesmente somem dos campos, todos sentem os sinais de que a natureza está pronta para o inverno. Como não costumam participar de batalhas nesta época do ano, os soldados passam gordura nas espadas e as deixam nas bainhas para que não percam o fio quando forem retiradas na primavera. Para todos, em maior ou menor grau, começa uma longa e contínua luta contra o frio que começa com o abate das manadas e rebanhos para estocar a carne para os próximos meses.

Então, a temperatura começa a cair lentamente, até que sem avisar ela despenca e surge a primeira neve. Nos invernos menos rigorosos vem misturada com a chuva, mas dependendo da região é impressionante como uma noite fria e escura pode ser seguida de uma manhã onde o mundo aparece coberto de neve, o que deixa tudo à vista branco e luminoso. Não muito depois, poços e riachos ficam cobertos por uma camada de gelo que obriga os homens a quebrá-la com pedras todos os dias para beberem água.

Dentro das casas as lareiras ardem como nunca, sem esquentar demais como fazem no resto do ano. Os mais pobres são obrigados a trazer os animais para debaixo do mesmo teto, tanto para utilizar o calor de seus corpos para amenizar o frio severo quanto para protegê-los dos lobos que aparecem nesta época do ano; quanto maior o frio, maior a coragem dessas feras em adentrar nas terras dos homens em busca de comida.

Preparações e Festividades Locais



Vassalos: Depois do frio, o segundo maior problema nesta época parece ser o que fazer. Quem ousa sair de casa precisa enfrentar todo o tipo de perigo, desde ventos gelados e pestes características da estação a predadores esfomeados e emboscadas covardes. Quem fica preso dentro de casa costuma ser tomado pelo tédio, pois com as estradas imprestáveis e sem poder tratar da plantação, a única coisa que resta às mulheres é o tear e a costura, enquanto os homens só podem consertar suas armas e ferramentas para o próximo ano.

Soldados: Não se permitem esfriar e treinam da maneira que podem, normalmente buscando cavernas para se exercitarem sobre solo seco. Comandantes e bailios precisam ter cuidado quando os ânimos ficam alterados no inverno, pois um soldado mal-humorado ou entediado se sente à vontade para resolver qualquer coisa com o uso da violência.

Nobres: No inverno, os conflitos deixam os campos de batalha e surgem nas cortes reais, onde a intriga e o controle das informações transformam a política numa luta ainda mais traiçoeira que as enfrentadas pelos lanceiros no verão. Em seus aconchegantes refúgios, os nobres se divertem bebendo e comendo enquanto são entretidos por bardos e artistas, aproveitando a música e a alegria para sorrateiramente tramar uns contra os outros.

Comemorações dos Cultos Antigos



Samhain (7/nov): Para druidas e sacerdotisas, o ano termina e começa na celebração do Samhain, cujos ritos vão desde o fim do dia anterior até o raiar do sol.

Mesmo entre os cristãos acredita-se que nessa noite o véu que separa os vivos dos mortos se torna tão fino que aqueles que já morreram e guardam assuntos pendentes retornam pela ponte de espadas para visitar seus familiares e inimigos jurados. Uma parte das manadas e rebanhos abatidos são cozinhados aos montes para o festejo, deixando apenas os melhores animais para sobreviverem até a primavera e ainda para alimentar as famílias mais ricas nos invernos mais severos. Muitos dizem que quanto mais alegre e festiva a celebração, mais amenas serão as próximas semanas (o que acontece com bastante frequência).

Solstício de Inverno ou Yule (aprox. 22/dez): A mais longa das noites é quando os druidas se reúnem para trocar informações sobre suas andanças pelo mundo dos espíritos. À noite celebram o auge da estação num ritual discreto, especialmente nos lugares onde a neve torna-se mais espessa e cobre quase tudo. O ponto alto é a encenação da vitória em batalha do Rei do Carvalho (a metade crescente do ano, representada por um jovem convidado) e o Rei do Azevinho (a metade minguante do ano, representada por um dos guerreiros mais velhos). A derrota do Rei do Azevinho no Yule significa o retorno do calor e dos dias mais longos, o que é comemorado com alegria em todas as comunidades.

Celebrações da Santa Igreja



Natal (25/Dezembro): Justo no período mais gelado do inverno os cristãos comemoram o dia do nascimento de seu messias, quando a caridade e a boa fé devem ser inversamente proporcionais ao suplício desses meses.

Mesmo as despensas menos privilegiadas não deixam de prover às famílias cristãs um mínimo de fartura para homenagear a chegada do salvador. Neste dia, carroças com carnes e grãos costumam ser doadas por reis e lordes cristãos para alimentar aqueles que lhe pedem auxílio quando a colheita recente não foi das melhores.

Ano-Novo (1/jan): Para a Santa Igreja, é o primeiro dia do ano. Data celebrada com alegria em diversas comunidades cristãs apesar do frio inclemente, quando os cristãos são incentivados a trocar presentes entre seus entes queridos.

Dia de Reis (6/jan): Data em que os reis locais são louvados em nome dos três reis do oriente que deram ao messias mirra, ouro e incenso. Ocorre especialmente entre aqueles que são beneficiados no Natal e os que prestam grande devoção aos monarcas.

Dias Santos: Poucos santos são celebrados no inverno.

São Dewi (9/Nov) e São Estevão (2/Dez) são dois santos cujas histórias de sofrimento e superação servem de consolo e exemplo entre os que encontram dificuldades de lidar com o frio e a neve como a maioria dos outros.

Deuses Britânicos

Os Deuses britânicos foram senhores supremos do arquipélago na antiguidade, cultuados por druidas e sacerdotisas que faziam dos Cultos Antigos uma prática de conhecimento e poder. Mas outros Deuses cobiçaram a Britânia, vieram das estrelas e tentaram conquistá-la à todo custo. Um golpe de lança de um Deus poderia matar centenas e nenhum escudo mortal jamais poderia resistir um golpe divino. Foi uma guerra de força e magia, que culminou com uma enorme implosão, destruindo o Grande Rei dos Deuses e separando todas as divindades da Velha Britânia por uma cortina de sonhos; desde então, os Deuses jamais foram vistos novamente.

Deuses Maiores

Sucellus, Grande Rei dos Deuses

Decidido a não deixar a Velha Britânia nas mãos dos invasores, foi o Senhor dos Deuses britânicos quem brandiu seu gigantesco martelo de batalha e o arremessou contra as estrelas, dando início à implosão que separou o mundo dos homens de todos os outros. Desde então, o caos passou a imperar entre os Deuses dos Cultos Antigos, que além do rei perderam o próprio lar.

Outros nomes: Nûrat (pictos), Woden (saxões), Júpiter (romanos) e Zeus (gregos).

Tendência: Ordeiro (LN).

Modron, Grande Mãe de Todos



Viúva de Sucellus e mãe de tudo o que é vivo na Velha Britânia.

Associações: Natureza, terra, fertilidade, vingança, maternidade e esperança.

Outros nomes: Donzela-Mãe-Anciã (sacerdotisas), Eostre (saxões), Rhianon (nobreza pagã) e Gaia (romanos).

Tendência: Vingadora (CB).

Belenos, Deus do Sol e da Luz

Dono de muitas faces, cuja verdadeira forma pode cegar os homens.

Associações: Sol, honra, integridade, valor, música e conhecimento.

Outros nomes: Llyr (pictos), Beli Lugh ou Belanus (irlandeses), Helios (gregos) e Apolo (romanos).

Tendência: Justo (LB).



Manawydan, Senhor dos Mares



Se os britânicos têm tanto medo do mar é por causa deste Deus, mais alinhado aos irlandeses do leste do arquipélago.

Associações: Oceanos e mares, animais marinhos, fúria e traição.

Outros nomes: Mannanan (irlandeses), Manawynn (pictos) e Poseidon (gregos).

Tendência: Destruidor (CM).

Crom Dubh, Senhor do Subterrâneo

O fogo não ilumina no mundo subterrâneo de Annwn, lar do Deus-aleijado, onde as almas dos malditos queimam no escuro.

Associações: Trevas, medo, deformidade, frio, sofrimento e mesquinha.

Outros nomes: Daghdha (irlandeses), Ares (gregos) e Marte (romanos).

Tendência: Vil (LM).



Gofannon, Deus dos Ferreiros



quem ensinou a humanidade a criar armas, armaduras e construções. Vive em algum lugar escondido ao lado de sua forja.

Associações: Artesanato, engenhosidade, força, vontade e determinação.

Outros nomes: Vulcano (romanos) e Hefestos (gregos).

Tendência: Ordeiro (LN).

Taranis, Deus dos Raios e Trovões

Pai de todas as tempestades e desgraças do mundo, vive entre as nuvens aterrorizar e causar o horror entre os homens e os animais.

Associações: Tempestades, trovões, raios e qualquer tipo de reviravolta.

Outros nomes: Gwyllon (irlandeses) e Thunor (saxões).

Tendência: Inconstante (CN).



Deuses Menores

Por mais estranho que pareça, não há um consenso sobre quais são os verdadeiros Doze Deuses da Velha Britânia, pois em várias regiões as divindades menores são substituídas por outras, como **Cumulos**, o senhor da guerra; **Epona**, mãe de todos os cavalos, ou **Agrona**, Deusa do massacre. Alguns já druidas incluíram divindades que os britânicos jamais tinham ouvido antes.

Os cinco mais conhecidos, porém, são os listados abaixo:

Bel, Deus do Fogo e da Guerra: Patrono e amigo de Beli Mawr, o primeiro dos homens, Bel costuma ser visto como um demônio entre os cristãos. **Associações:** calor, fúria, respeito, dignidade, mudança pelo fogo, paixão. **Tendência:** inconstante (CN).

Don, Senhora das Plantas: A preferida de Modron, é a Deusa de todas as coisas vivas além de homens e animais. **Associações:** florestas, árvores, arbustos e frutos. **Tendência:** neutra.

Cernunnos, Senhor dos Animais: Deus e protetor de todas as criaturas além dos homens. **Associações:** qualquer animal (o cervo em especial, cujos chifres representam virilidade). **Tendência:** neutro.

Nantosuelta, Deusa dos Rios e Lagos: Faz oposição direta a Manawydan, de quem tira sua essência para oferecer água potável aos homens e depois devolvê-la aos mares. **Associações:** qualquer fonte de água potável, inclusive poços. **Tendência:** Vingadora (CB).

Grannos, Deusa da Cura: A mais pura das damas possui o dom de reparar os males do mundo. **Associações:** virgens, ervas curativas, ungüentos e ataduras. **Tendência:** Bondosa (NB).

Magias Permitidas na Velha Britânia

Bardo

Nível 0: Canção de Ninar, Detectar Magia, Intuir Direção, Ler Magia, Pasmal, Resistência, Som Fantasma;

Nível 1: Alarme Mental, Área Escorregadia, Causar Medo, Compreender Idiomas, Confusão Menor, Curar Ferimentos Leves, Detectar Porta Secreta, Dissimular Tendência, Enfeitiçar Pessoas, Hipnotismo, Identificação, Obscurecer Objeto, Recuo Acelerado, Remover Medo, Ventriloquismo;

Nível 2: Acalmar Emoções, Agilidade de Gato, Astúcia da Raposa, Aterrorizar, Cativar, Confundir Detecção, Curar Ferimentos Moderados, Detectar Pensamentos, Esplendor da Água, Fúria, Heroísmo, Localizar Objetos, Mensageiro Animal, Retardar Envenenamento, Sugestão, Transe Animal;

Nível 3: Boa Esperança, Clarividência/Clariaudiência, Confusão, Curar Ferimentos Graves, Desespero Esmagador, Dissipar Magia, Falar com Animais, Loquacidade, Medo, Remover Maldição, Velocidade, Vidência;

Nível 4: Cancelar Encantamento, Curar Ferimentos Críticos, Detectar Vidência, Falar com Plantas, Lendas e Histórias, Localizar Criatura, Neutralizar Venenos;

Nível 5: Canção da Discórdia, Curar Ferimentos Leves em Massa, Dissipar Magia Maior, Heroísmo Maior, Névoa Mental, Pesadelo, Sonho, Sugestão em Massa.

Clérigo

Domínios: Bem, Conhecimento, Cura, Magia, Ordem e Proteção. Clérigos devem escolher dois e Paladinos um domínio.

Nível 0: Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magia, Detectar Venenos, Ler Magias, Orientação, Resistência, Virtude;

Nível 1: Abençoar Água, Arma Mágica, Auxílio Divino, Bênção, Causar Medo, Comando, Compreender Idiomas, Curar Ferimentos Leves, Desespero, Detectar Caos/Mal/Bem/Ordem, Maldição Menor, Pedra Encantada, Proteção contra Caos/Mal/Bem/Ordem, Remover Medo, Santuário, Suportar Elementos, Visão da Morte;

Nível 2: Acalmar Emoções, Ajuda, Augúrio, Cativar, Condição, Curar Ferimentos Moderados, Descanso Tranquilo, Encontrar Armadilhas, Esplendor da Água, Força do Touro, Remover Paralisia, Resistência a Elementos, Restauração Menor, Retardar Envenenamento, Sabedoria da Coruja, Vigor do Urso, Zona da Verdade;

Nível 3: Círculo Mágico contra Caos/Mal/Bem/Ordem, Curar Ferimentos Graves, Dissipar Magia, Falar com os Mortos, Localizar Objetos, Obscurecer Objeto, Oração, Praga, Proteção contra Elementos, Remover Cegueira/Surdez, Remover Doenças, Remover Maldição;

Nível 4: Adivinhação, Arma Mágica Maior, Curar Ferimentos Críticos, Discernir Mentiras, Enviar Mensagem, Idiomas, Imunidade à Magia, Neutralizar Venenos, Poder Divino, Proteção contra a Morte, Repelir Insetos, Restauração, Transferência de Poder Divino;

Nível 5: Cancelar Encantamento, Comando Maior, Comunhão, Conspurar, Curar Ferimentos Leves em Massa, Dissipar Caos/Mal/Bem/Ordem, Marca da Justiça, Penitência, Resistência à Magia, Santificar, Vidência, Visão da Verdade.

Druída

Nível 0: Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magias, Detectar Venenos, Intuir Direção, Ler Magias, Orientação, Purificar Alimentos, Resistência, Virtude;

Nível 1: Acalmar Animais, Arma Abençoada, Bom Fruto, Curar Ferimentos Leves, Detectar Animais ou Plantas, Detectar Armadilhas, Enfeitiçar Animal, Falar com Animais, Invisibilidade contra Animais, Passos Longos, Pedra Encantada, Presa Mágica, Suportar Elementos;

Nível 2: Agilidade do Gato, Força do Touro, Imobilizar Animal, Mensageiro Animal, Resistência a Elementos, Restauração Menor, Retardar Envenenamento, Sabedoria da Coruja, Transe Animal, Vigor do Urso;

Nível 3: Curar Ferimentos Moderados, Dominar Animais, Falar com Plantas, Neutralizar Venenos, Presa Mágica Maior, Proteção contra Elementos, Remover Doenças;

Nível 4: Curar Ferimentos Graves, Dissipar Magia, Malogro, Repelir Insetos, Vidência.

Nível 5: Comunhão com a Natureza, Conspurar, Curar Ferimentos Críticos, Penitência, Proteção contra a Morte, Santificar.

Mago e Feiticeiro

Só têm acesso às escolas Abjuração, Encantamento e Adivinhação, (exceto Riso Histórico, Runas Explosivas, Armadilha de Fogo, Globo de Invulnerabilidade, Pele Rochosa, Sono, Sono Profundo).

Paladino

Nível 1: Abençoar Água, Abençoar Arma, Arma Mágica, Auxílio Divino, Bênção, Curar Ferimentos Leves, Detectar Venenos, Ler Magias, Proteção contra Caos/Mal/Bem/Ordem, Resistência, Restauração Menor, Suportar Elementos, Virtude;

Nível 2: Esplendor da Água, Força do Touro, Remover Paralisia, Resistência a Elementos, Retardar Envenenamento, Sabedoria da Coruja, Zona da Verdade;

Nível 3: Arma Mágica Maior, Círculo Mágico contra o Caos, Curar Ferimentos Moderados, Curar Montaria, Discernir Mentiras, Dissipar Magia, Oração, Remover Cegueira/Surdez, Remover Maldição;

Nível 4: Cancelar Encantamento, Curar Ferimentos Graves, Dissipar o Caos, Dissipar o Mal, Espada Sagrada, Marca da Justiça, Neutralizar Venenos, Proteção contra a Morte, Restauração.

Andarilho (Ranger)

Nível 1: Acalmar Animais, Alarme Mental, Detectar Animais ou Plantas, Detectar Armadilhas, Detectar Venenos, Enfeitiçar Animal, Falar com Animais, Invisibilidade contra Animais, Ler Magias, Mensageiro Animal, Passos Longos, Presa Mágica, Resistência a Elementos, Retardar Envenenamento, Suportar Elementos;

Nível 2: Agilidade do Gato, Curar Ferimentos Leves, Falar com Plantas, Imobilizar Animal, Proteção contra Elementos, Sabedoria da Coruja, Vigor do Urso;

Nível 3: Curar Ferimentos Moderados, Neutralizar Venenos, Presa Mágica Maior, Remover Doenças, Repelir Insetos;

Nível 4: Comunhão com a Natureza, Curar Ferimentos Graves, Dificultar Detecção.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the

COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

Open Game Content

With the exception of the visual art and "Crônicas de Avalon" name and logo, everything in this book is hereby designated as Open Game Content, in accordance with the Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0. The combination of rules, thematic elements, names, plots and storyline are designated Product Identity and are registered by its authors.

Crônicas de Avalon

Nome:

Tendência:

Idade:

Povo:

Patrono:

Altura/Peso:

Classe:

Lealdade:

Cabelo:

Posição Social:

Devoção:

Olhos:

Ocupação:

Terra Natal:

Aparência:



Histórico: _____

Força
Destreza
Constituição
Inteligência
Sabedoria
Carisma

Iniciativa:
Ataque Básico:
Defesa/CA:
Vida/PV:
Absorção e Armadura:

Resistência: Fortitude Reflexo Vontade

Arma

Ataque

Dano

Crítico

Comportamento: _____

Talentos: _____

○ Abrir Fechaduras* (des) _____

○ Acrobacia (des*) _____

○ Adestrar Animais* (car) _____

○ Arte da Fuga (des*) _____

○ Atuação* _____ (car) _____

○ Avaliação (int) _____

○ Blefar (car) _____

○ Cavalgar (des) _____

○ Concentração (con) _____

○ Cura (sab) _____

○ Decifrar Escrita* (int) _____

○ Diplomacia (car) _____

○ Disfarce (car) _____

○ Equilíbrio (des*) _____

○ Escalar (for*) _____

○ Esconder-se (des*) _____

○ Falsificação (int) _____

○ Furtividade (des*) _____

○ Identificar Magia* (int) _____

○ Intimidar (car) _____

○ Natação (for*) _____

○ Observar (sab) _____

○ Obter Informação (car) _____

○ Ofícios _____ (int) _____

○ Operar Mecanismo* (int) _____

○ Ouvir (sab) _____

○ Prestidigitação (des) _____

○ Procurar (int) _____

○ Profissão* _____ (sab) _____

○ Saltar (for*) _____

○ Sentir Motivação (sab) _____

○ Sobrevivência (sab) _____

○ Usar Cordas (des) _____

○ Usar Instrum. Mágico (car) _____

○ _____

○ _____

○ _____

Conhecimentos:

○ Arcano* (int) _____

○ Nobreza* (int) _____

○ Natureza* (int) _____

○ Religião* _____ (int) _____

○ Velha Britânia* (int) _____

○ _____

Reputação: _____ Recursos: _____ Glória: _____

Idiomas Conhecidos: _____

