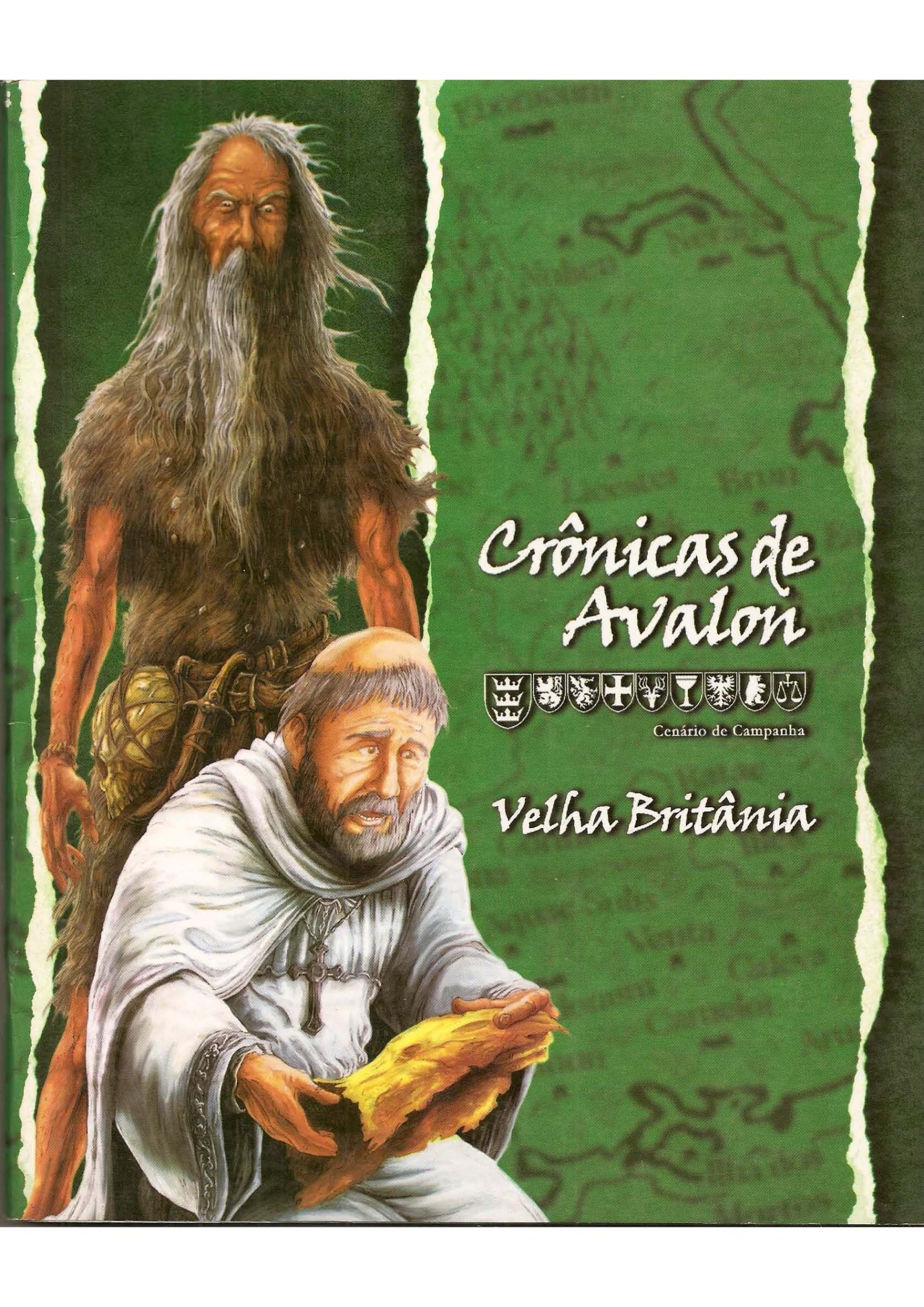




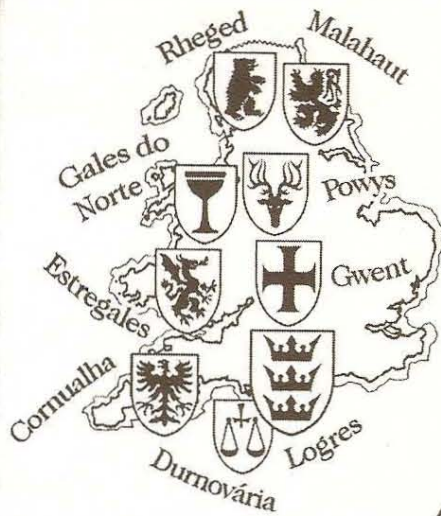
Crônicas de Avalon



Cenário de Campanha

Velha Britânia

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 Monibundo



Powys

Rei Gorffyd de Caer Sws, o Bravo



Malahaut

Rei Lancaster de Eboracum, o Estregado



Rhaged

Rei Coel de Caer Dun, o Nobre

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

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

Legenda	
	Arvores
	Monte
	Montanha
	Vila
	Cidade
	Metrópole
	Especial



1 cm = 2 dias de viagem = 48 km = 30 mi
 Modificadores: sem guia ou estrada x 1.25,
 marcha rápida x 0.75 (deixa fadiga),
 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

Crônicas de Avalon



Cenário de Campanha

Velha Britânia

Capítulo 1: Geografia	2
Centros Populacionais e Sociedade	4
Capítulo 2: Instituições	26
Grande Reino	28
Cultos Antigos	30
Santa Igreja	32
A Guilda	34
Capítulo 3: Arquétipos	38
Criação de Identidade	54
Apêndices	56
Apêndice I: Deuses Britânicos	57
Apêndice II: Classes de Prestígio	58
Apêndice III: Ambientação	62

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. Nenhuma parte da publicação, porém, pode ser reproduzida sem a autorização prévia do autor e da editora.



Conclave Comic Shop e Editora
 Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, loja 3309
 Juiz de Fora – MG – CEP 36013-150
 Tel: (32) 3215-2708
conclave@powermail.com.br
www.conclaveweb.com.br
www.conclaveweb.com.br/editora/master.php

Crônicas de Avalon, Vol. 2 – Velha Britânia (Sistema d20)

ISBN: 85-89690-14-8

Produção

Autor: Pedro Borges

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

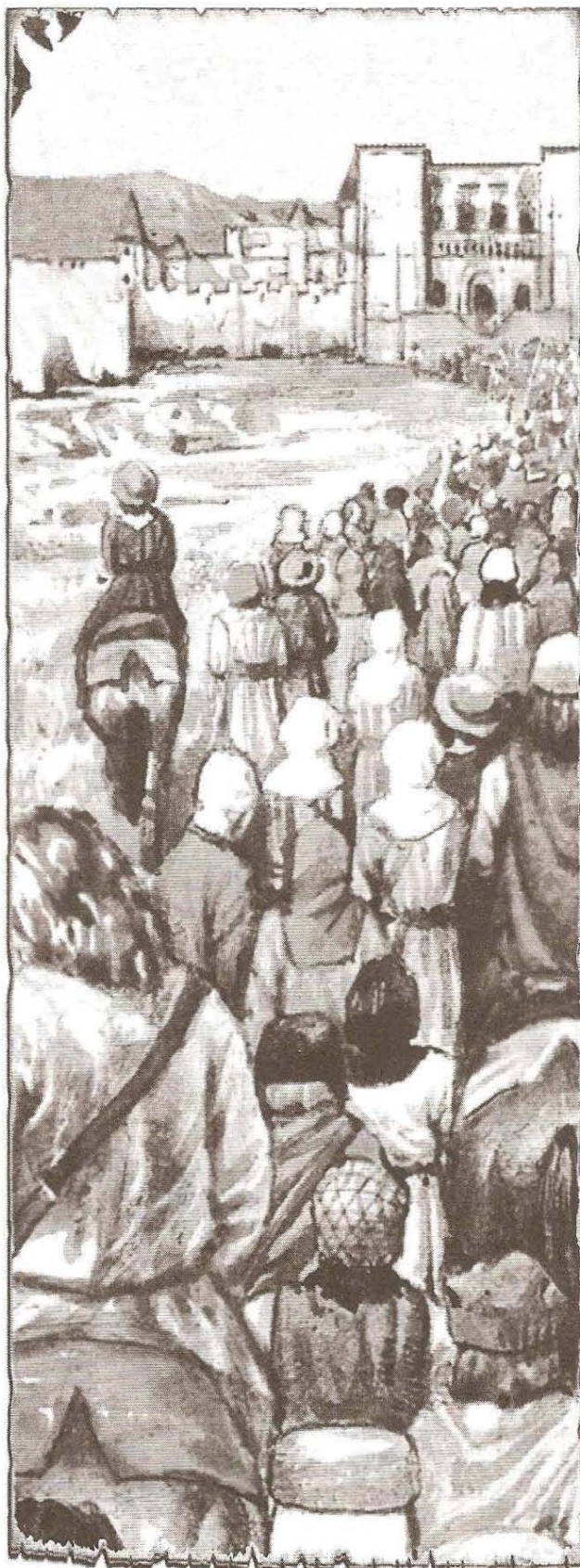
Ilustração de Capa: Flávio Ribeiro

Agradecimentos

Motivação: Luiz e Vera Borges e Paula Frizetti

Revisão de Texto: Marcelo Luiz de Oliveira

Revisão de Sistema: Lúcio Pimentel, Cristiano Chaves
 "Cutty" de Oliveira e Marcelo TellesTeste de Jogo: André "Grimere" Sakaya, Bruno "Luberius"
 MacCord, Carolina "Seren" Morand, Gerard "Galadred"
 Laurence, Karine "Nimehir" Botelho, Leandro "Einion"
 Bulkool, Mário "Peridok" Araújo, Paula "Leanel" Frizetti, Pedro
 Augusto "Unar" Rodrigues e Rodrigo "Teodric" FontanaContribuição via Orkut: Cassio Victor Venturi, Cristiano
 Teixeira, Arthur Parreira e Felipe Daetwyler



Capítulo 1: Geografia

Tudo o que sir Galahad queria era descansar frente ao fogo. Estava viajando há dias no frio quando encontrou refúgio em um casebre na fronteira de Estregales e Gwent, onde a falta de uma chaminé deixava todos cobertos de cinzas antes que a coluna de fumaça da fogueira escapasse pelo teto de palha. Mesmo assim sentia-se aliviado, finalmente dormiria num lugar seco.

Além do cavaleiro e a família de cristãos que lhe oferecia abrigo, vários animais se espremiavam dentro da casa – ao todo dois velhos, oito crianças barulhentas, uma vaca, um porco e algumas galinhas. Logo que terminou sua insossa sopa de ervilhas quis saber como estava seu cavalo lá fora. Estava ocupado soltando as amarras da sela e não percebeu um vulto que se aproximava pelas costas.

– Senhor cavaleiro? – Era uma voz feminina, tão receosa que nem chegara a assustá-lo. Uma jovem sacerdotisa; sua tatuagem de iniciação, uma meia lua no alto da testa, ainda tinha o azul tão forte que não poderia ter sido marcada a mais de um ano.

– Por favor senhor, não vim lhe fazer mal algum, preciso de ajuda. O senhor poderia me prestar um grande favor? – Não deveria ter mais que dezesseis anos, mas seu corpo e sua beleza eram de uma mulher adulta. Observando com atenção, Galahad viu que suas vestes estavam puidas e que carregava apenas um cobertor com o qual envolvia certos objetos e provisões.

– Preciso chegar até Ynis Mon em Gales do Norte, mas não sei como... – e parou de falar, baixando a cabeça ruiva quando viu o crucifixo de Galahad. A expressão do cavaleiro era de intriga, imaginava o que a teria feito fugir daquele modo. Gales do Norte era muito longe dali e o caminho perigoso naquela época do ano. Foi quando a jovem percebeu um traço de piedade em seu rosto.

– Desculpe-me, não me apresentei. Sou Ninive, é um prazer conhecer tão nobre cavaleiro... – disse, fazendo uma mesura sem abaixar a cabeça. Era simplesmente impossível escapar daqueles grandes olhos verdes.

As Ilhas Britânicas

Cercadas pelo oceano, as ilhas compõem um largo arquipélago a noroeste do grande continente. Dominada pelas duas ilhas maiores, Britânia e Irlanda, estas terras se isolam do resto do mundo não apenas pelos mares, mas também por uma forte barreira cultural que separa os britânicos de todos outros povos. Ynis Prydain, como é conhecida a Grande Ilha, ocupa dois terços de todo arquipélago e é dividida por reinos de características bastante peculiares.

A região conhecida como Velha Britânia é cercada pela Muralha de Adriano no norte, o Mar da Irlanda no oeste e os mares Germânico e Estreito no leste e no sul, respectivamente. As Montanhas Altas, apesar do nome, são mais baixas que as Montanhas Brancas, e nas duas cordilheiras a parte leste é mais acessível para chegar ao topo que a parte oeste, alta e irregular. O resto da Grande Ilha é coberto por colinas, vales, planícies, bosques e florestas por todo canto. Seu clima é temperado, com invernos gelados e verões agradáveis na porção sul da ilha, enquanto o norte costuma ser tomado por tempestades e ventos frios a maior parte do ano.

Regiões de Ynis Prydain

A Grande Ilha pode ser dividida em seis grandes áreas: Britúnia, Gales, Kernow, Cumbria, Terras Altas e Lloegyr.

Britúnia (Logres, Gwent e Powys): É o coração do arquipélago, onde se encontram a maior parte das comunidades. Historicamente sempre foi o maior campo de batalha de toda a Grande Ilha, onde os britânicos já lutaram contra incontáveis oponentes.

Gales (Estregales e Gales do Norte): O berço do Povo Antigo, onde ficam as montanhas mais altas, os campos mais produtivos e as florestas mais densas de todo o Grande Reino.

Kernow (Cornualha): A gigantesca península fica a sudoeste da ilha, onde os habitantes costumam ser frios e solitários, como os ventos e tempestades característicos daquelas paragens.

Cumbria (Malahaut e Rheged): Morada dos homens do norte e o ponto mais extremo da civilização humana, onde os britânicos ainda tentam domar a natureza inóspita e suas armadilhas.

Terras Altas: Onde antes foi fundado o reino de Lothian existe uma terra selvagem dominada pelos selvagens pictos, recentemente recuperada graças à terrível rainha-bruxa que os governa.

Lloegyr: Terra ocupada pelos bárbaros saxões desde que vieram à Velha Britânia. Como os britânicos não a repovoaram, o Grande Rei permitiu que suas famílias vivessem ali.

Além do Mar da Irlanda, na segunda maior ilha do arquipélago, também chamada de Eire, existem cinco reinos governados por reis que preferem lutar entre si a maior parte do tempo. O que acontece por lá dificilmente chega aos ouvidos do resto do mundo.

A Grande Ilha Sagrada

Clérigos e druidas compartilham uma teoria sobre a origem do universo. Ambos acreditam que o mundo surgiu da manifestação de um único poder divino, cuja força primordial estaria se extinguindo desde então, para num futuro distante renascer e iniciar um novo ciclo divino. A magia – essência desta força primordial – estaria sendo absorvida pela Velha Britânia e condenada ao esquecimento. Monstros e feitiços vistosos que antes eram testemunhados entre os mediocres foram tragados pelas lendas e canções, parecendo viver atualmente apenas nos sonhos dos homens.

Merlin e Nasciens acreditam que parte desta força primordial estaria sendo devorada pela Grande Ilha desde o início dos tempos, concedendo à Ynis Prydain uma consciência própria e a capacidade de afetar o destino dos britânicos de estranhas maneiras. Seja na mudança do vento ou do clima, esta consciência pode se manifestar de maneiras incompreensíveis à mente mundana – como a chuva que impede a queimada, a névoa que permite fugir da emboscada, a tempestade que acompanha a desgraça e o dia ensolarado que abençoa os amantes quando se encontram às escondidas.

Em *Crônicas de Avalon*, a consciência da Velha Britânia parece estar quase sempre a favor dos heróis, permitindo um toque épico nas histórias dos personagens dos jogadores. Bons Mestres devem aproveitar esse trunfo para incrementar a descrição do cenário. Basta tomar cuidado e utilizar essas manifestações para favorecer apenas o clímax de uma narrativa. Elas podem ser utilizadas para criar um ambiente dramático, mas sempre de forma sutil. Logo, ainda é impossível que uma tempestade surja imediatamente num dia claro, menos ainda o surgimento de névoas no topo de um monte numa tarde de verão.

Características do Cenário

Os romanos chamam o mundo da Velha Britânia de Gaia, o coração do plano material e o eixo de todos os planos de existência, pois é dali que surge toda a energia criativa que dá vida a esses infinitos universos.

Esse plano possui as seguintes características:

- **Morfologia, Gravidade, Tempo e Espaço** idênticos aos conhecidos na Terra.
- **Tendência:** Neutro [suave], em decorrência de uma lenta e gradual transição do Caos [forte] para a Ordem [forte].
- **Magia:** Limitada. Apenas tem acesso à magia quem possui o talento *Usar Magias*. Adicionalmente, além das listas de magia terem restrições, qualquer magia de sexto nível ou superior não consegue ser lançada neste plano de existência. 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.
- **Transporte Planar:** A transição para a Ordem [forte] criou uma cortina de sonhos que agora separa Gaia de todo o resto. Assim, as criaturas de outros planos jamais poderão entrar no coração do mundo material, permitindo aos homens se desenvolverem sem intervenções diretas externas, mesmo que ainda possa existir algumas exceções à regra.

Resquícios do Antigo Poder

Desde que a humanidade perdeu o acesso à magia arcana na antiguidade, apenas os homens, plantas e animais vivem ali (pág. 57). Qualquer ser extraplanar que alcançar Gaia morrerá imediatamente (sem teste de resistência) e seus restos entrarão em decomposição e desaparecerão em uma questão de segundos. Certos monstros porém ainda vivem ali, criaturas que desde tempos imemoriais vivem escondidos em lugares onde acredita-se guardar parte do antigo poder. Estas instâncias são chamadas de *Solos Feéricos*.

Monstros e Seres Fantásticos

Seja nas profundezas de subterrâneos e cavernas, no alto de montanhas protegidas por terríveis selvagens ou qualquer outro lugar longe do alcance da humanidade, essas criaturas vivem reclusas pelas mais diferentes razões.

Sugestões do *Livro dos Monstros*: animais atroz, animais gigantes, atachs, bruxas, dragões, elementais, fogos fátuos, golems, worgs e diversas criaturas dos tipos fada, gigante, humanóide, metamorfo, morto-vivo e planta.

O Sonhar

A humanidade não tem ciência do que acontece enquanto dorme. No sono, suas almas se desprendem de seus corpos do mundo material para vagar pelos misteriosos reinos astrais do Sonhar, onde o tempo e o espaço funcionam de maneira distinta. Enquanto suas formas físicas descansam profundamente, suas consciências podem mergulhar em infinitos e diferentes universos.

Centros Populacionais

Desde o início dos tempos, a população da Velha Britânia viveu predominantemente nos campos. O receio da fome e da peste causadas pela concentração desordenada nas cidades e metrópoles ainda são um grande impedimento para o êxodo.

As comunidades, ou centro populacionais, dividem-se em seis estágios evolutivos:

Acampamentos (20 a 80 habitantes): Seja uma caravana de mercadores em busca de negócios, artistas itinerantes ou vassalos à procura de terras melhores, mesmo quando estes pequenos grupos estão bem instalados é comum que existam meios disponíveis para que todos se retirem às pressas, a fim de evitar confrontos com bandidos ou lanceiros inimigos em busca de alvos fáceis. *Milícia local:* 0 a 20 lanceiros.

Povoados (81 a 400 habitantes): Resquícios das antigas tribos que ainda se reúnem como seus antepassados faziam, num salão de festejos e várias casas em volta. Extremamente territoriais, costumam se fechar em suas paliçadas para evitar o contato com o mundo exterior. Quando grandes exércitos marcham próximo de suas terras sem autorização do chefe local, às vezes temem que seja algum povoado inimigo que queira destruí-los. *Milícia local:* 20 a 60 lanceiros.

Aldeias (401 a 900 habitantes): Talvez por estarem próximas a alguma rota de comércio ou uma trilha utilizada por procissões de peregrinos, estas comunidades são antigos povoados que cresceram e se estruturaram para evitar pestes e saqueadores. Após este estágio, o crescimento populacional começa a se estender descontroladamente além do alcance de suas muralhas. *Milícia local:* 60 a 100 lanceiros.

Vilas (901 a 5.000 habitantes): É o tamanho ideal para uma comunidade saudável: grande o bastante para se proteger de um exército inimigo mas não o bastante para que o cheiro da própria imundície torne o ar desagradável, como ocorre nos estágios acima. Suas construções costumam ser feitas de pedra e ardósia nas colinas rochosas ou madeira e sapê nas terras mais baixas, podendo ainda encontrar uma ou duas edificações romanas. *Milícia local:* 100 a 300 lanceiros.

Cidades (5.001 a 25.000 habitantes): Todos os maiores centros populacionais da Velha Britânia foram construídos sobre construções deixadas pelos romanos, cujas estruturas de pedra, apesar de antigas, conseguem ser mais resistentes que as britânicas, feitas de madeira, palha e areia. Mesmo aparentando desgastados, estes lugares ainda guardam parte da majestade de um passado que os britânicos um dia desejam restaurar. *Milícia local:* 300 a 450 lanceiros.

Metrópoles (25.000+ habitantes): A idéia de construir estes centros urbanos foi trazida pelos romanos, que tentavam por todo o continente, inclusive na própria Velha Britânia, levantar réplicas de sua gloriosa capital, Roma. Apesar dos cuidados tomados pelos reis, entretanto, parece impossível evitar que a comunidade seja tomada por miseráveis e suas pestes, que se espalham rapidamente por entre a população. *Milícia local:* Aproximadamente 500 lanceiros.

Sociedade

Desde o surgimento dos homens na Velha Britânia, a monarquia é a única forma de governo conhecida pelos seus habitantes, mesmo que por muitos séculos um rei valesse tanto quanto um chefe tribal dos inúmeros países do Povo Antigo. Até quando não havia como contestar a ocupação de Roma, seus monarcas não deixaram de ser tratados como se fossem os legítimos proprietários da terra, mesmo sob as rédeas dos magistrados e centuriões romanos.

Nos últimos anos do governo de Artorius porém, a autoridade dos reis parece ser a única coisa que ainda se mantém inabalável, pois uma onda de transformações tomou conta do Grande Reino. Seus habitantes, mais acostumados à segurança e a paz dos campos, começaram a se concentrar nos centros populacionais na mesma proporção em que o número de cristãos começou a ultrapassar o de fiéis aos Cultos Antigos. E após a traição da rainha Guinivere e *sir* Lancelot, certos males que se imaginavam estirpados da Velha Britânia, como a corrupção e o medo de uma invasão estrangeira, parecem estar retornando à sua rotina, como se uma maldição tivesse se aplacado sobre os britânicos.

Se os reis não impedirem de alguma forma essa crescente onda de mudanças, talvez nem mesmo eles continuem para sempre.

Hierarquia: Os britânicos se dividem de duas formas distintas: socialmente e politicamente. A primeira ocorre pela posição social (párias, miseráveis, escravos, artistas, vassalos, mercadores, soldados, comandantes, sacerdotes, nobres, lordes e monarcas), e a segunda pelo vínculo político (ver pág. 27). Certos soldados, por exemplo, podem fazer um inferno da vida de escravos e vassalos ligados ao mesmo patrono (se o abuso for tolerado), mas precisam tomar cuidado com escravos e vassalos vinculados a outros regentes para evitar atritos com outros lordes ou grupos de influência.

Estrutura Familiar

O vínculo de sangue é o mais importante de todos os laços. Sem ele, a sobrevivência seria impossível para quem adoece ou envelhece, pois embora a Santa Igreja estimule a caridade, existem diversos lugares onde é difícil encontrar bons cristãos que se valham desta generosidade. É para a família, portanto, que quase sempre cabe a responsabilidade de cuidar uns dos outros, assim como é comum também trabalharem, lutarem e fazer tudo o mais juntos.

Se um indivíduo não possui berço privilegiado, é quase certo que venha a herdar a mesma ocupação que seus pais – os meninos ajudam os homens nos campos e oficinas, e as meninas cooperam com as mulheres na administração da casa e no cuidado com as outras crianças. Em razão desse vínculo, os parentes costumam nutrir opiniões fortes entre si: adoram aqueles mais cooperativos e desprezam os que são considerados um fardo. Pelo amor ou pelo ressentimento, não existe indiferença entre parentes.

Entre os nobres, uma antiga tradição diz que o primogênito deve viver pela espada, o segundo filho pela fé e os outros devem servir ao primeiro. Por lei, apenas o primeiro filho homem pode herdar o patrimônio do pai, cabendo aos irmãos continuar sendo dependentes da mesma forma como antes, sem muitas alterações em suas rotinas. Quando algum irmão resolve contestar por demais a liderança do primogênito, é comum que ele seja banido ou mandado para outro lugar, seja para continuar servindo ao irmão à distância (e assim receber alguma ajuda) ou simplesmente para não atrapalhar.

Independente de posição social, a única função de uma mulher é cuidar da casa e das crianças menores até encontrar um homem para casar, quando ela deixará sua antiga família para ser recebida pela do marido. Somente as mulheres de coragem e forte presença conseguem escapar deste destino, normalmente seguindo o caminho do sacerdócio, seja entre os cristãos ou os druidas.

Quase toda família tem seus agregados sem vínculo de sangue, que vivem na casa com a permissão do chefe ou seu primogênito desde que trabalhem com determinação e não reajam ao desprezo familiar pela falta do laço sanguíneo.

Muito abaixo dos agregados estão os escravos, que dormem acorrentados juntos dos animais à noite e são soltos durante o dia para prestar serviços aos familiares. Com exceção dos nobres, britânicos e saxões se acostumam com certa facilidade à idéia de serem escravizados, pois dificilmente fogem da condição. Normalmente, quando alguém é feito escravo, sua família e amigos já estão mortos, ou estão longe demais para se ter certeza se ainda continuam vivos. Durante o séc. VI d.C., os homens vêem a escravidão como um inferno pessoal a ser vivido neste mundo, para que a sua alma não continue acorrentada quando chegar no próximo.

Justiça Britânica

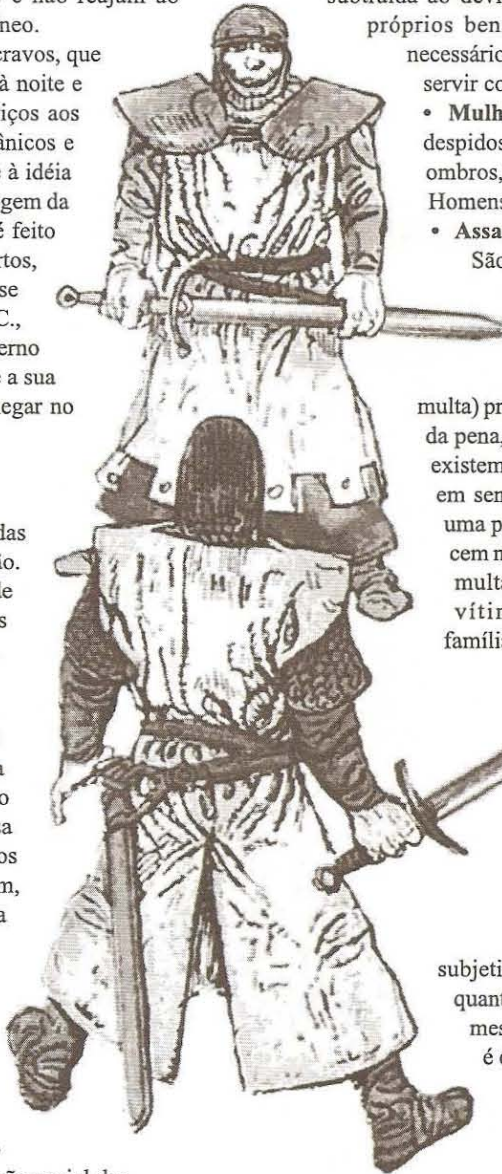
Todas as leis britânicas foram influenciadas pelos romanos durante os anos de ocupação. Antes, qualquer julgamento só tinha validade com o aval de um rei, mas como os monarcas preferiam se concentrar em outros assuntos, diversas vezes terminavam por ignorar suas próprias decisões e as distorciam de acordo com os próprios interesses. Infelizmente nos tempos de Artorius esse tipo de abuso ainda acontece com frequência, e o juramento divino dos monarcas de fazer justiça precisa ser acompanhada de perto pelos emissários do Grande Rei para que os tiranos pensem, duas vezes, antes de tomar suas decisões da maneira que bem entendem.

Para aliviar parte da responsabilidade dos ombros do monarca, a autoridade para julgar foi estendida a um conselho de magistrados, homens escolhidos pelo rei e que estabelecem os parâmetros da organização judiciária real. Cada disputa costuma ser amparada por apenas um único magistrado, que considera primeiro a posição social das partes envolvidas, depois os casos similares ocorridos no passado, além, claro, da gravidade dos crimes. Só depois de refletir sobre estes aspectos costuma-se ouvir o veredicto. Um magistrado pode condenar inocentes ou libertar culpados à revelia, devendo apenas tirar satisfações depois com o conselho ou com o monarca.

Durante o auge do governo de Artorius poucas vezes se ouviu falar em corrupção envolvendo magistrados, o que infelizmente tem se tornado comum desde que o Grande Rei adoeceu e seus cavaleiros desapareceram em busca do Santo Graal.

No que diz respeito à legislação, com o passar dos anos muitas das sentenças se tornaram universais:

- **Olho por Olho, Dente por Dente:** O agressor é obrigado a ser vítima da mesma violência que praticou pela pessoa agredida.
- **Arruaceiros e Vagabundos:** São pintados, humilhados pela população local e atirados em troncos públicos ou levados à uma prisão ou masmorra até a mudança da lua.
- **Pequenos Roubos e Furtos:** Além de devolver a propriedade subtraída ao devido dono, o agressor pode ter parte dos próprios bens confiscados. Se o magistrado achar necessário, alguns dias no calabouço também podem servir como punição.
- **Mulheres Infieis e Traidores:** Costumam ser despidos e presos a um pedaço de tronco sobre os ombros, para depois serem apedrejados e banidos. Homens adúlteros não são condenados.
- **Assassinatos ou Grandes Roubos e Furtos:** São punidos com a morte, por decapitação para os nobres ou por espancamento ou enforcamento para os plebeus.
- **Sarhead:** Em muitos dos casos, é possível pagar um *Sarhead* (um tipo de multa) proporcional ao crime cometido para se livrar da pena, a não ser nos crimes contra a honra. Não existem valores específicos para o *Sarhead*, mas em sentidos gerais, a morte de um escravo vale uma peça de ouro enquanto um nobre de cinco a cem mil. Cabe ao magistrado tirar boa parte desta multa para compensar a vítima ou sua família.



A Honra e os Juramentos

No séc. VI d.C., era considerado honrado todo homem que se mantinha leal aos seus juramentos, mesmo que ele eventualmente não pudesse cumpri-los. A interpretação sobre a honra é sempre subjetiva: o Grande Rei fez tantos juramentos quantos foram necessários para fazer a paz, e mesmo que tenha quebrado parte deles, ainda é considerado o mais honrado dos reis.

Juramento Divino: Acima de todos os outros juramentos, é aquele realizado nas cerimônias sagradas, como se os Deuses pudessem prestar atenção a um único mísero mortal. Este compromisso não

se confunde com um juramento simples feito a um sacerdote.

Juramento Real: Feito diretamente a um patrono, é o segundo compromisso mais importante. O juramento feito a um rei sempre estará acima daquele feito a um duque-de-guerra, que por sua vez sobrepujará aquele prestado a um chefe local.

Juramento Simples: Aquele voltado a qualquer outro que não a divina providência ou um patrono. Este juramento estará sempre abaixo de qualquer dos outros dois acima.

Diversão e Entretenimento

Nos tempos de paz, quando não existe a expectativa de pestes ou batalhas à vista, cada estação do ano possui uma rotina própria de celebrações, festivais e procissões em todo o Grande Reino, no intuito de ocupar o tempo ocioso entre as colheitas e oferecer algum alento para os meses mais frios que virão.

Durante as festividades, tudo é pretexto para que os homens das ilhas façam o que mais gostam — dançar, comer, beber e brigar. A quantidade de festividades costuma ser um indicador em relação à prosperidade da região, pois sempre atrás destes excessos existe uma turba de malabaristas, contadores de histórias e músicos capazes de impressionar multidões em busca de algumas moedas e um pouco de comida.

Competições: É um tipo de festa aguardada com ansiedade, quando cavaleiros se enfrentam em imponentes duelos com lanças, guerreiros lutam até o primeiro sangue aparecer em disputas singulares, e os arqueiros de diferentes regiões tentam descobrir qual é o melhor. Nas metrópoles, é possível apostar em gladiadores que se enfrentam regularmente nas arenas. Quando não há guerra, essas são as únicas alternativas que um guerreiro possui para manter sua arma e sua mente afiadas por mais tempo.

Torneios: São as competições maiores que ocorrem nas capitais, onde o rei e sua família entregam as premiações. Ao final de cada dia de jogos sempre existe uma grande celebração, onde, mais uma vez, há muito do que comer, beber, e sempre existem pessoas dispostas a dançar e brigar. O torneio de bebidas é uma das mais tradicionais disputas em que nobres e vassalos podem celebrar juntos nos tempos de fartura para comemorar os bons tempos.

Diversões da Nobreza: Para os nobres, que possuem um tempo ocioso maior que as outras posições sociais, ainda possuem outras opções de lazer. Quando um ou outro artista impressiona um membro da corte, é possível convidá-lo para entreter sua família por alguns meses, bebendo e comendo de graça, até que o contratante perca o interesse e o coloque novamente na estrada. Entre aqueles de berço privilegiado ainda existem as atividades ditas “esportivas”, como a falcoaria, a arquearia e a caça. Em alguns bosques próximos a certas comunidades, os patronos chegam a proibir o acesso às matas àqueles que não são nobres, chegando a contratar andarilhos para proteger essas áreas de caça e impedir que os animais sejam capturados ou mortos por miseráveis esfomeados.



Etiqueta entre Lordes

Dizem que é na guerra que as forças divinas se comunicam com os homens, quando o heroísmo surge da loucura e do horror do campo de batalha e as lendas são forjadas, talvez seja por isso que o confronto armado seja tão valorizado na Velha Britânia.

Quando viajam em paz, os soldados são ordenados a carregar os seus escudos nas costas e de cabeça para baixo, para demonstrar que não desejam perturbar a calma. Nos dias de festividades, flores e plantas (como a verbena) são amarradas nas pontas das lanças,

como prova de que não se pretende chamar a atenção de Deus (ou dos Deuses).

Todo lanceiro ou cavaleiro tem o direito de pintar no seu escudo o símbolo do lorde a quem serve ou do monarca daquele país. Isto termina sendo usado como forma de medir a popularidade entre os soldados.

Se por algum acaso um lorde se voltar contra o monarca ou vice-versa, os homens sempre irão se manter do mesmo lado que o seu exército, pois é assim que serão tratados pelo novo inimigo.

Nobres, lordes e reis dificilmente são mortos em uma batalha quando são reconhecidos, pois a vida desses homens pode valer uma boa quantidade de ouro e jóias, enquanto que a sua morte será censurada por nobres, lordes e reis aliados, que acreditam que se pouparem um inimigo à altura poderão ser um dia poupados também.

Viajando pela Velha Britânia

Cruzar pelas estradas pode ser um desafio maior do que aparenta. O clima e a estação podem não ser propícios, pois a lamaceira das chuvas de verão e o frio do inverno podem atrasar uma jornada por dias, às vezes semanas. A falta de segurança em certas regiões é outro dilema, pois não é possível que os exércitos estejam em todos os lugares no mesmo tempo. Para evitar tantas dificuldades, grandes caravanas protegidas por soldados costumam ser reunidas para viajar nos períodos secos do ano, como no final da primavera ou no início ou auge do verão.

A parte das dificuldades, sempre há um grande prazer ao viajar pela Velha Britânia. A Grande Ilha possui um número incontável de belezas naturais que apenas podem ser apreciadas quando se cruza pelas terras. O Mestre deve mostrar na narrativa que existe uma grande simbiose entre a terra, o clima e seus habitantes.

Nota: Todos os mapas desse livro seguem a mesma proporção.

Logres



Capital: Camelot.

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

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Britânicos).

Símbolo/Cor: O escudo com as três coroas passou a ser o estandarte de Artorius após a sua recente conversão ao cristianismo; o dragão, símbolo do Pendragon da Velha Britânia, foi apresentado ao rei de Estregales. Sua cor é o azul escuro.

Terreno/Clima: Tomada por grandes florestas e montes na área central e por pântanos na costa do mar de Severn, o clima de Logres é agradável durante a maior parte do ano, com exceção da tempestuosa época das chuvas no verão e o frio (mesmo sem neve) no auge do inverno, implacável em toda a Grande Ilha.

Antecedentes: 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 Logres é a capital e atual bastião da civilização britânica.

Descrição: Logres foi o palco das maiores vitórias do povo britânico contra os invasores saxões. Graças aos seus três últimos reis, Ambrosius Aurelianus, Uther Pendragon e Artorius de Camelot, o fortalecimento econômico e militar no país pode apenas ser comparado à era de ouro proporcionada pelos romanos. Entretanto, desde que se tornou público o conhecimento do adultério entre a rainha Guinevere e seu campeão, Lancelot, uma terrível maldição tomou conta do país. Aos poucos, a corrupção e a violência parecem gradualmente retornar à Logres, junto com o medo de uma insurreição entre os escravos saxões.

Sociedade: Os últimos anos tornaram os habitantes de Logres mais civilizados. Há quem diga, porém, que também se tornaram preguiçosos e confiantes demais. Por falta de novas batalhas, os exércitos contam com lanceiros inexperientes em suas fileiras. Para não deixar que seus músculos atrofiem, os soldados concentram suas atenções em competições incentivadas pelos lordes.

Aliados e Inimigos: Gwent, Durnovária, Estregales, Malahaut e Rheged são os maiores aliados de Logres, apesar dos dois últimos estarem um tanto distantes; Gales do Norte e Cornualha são vistos com receio, enquanto Powys costuma ser alvo de preconceito pela população por causa dos rumores sobre seus druidas.

Um Reino, Três Povos

Como os britânicos são muito ligados às suas raízes, os logrihim costumam se dividir como faziam seus antepassados. Em Abona, Aquae Sulis e Sorviodonum, a influência romana é tão forte quanto em Gwent, pois todos os que antes viviam ali foram substituídos pelos homens das legiões. Do lado oeste do reino (por toda a extensão dos Pântanos de Avalon) ainda vivem os descendentes diretos do Povo Antigo, que lutam contra os cristãos de Glastonbury e sua obsessão em acabar com os druidas. Em Venta, Dunum e Camelot, é fácil encontrar membros das linhagens que estabeleceram as primeiras alianças com Roma. Estas três facções (romanos, pagãos e bretões) só não ameaçam partir o reino em três por causa da admiração que nutrem pelo Grande Rei.

Justiça

Todas as leis britânicas são sumariamente aplicadas em todo o reino, mesmo quando uma penalidade determina a execução de mulheres ou crianças. Por decisão do rei, toda vila ou cidade possui um magistrado local para servir como seus olhos e ouvidos. Dizem as más línguas, porém, que alguns magistrados andam sendo pagos em ouro para decidir questões em favor de um misterioso lorde. Em qualquer lugar em que este assunto venha à tona, não há um único homem que não hesite antes de dizer o que acredita.

Religião

Há poucos anos, quando o próprio Grande Rei foi convertido ao cristianismo, a maior parte da população seguiu o mesmo caminho, fazendo com que o país se transformasse no segundo reino de maior população cristã em toda a Velha Britânia. Emissários de países leais aos druidas são bem recebidos, mas apenas porque são protegidos por escoltas da fúria dos cristãos mais exaltados, incitados pelas palavras de alguns patriarcas impiedosos.

Com a ascensão do padre Nasciens à cadeira de bispo do reino, a influência negativa do bispo Samsun de Gwent (que antes também acumulava o bispado de Logres) tem sido gradualmente combatida, interrompendo um violento conflito entre cristãos e druidas que quase destruiu os Cultos Antigos no país após o desaparecimento de Merlin — o estrago feito pelos cristãos foi grande: nestas terras os Deuses Antigos parecem ser cultuados abertamente apenas na parte oeste do país, nas áreas próximas de Avalon.

Comércio

Fatura: armaduras, armas, cavalos, cerâmica, cordas, frutas, grãos, hortaliças, jóias, manufaturados, tecidos e vestimentas.

Escassez: azeite, cobre e vinho.

Guildas: apotecários, artesãos, carpinteiros, curtidores, engenheiros, entalhadores, escravagistas, fazendeiros, fazedores de flechas, ferreiros, lenhadores, pescadores, taverneiros, tecelões, vidraceiros e sapateiros.

Forças Militares

Com exceção das milícias submetidas aos patronos locais, a armada de Logres se divide em seis exércitos distintos.

Guarda Real de Camelot (220 lanceiros e 80 cavaleiros): O Grande Rei mantém este efetivo para proteger a capital e oferecer suporte às outras regiões. **Líder:** Grande Rei Artorius, o Justo.

Fúrias de Logres (160 lanceiros e 60 cavaleiros): Formado em sua maioria por soldados leais aos druidas, vivem contendo os cristãos mais fanáticos. **Líder:** lorde Culhwch, o Selvagem.

Primeira Falange (180 lanceiros e 60 cavaleiros): Composto pelos soldados mais experientes do Grande Reino, responsáveis pela vigília da fronteira saxã. **Líder:** lorde Sagramor, o Negro.

Sangue de Roma (140 lanceiros e 40 cavaleiros): Vivem espalhados entre as comunidades no norte do reino. Muitos deles são parentes dos legionários romanos. **Líder:** lorde Morfans, o Feio.

Escudos Azuis (160 lanceiros e 60 cavaleiros): Formado por soldados pouco experientes, protegem os centros populacionais próximos ao Mar Estreito. **Líder:** lorde Marhaus, o Irlandês.

Guarda Saxã (200+ lanceiros): Quando foram vencidos no Monte Badon, alguns saxões sobreviventes se comprometeram a servir ao Grande Rei. **Líder:** lorde Mordred, o Bastardo.

Domínios de Logres

Logres se divide em quatro regiões: **Norintium** no norte, centro das tradições e da cultura romano-cristã; **Dumnonia** no oeste, a última esperança dos Cultos Antigos; **Durnovária** no sul, região menos populosa 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 e cercado por imponentes muros de pedra se encontra o maior e mais magnífico castelo da Velha Britânia, morada do Grande Rei e sua Távola Redonda. Construída em menos de meio século sobre as ruínas de uma antiga fortificação romana, a capital de Logres é uma cidade dividida entre a nobreza privilegiada acima e a populosa comunidade instalada logo abaixo, dois universos distintos que florescem, cada um indiferente ao outro.

Patrono local: *sir* Kei, 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 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 sabedoria 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 divide-se 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 atrás, 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 onde fica a igreja de Glastonbury, existe uma floresta pantanosa onde nenhum cristão ousa adentrar. Perto dali, um nebuloso lago esconde a lendária Ynis Wydryn (pág. 18). Protegidas pela mais velha matriarca dos druidas, a Senhora de Avalon, neste refúgio são iniciadas as moças destinadas à servirem a Deusa. Ali, elas são afastadas dos males do mundo para se tornarem sacerdotisas e esposas de lordes e 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 no Sonhar pelos espíritos daqueles que tombaram ali.

Floresta Selvagem: Por mais que se acredite ser uma floresta mágica, poucos encontraram algo fora do normal entre estas 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 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 bom abrigo para os druidas longe da região da Dumnonia. No solstício de verão, o sol nasce por trás das três maiores pedras do círculo, que, juntas, formam um portal em que dizem ser possível alcançar o reino das fadas.

Durnovária



Capital: Durnovária.

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

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Britânicos).

Símbolo/Cor: A Libra, escudo do atual rei Ratir, representa sua aliança com as guildas de comércio; acredita-se que o monarca da Durnovária também teria influência sobre as guildas do resto do Grande Reino. Sua cor é o amarelo.

Terreno/Clima: Agradável como em todos os reinos do sul, a planície da Durnovária só apresenta problemas na época das chuvas, quando o lugar é tomado por uma lama escura e fétida. Os arredores são improdutivos, mas constantemente guardados.

Antecedentes: Este reino não existia até Uther entregá-lo a um de seus generais, *sir* Ulfius, o Forte. Originalmente um reino vassalo de Logres, seu herdeiro, Ratir, conseguiu a independência de Artur em troca do auxílio em trazer engenheiros e artesãos do continente para a reconstrução do Grande Reino (ver pág. 34).

Descrição: Cercado pelo reino de Logres, a metrópole portuária é o mais importante ponto de chegada das embarcações vindas do velho continente e da Irlanda. Nenhum outro lugar representa tão bem as gigantescas comunidades do séc. VI d. C. — ruelas imundas, um esgoto em ruínas que precisa da troca da maré para escoar seus restos, sem contar os infundáveis problemas com ratos. A falta de limpeza e organização faz com que quando uma pessoa adoeca, um quinto da cidade sofra em poucos dias do mesmo mal. Para fugir disto, os ricos se isolam em seus altos muros de pedra.

Dividida entre as magníficas construções romanas e a imundície da superpopulação, o reino vive diversas incongruências, como a falta quantidade e qualidade de bens que custam muito mais do que o cidadão médio pode dispor. Sem lanceiros suficientes para manter a ordem, diversos mercenários têm sido contratados pelo rei Ratir, o que tem se mostrado uma péssima idéia.

Sociedade: Diferente das outras capitais, a Durnovária não se divide apenas entre nobres e plebeus, mas também entre mercadores e comuns. Considerando que a nobreza local se confunde com as guildas, por vezes pode ser mais proveitoso ser um comerciante influente do que um parente distante do rei. Além disso, mais de um terço da população é composta por estrangeiros que com os anos misturaram seus hábitos com os do reino.

Aliados e Inimigos: Para o povo da Durnovária não existem terras amigas ou inimigas, apenas lugares com maiores ou menores oportunidades para negócios.

O Mar dos Mercadores

A influência do mar Estreito sobre o porto da Durnovária está além da imaginação dos durnovarianos. No inverno, acredita-se que Manawydan, o Deus dos Mares, torna as correntes traiçoeiras, deixando a metrópole inchada de gente. No verão, quase todas as embarcações desaparecem atrás das rotas que levam até Dublin, na Irlanda, ou Ynis Trebes, próximo à Bretanha continental. Estas rotas de comércio foram mapeadas pelos cartógrafos do rei Ratir, que as considera extensão do seu próprio reino e não deixa que outros barcos cruzem estas águas.

Justiça

Assim como tudo no reino, tanto a lei como a sua aplicação se misturam com o comércio. Quem possui recursos suficientes para pagar em ouro pelo erro cometido à vítima ou sua família pode ter a certeza de praticar várias atrocidades sem ser censurado.

Fora os magistrados, os lanceiros também têm direito de cobrar dívidas judiciais a qualquer cidadão sem a proteção das guildas. Costumam exigir pagamento especialmente por danos infligidos à propriedade real ou pela segurança de certas partes da cidade. Quem não tem ouro para pagar provavelmente terá como fim o calabouço próximo ao porto — um enorme aposento debaixo da terra e ao lado do esgoto. O destino mais provável dos criminosos que não são esquecidos ali é a Grande Arena, a única de tamanho gigantesco ainda em atividade na Velha Britânia.

Religião

Mesmo que os durnovarianos se declarem favoráveis a uma ou outra das religiões, o ouro é o único Deus para quem a maioria dos cidadãos do reino realmente adoram ou temem; até as igrejas locais precisam pagar impostos aos coletores do rei. Fora isso, não existe outro lugar nas ilhas cuja liberdade de culto seja tão respeitada.

Comércio

Fatura: armaduras, armas, artes, azeite, bronze, cerâmica, cerveja, cobre, cordas, couro, ervas, escravos, estanho, ferro, grãos, hidromel, jóias, manufaturados, mercenários, perfume, porcos, prata, queijo, sal, tecidos, vestimentas e vinho.

Escassez: bovinos, cavalos, hortaliças e frutas.

Guildas: artesãos, carpinteiros, curtidores, engenheiros, entalhadores, escravagistas, fazedores de flechas, ferreiros, lenhadores, pescadores, taverneiros, tecelões, vidraceiros e sapateiros.

Forças Militares

A milícia da metrópole se resume a guarda real e os mercenários contratados para manter a ordem na cidade, dois grupos bastante distintos que parecem à beira de um confronto direto.

Filhos de Taranis (200 lanceiros e 100 cavaleiros): São os soldados do antigo exército do rei Ulfius que se mantiveram leais ao novo rei. Dizem que estes guerreiros tiveram a lealdade comprada com as jóias do tesouro real. **Líder:** *sir* Belimor, o Velhaco.

Ratos da Durnovária (200 lanceiros): Mercenários sem escrúpulos, liderados pelo mais detestável de todos os guerreiros, um forte e misterioso nórdico. **Líder:** lorde Vigwyn, o Louco.

Centro Populacional

Durnovária (metrópole, 38.914): Tanto a falta de espaço como a necessidade de separar os ricos dos pobres fizeram com que a Durnovária se dividisse em duas. Uma delas é onde se encontram as imponentes construções romanas, onde um pouco da ordem do antigo império ainda se faz presente — ali se encontra o rico bairro dos mercadores, a arena real e a morada do rei, separados do resto da metrópole por altas muralhas guardadas por lanceiros. Do lado de fora, a parte miserável se espreme entre os muros e o tumultuado porto local, onde dizem ser tão perigoso como um mergulho num oceano repleto de tubarões e um corte na perna.

Patrão local: Palanmir, o Contador, recebe e calcula os impostos arrendados e resolve os problemas que não interessam ao rei Ratir.

Gwent



Capital: Corinium.

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

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Romanos).

Símbolo/Cor: A cruz, similar à do messias cristão, no escudo de Gwent é apenas um exemplo da força que a Santa Igreja possui no país, onde o bispo é quase tão influente ou mais que o próprio rei Maleus. Sua cor é o branco.

Terreno/Clima: Morros e vales tomam conta de todo o reino, além das esparsas florestas e subterrâneos onde o povo costuma procurar abrigo nos tempos de guerra. Suas fazendas se concentram próximas aos rios Severn, Avon e Tâmsa. O clima é mais frio que na costa sul da Grande Ilha, não é raro que neve no inverno.

Antecedentes: Quando os romanos ocuparam a Velha Britânia há cerca de meio milênio, as famílias que governavam Gwent foram esmagadas. Em seu lugar, uma linhagem romano-pagã passou a controlar o país, mesmo depois das legiões abandonarem a Grande Ilha. Com o apoio incondicional da Santa Igreja, essa linhagem se mantém no poder há diversas gerações.

Descrição: Ao lado de Powys, Gwent é um dos reinos menos concentrados em centros urbanos de todo o Grande Reino. Por estar mais espalhada em povoados e aldeias próximas aos rios Severn e Tâmsa, sua população sofreu terrivelmente com os saxões antes que os exércitos do Grande Rei os vencesse há cerca de duas décadas. Desde então, sob orientação direta da Santa Igreja, o crescimento do país só não foi tão próspero quanto o de Logres.

Sociedade: Viver em Gwent nos tempos de Camelot significa se submeter à Santa Igreja. Mesmo a nobreza é vigiada de perto por homens de confiança do bispo Samsum. Como qualquer ato condenável pela cristandade deve ser feito às escondidas, a política local terminou por se transformar num jogo de intrigas às vezes mortal. Separados da população humilde pelos muros de pedra, a nobreza de Corinium vive como se Roma não tivesse abandonado a Grande Ilha. Suas celebrações só encontram limite quando há a suspeita de que os excessos possam chegar aos ouvidos do bispo, o que os obriga a celebrar suas orgias às escondidas.

Aliados e Inimigos: Em razão da influência da Santa Igreja, apenas Logres é visto com bons olhos pelo povo de Gwent. Os demais reinos, tidos como corrompidos pelos druidas, em especial Estregales, Gales do Norte e Powys, só não são destratados em razão do ódio infinitamente maior pelos saxões.

Domínio da Santa Igreja

Entender porque a Santa Igreja e os costumes romanos estão tão enraizados na cultura de Gwent não é tarefa difícil quando se percebe o quanto sua população sofreu durante os anos de guerra contra os saxões. Diferente dos druidas, que abandonaram o país, os padres romanos locais ficaram e ofereceram auxílio aos habitantes de Gwent nos meses em que saxões tomavam suas fazendas. Como consequência desses eventos, praticamente não se vêem druidas no país, e os poucos que ousam cruzar a fronteira sem escolta são apedrejados ou queimados pelos mais fanáticos.

Justiça

Todos no reino sabem que os magistrados apontados pelo rei Maleus na verdade são peões a serviço do bispo Samsum. Por essa razão, a perseguição contra criminosos é tão implacável quanto a caça aos hereges. Mesmo os crimes mais leves são punidos com severidade, já que a população entende que é pelo sofrimento e mortificação da carne é que o homem purifica sua alma.

Criminosos costumam ser apedrejados se capturados pelo povo, quando o destino desses pobres infelizes caminha ao lado da morte. Magistrados exaltados pela pressão popular tendem a condenar mesmo os casos menos significantes. Ladrões com sorte podem ter a mão decepada ou se transformar num escravo da família da vítima. Poucos são levados à prisão, apenas aqueles a quem o rei ou o bispo têm planos especiais, como arrancar confissões de pecados ou informações valiosas. Dizem que o prisioneiro levado às masmorras de Corinium jamais retorna mentalmente saudável.

Religião

Só existe um Deus em todo o reino de Gwent, o da Santa Igreja. E para os gwentianos, esse Deus só possui um representante na Velha Britânia: o bispo Samsum de Corinium, aclamado como o um dos maiores santos que já caminharam sobre a Grande Ilha. Seus milagres são motivo de peregrinação por toda a ilha, e sua fama cresce tão rápido quanto seu poder. Se por alguma razão o bispo Samsum desejasse formar um exército, o santo padre teria como levantar em pouco tempo uma legião de fanáticos, entre irregulares, lanceiros e cavaleiros dispostos a morrer por Ele.

Cada padre de Powys carrega consigo uma cópia transcrita por suas próprias mãos do evangelho sagrado, mesmo que duas bíblias idênticas jamais tenham sido encontradas. Talvez as únicas leis religiosas pregadas em todo o país sejam os Dez Mandamentos, considerados mais importantes que as leis do rei.

Comércio

Fatura: armas, armaduras, artes, bronze, cerâmica, cordas, escravos, jóias, manufaturados e vestimentas.

Escassez: azeite, cavalos, caprinos, cerveja, cobre, cordas, hidromel, ferro, porcos e sal.

Guildas: artesãos, carpinteiros, curtidores, engenheiros, entalhadores, fazendeiros, ferreiros, lenhadores, pescadores, taverneiros, tecelões, vidraceiros e sapateiros.

Forças Militares

Além das milícias submetidas aos patronos locais, os exércitos de Gwent se dividem em três forças separadas.

Legião de Corinium (200 lanceiros e 80 cavaleiros): Três vezes em cada estação do ano, exceto o inverno, estes soldados marcham pela fronteira ocidental do país até Warwick, em busca de tributos e salteadores. *Líder:* lorde Agrícola, o Romano.

Legião de Warwick (160 lanceiros e 60 cavaleiros): Responsáveis por terras assoladas por saqueadores powysianos, além da eterna ameaça de uma invasão saxã no leste do país, esses soldados são os mais valorosos. *Líder:* sir Tewdric, o Severo.

Legião de Ratae (140 lanceiros e 60 cavaleiros): Receosos de uma incursão saxã vinda do leste que jamais se concretiza, estes soldados muitas vezes ajudam os fazendeiros a distribuir os frutos das colheitas nesta parte do reino. *Líder:* sir Caius ap Maleus.

Regiões e Domínios de Gwent

Gwent se divide em três partes. **Severn** no oeste, **Triburnium** no norte e **Burrium** no sudeste, onde cada região está confiada, respectivamente, ao seu mais experiente general e seus filhos.

Patronos regionais: lorde Agrícola (Severn), e os dois filhos do rei Maleus, *sir* Tewdric (Triburnium) e *sir* Caius (Burrium).



Corinium (cidade grande, 22.792): Centro político e religioso de Gwent, a tumultuada capital só não se transformou ainda em uma metrópole pois muitos dos habitantes não conseguem se ajustar às rígidas regras de sua sociedade e se mudam. Até mesmo os nobres dali são obrigados a se adaptar, proibidos de viver em pecado ou de qualquer outra forma em contradição com a vontade do bispo Samsum. Os gritos das masmorras do castelo do rei são um aviso constante àqueles que não vivem de acordo com a vontade de Deus, sua igreja e seu pouco midericordioso bispo.

Patrono local: lorde Gudovan, o Manco, conta os pagamentos dos impostos e controla outros assuntos para o rei.

Warwick (vila grande, 4.378): Posicionada entre os reinos de Gwent, Powys, Malahaut e Lloegy, a fortaleza de Warwick se localiza em um platô de difícil acesso. Mesmo cercada por terras férteis, poucos são os povoados que ousam se instalar ali, à mercê de salteadores estrangeiros e da constante ameaça do leste.

Patrono local: *sir* Aurelius ap Tewdric, neto do rei, administra o dia-a-dia da fortaleza sem maiores ambições.

Ratae (vila grande, 4.103): Toda a extensão de terra até o rio Tâmesa no sul do país é tomada por diversas comunidades de fazendeiros. Quando os exércitos inimigos invadem estes povoados em busca de comida e pilhagem, a única opção de salvação é a segurança das altas muralhas de Ratae e seu pequeno exército.

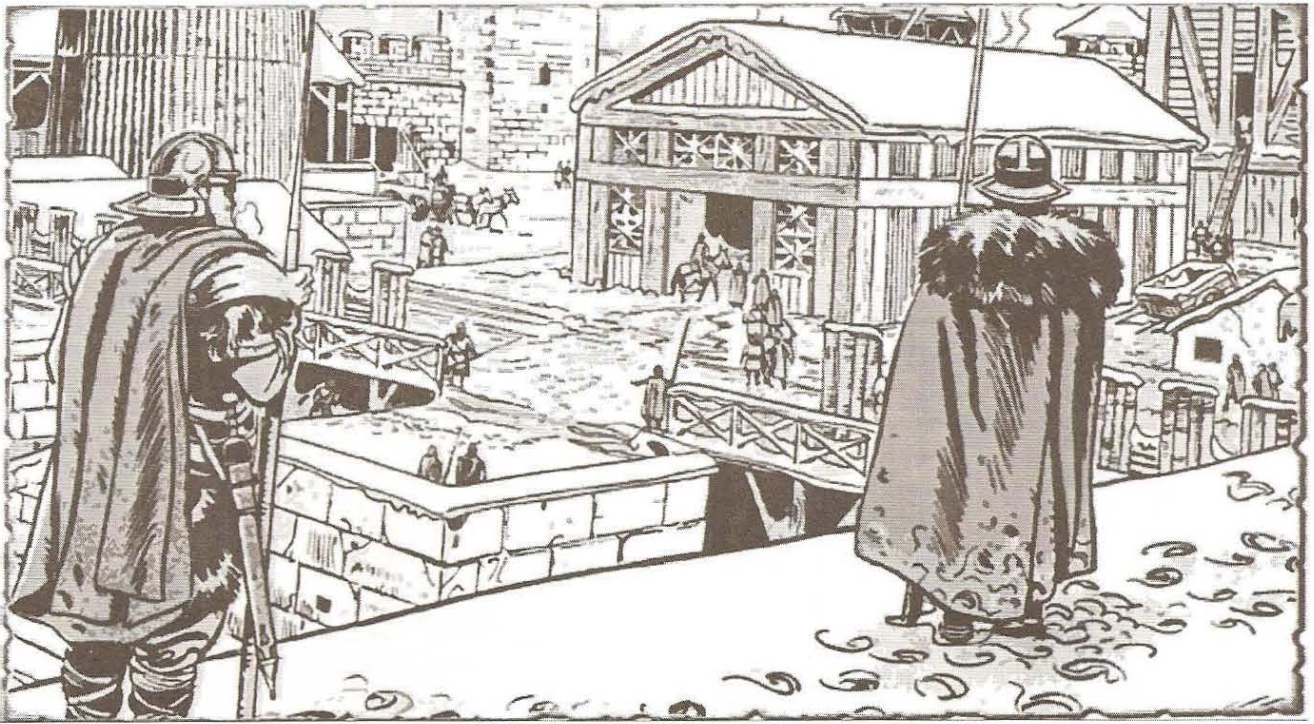
Patrono local: lorde Leomon, sogro de *sir* Caius e um traícoeiro homem de negócios, planeja abertamente sua ascensão política.

Illes (vila pequena, 1.822): A fraca fortaleza de Illes é feita de terra e aparenta um tanto desprotegida. Os lanceiros locais, porém, famosos pelo seu fanatismo em relação à Santa Igreja, costumam passar tanto tempo rezando quanto saqueando e pilhando as comunidades saxãs próximas de Londinium, em Lloegy.

Patrono local: lorde Austercius, o Matador de Saxões, odeia o povo do leste pela morte de suas esposa e filhos.

Importantes Pontos Geográficos

Florestas de Gwent: Localizadas na região centro-leste do reino, por ali incontáveis aldeias e povoados já foram saqueados, pilhados e queimados pelos saxões. Um punhado de pequenas comunidades cristãs, porém, insistem em viver humildemente entre estas matas, oferecendo lenha e carvão para os outros cantos do reino. A Floresta Esquecida é chamada assim pelos gwentianos pois vive desabitada, enquanto a Floresta Partida e Vermelha tem esses nomes por causa das histórias envolvendo terríveis batalhas.



Powys



Capital: Caer Sws.

População: 383.722 powysianos (40% pagãos; 25% bretões; 15% irlandeses; 20% outros).

Devoção: Cultos Antigos (Cultos Sangrentos).

Símbolo/Cor: Por mais de nove gerações o escudo do cervo já foi o estandarte de Powys, nenhuma delas num período tão conturbado quanto a do atual rei Gorffyd. Sua cor é o castanho.

Terreno/Clima: Planícies e morros altos se espalham pelo país, cuja fronteira oriental é delimitada de norte a sul pelos rios Severn e Avon. Por estar protegido pelas Montanhas Altas a oeste, o reino costuma ser pouco incomodado pelos ventos, o que torna o clima mais ameno durante os meses mais frios.

Antecedentes: Logo depois que os britânicos recuperaram o domínio sobre a Grande Ilha após séculos de dominação romana, a capital da Velha Britânia pertenceu a Powys. Três gerações atrás porém, quando o Grande Rei Vortigern convidou alguns líderes 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 para Logres, uma grave instabilidade perdura por todos os cantos do país.

Descrição: Powys é um reino cuja população vive espalhada em pequenas comunidades, e por esta razão tem sido difícil impedir que seus habitantes sejam saqueados pelos bandos de lanceiros renegados que infestam o país. Há mais de meio século nenhum monarca conseguia se sustentar no trono de Powys, até que o rei Gorffyd ap Llyr ap Vortigern retomou o controle, graças ao auxílio de mercenários contratados em Gales do Norte e Malahaut. Para que saísse vitorioso, no entanto, foi necessário antes terminar os infundáveis conflitos internos numa grande e violenta matança.

Sociedade: Essencialmente, Powys se resume a uma massa de fazendeiros truculentos submetidos a uma nobreza mesquinha e um violento exército composto em sua maioria por estrangeiros. Jovens cavaleiros costumam espancar aldeões e abusar de suas mulheres e filhas, incentivados por veteranos que se preocupam apenas em coletar impostos. Mesmo sob constante humilhação, os habitantes do reino aceitam essa rotina, não por lealdade, mas por que quase sempre foi assim naquele país.

Diferente de Logres e Gwent, a influência deixada por Roma em Powys é quase imperceptível. Meio século de disputas internas impossibilitaram um crescimento igual ao resto do Grande Reino.

Aliados e Inimigos: Nos tempos de Camelot, a população de Powys tem encontrado mais inimigos dentro de suas próprias terras do que além das fronteiras. Tradicionalmente, seus maiores aliados sempre estiveram no oeste e e no norte.

Governados pelo Medo

De Vortigern a Gorffyd, uma longa lista de reis tentaram se estabelecer no trono de Caer Sws. Sucessivamente, as forças militares de cada facção perdiam lanceiros demais para manter seus pretendentes, e logo eram substituídos por uma outra facção que tivesse se resguardado mais. Para evitar ser sobrepujado pelos seus opositores, o atual monarca conseguiu arregimentar uma armada composta por guerreiros estrangeiros expulsos de suas terras. Mesmo que alguns dos inimigos de Gorffyd tenham sobrevivido à fúria de seus mercenários escondendo-se entre as Montanhas Altas, parece difícil que uma nova insurreição possa tirá-lo do poder. A qualquer sinal de conspiração, os lanceiros são autorizados a matar qualquer suspeito sem a proteção do rei.



Justiça

Grandes menires de uma estranha rocha dividem espaço entre as casas de **Caer Sws** e **Dinnewrac**. Dizem os druidas que há mais de um milênio atrás foram escritas ali as leis da humanidade, ditadas pessoalmente pelos Deuses Antigos. As escrituras, mais parecidas com garranchos ilegíveis, representariam uma variação do idioma pagão, há muito tempo esquecido pelos homens. Alguns powysianos suspeitam, porém, que ninguém realmente entenda o que os símbolos significam, pois os magistrados locais que dizem entender esta escrita costumam distorcer as leis a todo momento.

Em Powys, apenas são punidos sem distinção de posição social os conspiradores e os traidores, condenados à decapitação em uma cerimônia solene realizada nas noites de lua cheia.

Religião

Os Cultos Sangrentos são influentes no país, pois os olhos de seus druidas estão sempre atentos em busca de presságios e sinais de bênçãos ou maldições. O Deus cristão é reconhecido, mas tido como uma divindade egoísta, por isso seus seguidores costumam ser tão mal tratados pela população. Para muitos, o mais poderoso dos druidas é o conselheiro do rei, Tanaburs, o Horrendo, a quem alguns lordes acusam de fazer bruxaria e vender as almas de seus inimigos para antigos espíritos ancestrais.

Assim se governa Powys – pelo medo da espada e o horror da desaprovação divina.

Comércio

Fatura: bovinos, couro, escravos, frutas, grãos e mercenários.

Escassez: armaduras, armas, azeite, bronze, cerâmica, cerveja, cobre, ferro, manufaturados e sal.

Guildas: alfaiates, artesãos, carpinteiros, escravagistas, escribas, fazendeiros, fazedores de flechas, ferreiros e lenhadores.

Forças Militares

Além das milícias submetidas aos patronos locais, a armada de Powys se divide em dois exércitos, ambos liderados pelos irmãos do rei Gorffyd e seus filhos.

Escudos de Llyr (140 lanceiros e 100 cavaleiros): Arruaceiros e ambiciosos são os soldados do norte do país. Mais do que vigiar as terras, seus interesses parecem estar voltados para as riquezas da população e disputas de intriga feitas com os Mercenários de Gorffyd. **Líder:** lorde Bornak ap Lyr, o Alto.

Mercenários de Gorffyd (240 lanceiros e 40 cavaleiros): Apenas sob a liderança de um único homem este exército conseguiu fazer de bárbaros sedentos por sangue e ouro uma força coesa no sul do país. **Líder:** Rei Gorffyd, o Bruto.

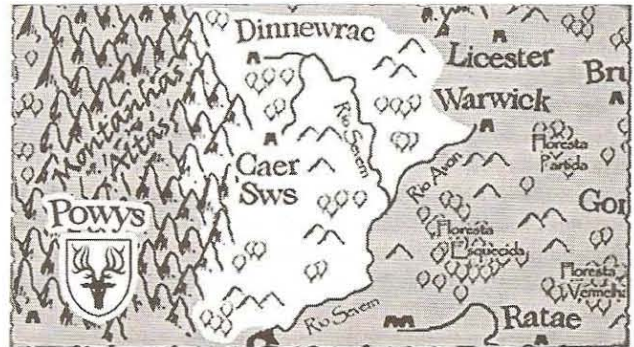
Um outro exército se esconde entre as Montanhas Altas, formado por soldados e cavaleiros rebeldes liderados por um primo de Gorffyd banido do país depois de ser derrotado. Entre um e outro confronto com as tribos de selvagens que disputam estas terras, seus homens costumam descer em pequenos grupos para tentar minar as forças do rei espalhadas no país.

Uivadores Negros (80 lanceiros e 40 cavaleiros): Quando o rei Gorffyd venceu a briga contra os outros lordes de Powys pelo controle do país, todas as forças rebeldes sobreviventes tiveram de se isolar nas Montanhas Altas, longe do alcance dos exércitos do novo monarca. **Líder:** lorde Ragvael, o Maldito.

Regiões e Domínios de Powys

Powys se divide em duas regiões: **Galvore** no norte e nas terras entre os rios Severn e Avon, e **Denwyr** no centro-sul, onde próximo às Montanhas Altas tem ocorrido confrontos com rebeldes.

Patronos regionais: dois irmãos do rei, Lorde Bornak (Galvore) e Lorde Gundric (Denwyr) estão acima de qualquer suspeita.



Caer Sws (vila grande, 4.867): No topo de um alto monte se encontra uma das mais antigas comunidades do Grande Reino, protegida por espessos muros de madeira e furiosos guerreiros. Como a maior parte da capital de Powys é composta por protegidos do rei Gorffyd, pouco do horror que o resto do país vive pode ser encontrado ali. A quatro horas a pé dali fica o monte Dolforwyn, onde se encontra um pequeno e antigo círculo de pedras onde são celebradas as grandes festas e coroações dos reis do país.

Patrono local: lorde Bedimor, um dos sobrinhos do rei, que apesar de seus esforços é tido como covarde e mentiroso.

Dinnewrac (vila grande, 3.314): Referência entre fazendeiros e comerciantes do norte do reino e das terras entre os rios Severn e Avon. Por ali, as pessoas vivem o mais distantes uma das outras o possível, com exceção da época dos festivais, quando todos se saúdam e festejam como se pertencessem a uma única grande família. Mesmo com o abuso constante da nobreza de Caer Sws, alguns de seus habitantes levam uma vida de razoável prosperidade.

Patrono local: lorde Felmor não pertence à família real mas é considerado do mesmo sangue, tamanho o seu reconhecimento.

Importantes Pontos Geográficos

Rio Severn: Certamente o mais largo e volumoso rio do Grande Reino, suas águas e terras irrigadas são essenciais para o sustento da população de Powys. Pescadores podem ser encontrados com a mesma facilidade que nos reinos banhados pelo oceano, e quanto mais próximos do rio, mais ricas são as colheitas dos fazendeiros.

Rio Avon: Talvez por estarem distantes do alcance dos exércitos do reino e seus druidas, uma parte considerável dos plebeus que vivem na margem oeste do Avon prestam devoção tanto aos Cultos Antigos quanto à Santa Igreja. Apesar do lado de Powys ser mais produtivo que o de Gwent, não é raro encontrar powysianos que venham pedir asilo aos cristãos do outro lado do rio.

Montanhas Altas: Toda a porção oriental da cordilheira que contorna os limites de Powys vive em conflito por causa das batalhas que são obrigados a combater as tribos de selvagens e as forças renegadas que se escondem dos cavaleiros do rei. Apesar das tentativas constantes de lorde Ragvael para se aliar com esses selvagens, parece-lhe que este dia jamais chegará realmente.

Cornualha



Capital: Tintagel.

População: 412.445 cornualianos (40% bretões; 25% pagãos; 20% irlandeses; 15% outros).

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Celtas).

Símbolo/Cor: O estandarte da águia é o símbolo do rei Mark; dizem que o símbolo se tornou maldito desde a morte do último rei, Gorlois, por ordem do Grande Rei Uther, que depois lhe tomou a esposa. Sua cor é o preto.

Terreno/Clima: Devido ao solo fraco e as chuvas que castigam a península do verão ao outono, mal se consegue suprir a falta de comida. Além das falésias e desfiladeiros que tomam quase toda a costa, planícies de mata baixa e colinas rochosas cercam as esparsas florestas da região. O clima pode se tornar rigoroso, não pela neve, mas pelos ventos oceânicos que tornam o país congelante.

Antecedentes: Quando o rei anterior, Gorlois de Tintagel, foi ofendido pelo Grande Rei Uther e se recusou a reconhecer o poder do Pendragon anos atrás, todo o país se sentiu traído pelos então aliados Estregales e Gales do Norte, que consentiram que Uther esmagasse seu exército e assassinasse o rei por causa de uma maldita paixão. Seu sobrinho, Mark, teve a sua coroação mantida por Uther, em troca da humilhação de ver sua tia casada com seu maior inimigo. Muitos anos depois destes acontecimentos, o povo da Cornualha parece não ter se esquecido desta vergonha.

Descrição: A península da Cornualha é a terra da gente mais orgulhosa e receosa da Grande Ilha. Apesar de ser um reino rico e organizado, sua população sofre por causa de sua nobreza corrupta, protegida por um tirano que os trata como se fossem seus filhos. A política da realeza é uma sucessão de intrigas e conspirações nas quais só parecem estar imunes o rei e sua nova esposa, Isolda. A jovem rainha de apenas dezesseis invernos foi um presente de um chefe tribal irlandês e, dizem, descende de uma nobre linhagem feérica. Seu sorriso e sua graça compraram o povo, que ama e teme pela sua vida; Isolda é a décima sétima esposa de Mark.

Sociedade: O velho tirano Mark governa o país com mão de ferro há mais de cinquenta anos; suas forças militares são tão desproporcionais às suas necessidades que boatos dizem que o rei planeja levar parte desta armada além do Mar Estreito, para recuperar as terras de seus antepassados na Bretanha Menor.

Aliados e Inimigos: Antes mesmo da humilhação de Gorlois, os habitantes da Cornualha já se destacavam pela desconfiança das outras nações. Nenhuma nação no entanto é considerada digna do ódio ou amizade, o que torna totalmente neutra a sua posição em todos os seus contatos diplomáticos.

Tristan e Isolda

Logo o velho e gordo rei da Cornualha deve ser sucedido por *sir* Tristan, seu primogênito. Forte, sábio e habilidoso, o príncipe é a maior promessa de novos e melhores dias. Mal se desconfia, porém, que Tristan está prestes a selar seu destino da pior forma possível. Terrivelmente apaixonado pela nova esposa do pai e tendo este amor correspondido, Tristan teme que a bela e jovem rainha compartilhe o mesmo destino das outras: uma morte misteriosa exatamente quando o rei começava a se desinteressar pelo casamento.

Justiça

Mark escolhe seus magistrados entre os cavaleiros cujas provas de lealdade e inteligência os despontam dos demais, não sem antes testar a confiança destes duas ou três vezes. As penas mais severas do reino são as associadas à corrupção, espionagem e conspiração contra o rei. Por outro lado, aqueles que se mostram dignos e leais terminam por receber "presentes" de valor acima do que jamais conseguiriam roubar do tesouro real.

Religião

Desde que os primeiros cristãos alcançaram a península da Cornualha há alguns séculos, a tensão entre padres e druidas se mostrou menor do que em outros reinos da Velha Britânia. Mesmo que a Santa Igreja tenha tomado o controle sobre os centros urbanos do país, os costumes seculares dos druidas jamais foram largados. O bispo Cassius e o arquidruída Erunwir são subordinados ao rei Mark, e apesar de cada um odiar profundamente o outro, ambos sabem que o menor sinal de complicações por razões religiosas na Cornualha podem fazer com que os dois sejam banidos por conspiração pelo astuto rei Mark.

Comércio

Fatura: armas, bronze, cavalos, cerâmica, estanho, mercenários, sal, tecidos e vestimentas.

Escassez: azeite, bovinos, cordas, couro, estanho, ferro, frutas, grãos, hidromel, hortaliças, manufaturados e vinho.

Guildas: apotecários, artesãos, carpinteiros, escravagistas, fazendeiros, ferreiros, lenhadores e pescadores.

Forças Militares

Descontando as milícias submetidas aos patronos locais, a Cornualha divide seus exércitos em três forças distintas, todas lideradas pelos filhos do rei Mark.

Ordem de Cyllan (120 lanceiros e 80 cavaleiros): Toda uma geração que cresceu ouvindo histórias sobre o Grande Rei Artur e os cavaleiros da Távola Redonda espera por uma chance de mostrar seu valor no campo de batalha. *Líder:* *sir* Tristan, o Belo.

Escudos Negros (160 lanceiros e 120 cavaleiros): Temidos pelos quatro cantos da Cornualha, estes guerreiros são conhecidos pela covardia e pela dissimulação. Destacam-se tanto quanto pela pompa quanto pela violência. *Patrão:* *sir* Eccarius, o Sádico.

Lanceiros de Kernow (140 lanceiros): Indiferentes aos atritos constantes entre a Ordem de Cyllan e os Escudos Negros, estes desprezíveis soldados preferem fazer suas vigílias e coleta de impostos sossegadamente. *Líder:* lorde Budovan, o Gordo.

Um quarto exército, formado quase exclusivamente por soldados bretões do continente, jurou lealdade ao rei Mark desde que este lhes prometeu ajuda com suprimentos, navios e homens para que possam recuperar as terras roubadas pelos francos e devolver as coroas de Benoit e Broceliande a seus legítimos donos.

Esperança da Bretanha (220 lanceiros e 100 cavaleiros): Escondidos numa floresta próxima de Tintagel, os sobreviventes dos reinos caídos de Benoit e Broceliande procuram se recuperar da destruição e caos trazidos pelos bárbaros francos há alguns anos. Estes homens acreditam piamente que um dia conseguirão retornar para suas terras. *Líder:* *sir* Yryn de Broceliande, o legítimo herdeiro bretão de um reino reduzido a lembranças.

Regiões e Domínios da Cornualha

Cornualha se divide em três províncias distintas: **Kernow** ocupa a ponta da península e é a região mais a oeste de toda ilha, **Tintagel** se estende da capital até a margem ocidental do Nuil, **Exeter** no leste, ocupa toda a extensão entre a margem oriental do rio Nuil e a cidade de Isca, incluindo a Floresta Sussurrante e o rio Exe.

Patronos regionais: *sir* Tristan (Tintagel), *sir* Eccarius (Exeter) e lorde Budovan (Kernow) são filhos do rei Mark.



Tintagel (vila grande, 4.019): Uma poderosa fortaleza se encontra no topo da maior falésia da Cornualha, onde a costa cornualiana se volta para o mar de Severn ao norte. Visto do alto, as ondas batendo nas rochas logo abaixo são uma visão fantástica, tão impressionante quanto as chuvas que costumam aterrorizar o litoral no verão. Para alcançar o castelo é preciso chegar até o estreitamento da falésia, protegido por uma grande muralha de terra, além da vila que se esgueira até o alto.

Patrono local: *sir* Acoleus ap Budovan é neto do rei, um jovem cavaleiro que ainda não viu sua primeira batalha.

Isca (cidade grande, 12.996): Uma grande cidade romana se estende por um confortável e belo vale à margem do rio Exe, onde a corte real costumava se mudar no verão quando o rei era mais jovem. Sem a presença do monarca, a comunidade prospera graças aos novos acordos feitos com a Durnovária. Poucos perceberam, porém, como também cresceram a pobreza e a criminalidade.

Patrono local: Neridius, o Velho, é o único homem leal ao rei na cidade, mas sua idade parece estar se tornando um fardo.

Dmilioc (cidade grande, 14.334): Graças ao porto situado estrategicamente num dos pontos onde o mar é sempre calmo, a cidade se tornou nos últimos anos um dos maiores centros comerciais da península, onde fazendeiros e comerciantes se reúnem duas vezes por ano para organizar festivais e fazer negócios. Nesse período, o lugar se torna muito parecido com uma versão reduzida da metrópole da Durnovária.

Patrono local: lorde Selgar foi um bárbaro das Montanhas Altas cujo amor pelo ouro fez com que chegasse a esta cidade.

Myrbryn (vila grande, 3.671): Situada na região mais a oeste de toda a Grande Ilha, o pequeno porto de Myrbryn é cercado por povoados e aldeias que se sustentam da pesca e do comércio feito com o povo do continente. Ali existe uma antiga disputa entre os cristãos e pagãos, a pior e mais violenta no país. Dúzias de vítimas já se foram nos últimos meses por causa deste conflito.

Patrono local: *sir* Minac, um cavaleiro aposentado, é o único que possui autoridade para falar em nome do povo de Myrbryn.

Valionorum (vila pequena, 1.055): Situada na região menos povoada da Cornualha, esta vila foi construída sobre as estruturas de uma antiga fortificação romana, destruída pelos saxões há mais de meio século. Seus habitantes são leais aos druidas apesar da insistência de um único padre, que não abandona sua pregação diária na praça central, entre os risos e brincadeiras dos locais.

Patrono local: lorde Drustan é um ex-andarilho cujo coração foi conquistado por uma sacerdotisa que vive ali.

Importantes Pontos Geográficos

Rios Nuil e Exe: Tão habilidosos nas águas doces quanto nas águas salgadas dos mares, os pescadores do país são, junto com os comerciantes de Isca, Dmilioc e Myrbryn, os maiores responsáveis pela alimentação do país, uma vez que boa parte das terras são impréstáveis para qualquer tipo de plantio. Suas superstições e lendas são famosas, histórias sobre fadas e criaturas marinhas que são conhecidas em todo o Grande Reino.

Floresta Sussurrante: Quem explora estas matas sem tomar cuidado pode ser envolvido pela poeira de esporos das estranhas plantas da floresta. Esta nuvem semi-invisível inunda o ar com um sonífero que causa alucinações na forma de misteriosas vozes que alertam os viajantes sobre perigos que se escondem entre as árvores. Para evitar esse mal, os habitantes da floresta prendem um cachecol próximo ao rosto embebido com uma secreção da mesma planta, capaz de deixá-los imunes por longas horas.

Pentwaeth: Para os habitantes de Kernow, o círculo de pedras que se encontra na ponta rochosa da extremidade oeste da Grande Ilha é o mais antigo santuário criado pelos Deuses Antigos. Nesta região se espalham dezenas de povoados, onde os costumes antigos se perpetuam como se os romanos jamais tivessem alcançado a Velha Britânia.

Mar Estreito: Desde que cumpram o acordo de não pescarem próximos às rotas de comércio controlada pelos durnovarianos, os pescadores cornualianos conseguem acumular grandes tesouros graças aos frutos do mar colhidos nestas águas. Seus peixes são distribuídos em todo o reino pela guilda de pescadores, talvez a mais forte de todo o país.

Mar de Severn: As águas que separam a Cornualha do reino de Estregales no norte são conhecidas como o Mar de Severn, a morada do senhor dos mares, o Deus pagão Manawydán, palco de inúmeros conflitos entre britânicos e irlandeses no passado. Enquanto os britânicos se preocupam apenas com o que acontece dentro da Velha Britânia, os irlandeses parecem aguardar a morte do Grande Rei para então ocupar os dois lados do Mar de Severn.

A Britânia Perdida

Dois reinos de origem britânica surgiram no continente no mesmo período em que os romanos abandonaram a Velha Britânia: Broceliande e Benoic, cuja capital, Ynis Trebes, foi famosa por seus bardos e poetas. Infelizmente, à medida que os bárbaros francos começaram a formar suas nações, esses reinos governados pelos bretões começaram a ter seus dias contados. Há aproximadamente trinta anos, uma horda dizimou as forças de Benoic, deixando Broceliande resistir sozinha com bravura pelos dez anos seguintes, infelizmente sem êxito.

Estregales



Capital: Caerleon.

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).

Símbolo/Cor: O Dragão da Velha Britânia já pertenceu a Uther Pendragon e ao Grande Rei Artorius, porém há algum tempo foi presenteado ao rei Pellinore, que o passou para o filho, o atual rei Lamorak. A cor de Estregales é o verde em tons escuros.

Terreno/Clima: Cercando a porção sul das Montanhas Altas, da península da Menevia até a margem oeste do rio Severn, o reino de Estregales é repleto de vales irregulares, bosques e florestas. Ao norte da Silúria, a velha estrada das montanhas leva até a terra gelada dos selvagens, tão temida quanto os traiçoeiros Pântanos do Dragão. O clima costuma ser frio por causa dos ventos oceânicos.

Antecedentes: Quando Artur retirou Excalibur da pedra, os membros da linhagem real de Estregales se opuseram à sua indicação como Grande Rei. Tiveram de ser vencidos no campo de batalha. Até *sir* Pellinore, que fazia parte do sangue real mas jurava lealdade a Artur, ser coroado em Caerleon. Pellinore governou por décadas antes de ser tomado pela loucura – quando sonhos incessantes com um terrível dragão fizeram-no crer que o monstro viveria no país e estaria se alimentando das almas dos homens, – o que obrigou seu filho Lamorak a lhe tomar a coroa do reino.

Descrição: Com a recente coroação do rei Lamorak, Estregales passa por um processo de transição considerada impossível há alguns anos. Aos poucos, a intolerância do povo com os cristãos se transformou em mera indiferença, depois adoração. Quase um sexto da população se converteu ao cristianismo quando o Grande Rei foi batizado. Nem mesmo a revolta causada pelos druidas impediu que o rei Lamorak permitisse a construção de novas igrejas no país.

Sociedade: A figura do Grande Rei Artorius é tão exaltada pela população que às vezes parece uma extensão de Logres. A lealdade cega às antigas tradições druidas lentamente começaram a dar lugar aos novos costumes trazidos de outras regiões do Grande Reino.

Aliados e Inimigos: Mesmo que o crescimento do poder da Santa Igreja em suas terras levante suspeita entre seus aliados, os reinos com que Lamorak mais pode contar ainda são Gales do Norte e Powys, além do recém-convertido reino de Logres. Gwent, que por muitos anos foi praticamente encarada como uma nação inimiga, lentamente começa um processo de aproximação.

O Dragão da Britânia

Pellinore foi um governante justo durante seus anos como monarca de Estregales. Seus insistentes pedidos de auxílio para caçar um dragão, porém, fizeram com que a sua sanidade fosse questionada. Quando Lamorak foi coroado, seu pai foi levado ao calabouço de Caerleon, totalmente enlouquecido. Enquanto os outros reinos riem da tragédia, os habitantes dos Pântanos do Dragão parecem sofrer um pesadelo sem fim. Como se os misteriosos incêndios não bastassem, diversas mulheres e homens começaram a sofrer do mesmo mal que o antigo rei: acreditar que realmente um dragão vive ali.

Justiça

Há séculos os druidas ditavam a justiça em Estregales, antes do recente êxodo cristão tomar conta do leste do país e do vendaval de mudanças ocorrer desde a conversão de Artur. Poucas condenações incomodavam os reis, até que Pellinore descobriu que este poder era utilizado pelos druidas para atacar os cristãos e incentivar uma sangrenta perseguição religiosa. Centenas de seguidores da Santa Igreja foram condenados à morte por crimes menores até o monarca retirar essa autoridade dos Cultos Antigos e os transferir para alguns de seus comandantes, que logo se revelaram excelentes magistrados, capazes de colocar a razão acima do fervor religioso.

Apesar das lamúrias e maldições dos druidas, uma justiça de verdade passou a correr pelo reino, e os magistrados rapidamente conquistaram o respeito de seus habitantes.

Religião

Após os sucessivos êxitos do bispo Samsum de Gwent em instaurar a fé cristã no país, e acima de tudo, por ter um rei desligado de suas raízes pagãs, o futuro de Estregales parece realmente estar destinado a uma conversão similar à que houve em Logres, para desgosto dos fiéis dos Cultos Antigos.

Em Caerleon e nas fazendas próximas ao rio Severn, os druidas e seus seguidores já fazem parte de uma minoria, seus conflitos em razão da fé são os mais violentos de toda a Velha Britânia. O rei Lamorak diz acreditar em todos os Deuses com a mesma devoção, mas não parece ver que está enfraquecendo profundamente os Cultos Antigos em nome de um equilíbrio que nem mesmo Artorius conseguiu manter durante os últimos anos como Grande Rei.

Comércio

Fatura: cavalos, caprinos, ferro, frutos do mar, hidromel, manufaturados, ouro, pedras, pequenas embarcações, prata e sal.

Escassez: armas, bovinos, bronze, cobre, cordas, couro, ervas, escravos, hortaliças, queijos e jóias.

Guildas: artesãos, carpinteiros, escravagistas, escribas, fazendeiros, fazedores de flechas, ferreiros e lenhadores.

Forças Militares

Além das milícias submetidas aos patronos locais, a armada de Estregales se divide em três forças distintas.

Dragões de Caerleon (140 lanceiros e 80 cavaleiros): Orgulho maior do país, os guerreiros liderados pelo rei Lamorak são os mais experientes de Gales, tendo inclusive lutado contra os saxões diversas vezes no passado. Quando se unem às Raposas da Silúria nas incursões pelas montanhas, são poucas as tribos que oferecem resistência à esta força conjunta. *Líder:* Rei Lamorak, o Bravo.

Raposas da Silúria (120 lanceiros e 60 cavaleiros): Formado em sua maioria por selvagens que desceram as Montanhas Altas em busca de ouro e glória, as Raposas da Silúria são responsáveis pelas barreiras que impedem as pilhagens dos montanhese às comunidades desprotegidas. *Líder:* lorde Murnach, o Ousado.

Arqueiros de Menevia (100 lanceiros e 80 arqueiros): Todo verdadeiro arqueiro deveria ao menos uma vez na vida participar do torneio de Menevia, ou ao menos conviver algum tempo entre estes admiradores do arco e flecha, que além de proteger a região de eventuais incursões de piratas irlandeses, atraem centenas de curiosos em seus festivais. *Líder:* lorde Gyllad, o Tiro Certo.

Regiões e Domínios de Estregales

Estregales se divide em três regiões: **Caerleon**, a mais populosa, onde os cristãos se estabeleceram e, apesar da resistência pagã, tornou-se um novo domínio da igreja; **Silúria**, uma terra perigosa, várias vezes palco de batalhas terríveis entre os exércitos do rei e os bárbaros das Montanhas Altas; e **Menevia**, um lugar pacífico apesar do crescente temor de uma nova invasão de irlandeses.

Patronos regionais: lorde Gundleus (Silúria), lorde Gyllad (Menevia) e lorde Cadwallon (Caerleon).



Caerleon (cidade grande, 18.391): As altas e belas construções britânicas de areia e madeira não devem nada à beleza e imponência de seus muros de pedra, o único indício de que um dia os romanos estiveram ali. Desde a coroação do rei Lamorak, três novas igrejas foram levantadas, apesar do monarca pregar um tratamento igual a padres e druidas no seu discurso. Em resposta, misteriosos acidentes têm impedido que as caravanas cristãs alcancem o resto do país, o que elevou a tensão entre as duas religiões na capital.

Patrono local: lorde Ellchyd substituiu sir Angmor, que morreu de desgosto quando Pellinore foi trancafiado em seu calabouço.

Silúria (vila grande, 4.465): A estrada que leva às Montanhas Altas começa numa fortaleza cercada por pequenos povoados de fazendeiros. Quando alguma tribo resolve descer das montanhas, todos buscam a proteção de suas muralhas. Se as plantações forem saqueadas, os Dragões de Caerleon serão enviados pelo rei para recuperar os suprimentos roubados e levar justiça aos selvagens.

Patrono local: lorde Valerin é campeão da Silúria e arrendador das colheitas da região em nome de seu tio, lorde Gundleus.

Menevia (vila pequena, 1.622): Na extremidade da península de Estregales existe uma vila famosa por seus pescadores e arqueiros, cercada por uma muralha de madeira levantada para protegê-los das invasões ocasionais dos irlandeses. Como não interessa ao rei manter um número significativo de soldados ali, os pescadores costumam se valer dos habilidosos arqueiros locais para proteger suas famílias dos piratas do outro lado do mar.

Patrono local: o arquidruída Ywulf governa, mesmo sem a bênção do rei, desde que lorde Volmar foi morto por um irlandês.

Importantes Pontos Geográficos

Pântanos do Dragão: No norte do país, entre a Menevia e a Silúria, alguns descendentes do Povo Antigo vivem isolados entre os temidos Pântanos do Dragão. Suas manias supersticiosas e sua aparência suja escondem um povo gentil, mas perturbado por um estranho fenômeno – todos ali compartilham sonhos nos quais são devorados por um temível dragão vermelho. Alguns locais acreditam que os incêndios que têm devastado a região são obras da criatura, capaz de devorar as almas dos homens pelos sonhos e controlar seus corpos no mundo material.

Bosque Azul: Um bosque se destaca dos muitos outros do sul do país, onde as árvores cobrem a luz do sol e das estrelas, deixando apenas uma tênue iluminação azulada preencher o espaço entre os troncos. Este é considerado um lugar sagrado para ambos druidas e cristãos, um território neutro respeitado pelos dois grupos.

Refúgio do Verme de Annwn: Em algum lugar escondido no coração das Montanhas Altas vive uma estranha tribo de selvagens, os Servos de Annwn, um dragão vermelho que teria vivido na antiguidade. Dizem que é ali que descansa a criatura que perturba os sonhos dos estregaleses e deixou o rei Pellinore louco.

Bárbaros Montanheses

Tanto nas Montanhas Altas como nas Montanhas Brancas existem trilhas que levam a lugares inóspitos ocupados por diversas tribos de selvagens. Seu ódio aos britânicos parece ser tão grande quanto o que sentem umas pelas outras.

Cada tribo leva o nome de seu líder e pertence a um perfil cultural de acordo com o espírito-animal que acredita guiar suas vidas. Para cada um dos cinco perfis abaixo existem dezenas de tribos, que apesar das mesmas raízes não nutrem grande simpatia entre si. Se a liderança de um chefe tribal for contestada por um opositor da mesma tribo, esta disputa precisa ser resolvida num combate singular, onde o vencedor toma ou mantém para si a liderança frente aos outros.

Ao invés de *Movimento Rápido*, *Esquiva Sobrenatural*, *Esquiva Sobrenatural Aprimorada* e *Sentir Armadilhas*, os montanhesees possuem alguns talentos no lugar das características da classe bárbaro, dependendo do perfil.

Farejadores de Sangue (Lobo): Rastreadores hábeis, vivem próximos das terras baixas, onde costumam descer para pilhar os fazendeiros locais e chacinar suas famílias.

Talentos: (1º nível) Empatia com Lobos; (3º nível) Rastrear; (5º nível) Fintar Aprimorado; (6º nível) +1 Destreza.

Presas de Ossos (Javali): Fascinados por batalhas, lutam o tempo todo. Aqueles tomados por cicatrizes são adorados como se tivessem sido tocados pelos Deuses.

Talentos: (1º nível) Fortitude Maior; (3º nível) Duro de Matar; (5º nível) Vitalidade; (6º nível) +1 Constituição.

Guardiões das Cavernas (Urso): No início dos tempos, estas tribos juraram aos Deuses Antigos que vigiarão as cavernas onde certos monstros estão adormecidos.

Talentos: (1º nível) Fanatismo: Cultos Antigos; (3º nível) Vitalidade; (5º nível) Duro de Matar; (6º nível) +1 Força.

Adoradores das Nuvens (Águia): Apaixonados pelas estrelas, nuvens e tempestades, estas tribos vivem nos pontos mais altos das montanhas, quase no topo do mundo.

Talentos: (1º nível) Perícia Aprimorada: Observar; (3º nível) Reflexos Rápidos e Vontade de Ferro; (6º nível) +1 Carisma.

Filhos de Annwn (Dragão): Estes homens acreditam que o Dragão de Estregales se manifesta por um druida chamado "Boca de Annwn". Seus costumes beligerantes e canibais são sustentados por escravos de outras tribos.

Talentos: (1º nível) Fanatismo: Cultos Antigos; (3º nível) Lutar às Cegas e Aptidão Mágica; (6º nível) +1 Sabedoria.

Santuários Druidicos

Houve um tempo em que todo reino possuía seu próprio refúgio druidico, antes de romanos e cristãos incendiarem grande parte dos antigos bosques sagrados. Apenas dois dos santuários originais sobreviveram: Ynis Wydryn, da Senhora do Lago, Viviane de Avalon; e Ynys Mon, da rainha-sacerdotisa Morgana de Gales do Norte.

Cada uma das duas possui uma visão particular em relação à ameaça cristã e a maneira correta de enfrentá-la.

Ynis Wydryn (Ilha de Avalon)

Oculto na base do lado íngreme do morro de Glastonbury e cercada pelo lago e pela floresta de Avalon, o refúgio das sacerdotisas de Ynis Wydryn fica debaixo do nariz dos padres. Como dizem que a floresta seria um lugar mágico proibido para os cristãos, qualquer devoto da Santa Igreja que tentar voluntariamente entrar na floresta de Avalon sem a autorização de um druida precisará vencer um teste de Vontade (CD 30) ou simplesmente desistirá. Por isso nenhum cristão até então descobriu a verdadeira localização de Ynis Wydryn, onde é possível ouvir os sinos da igreja logo acima.

Em meio a um paraíso oculto pela geografia, as mulheres vivem afastadas dos homens para que se tornem sacerdotisas e esposas de lordes e reis. Dizem que ali a Senhora de Avalon se recusa a abandonar o corpo pequeno e enfraquecido pela idade avançada. Como a sua fragilidade não permite sair da própria cama, Viviane orienta sua leal protegida, Nimue, a pronunciar-se em nome da Deusa. Apesar do ódio profundo de sua pupila em relação à Santa Igreja, a Senhora de Avalon deseja coexistir pacificamente com os cristãos.

Ynis Mon (Ilha de Mona)

O título de rainha-sacerdotisa deixou de existir quando a lendária Boudicca foi raptada e assassinada por centuriões romanos há alguns séculos, mas foi recuperado recentemente graças à esposa do rei Uriens de Gales do Norte, Morgana. Quando ela e Uriens se casaram o rei já estava velho, sua saúde logo se comprometeria a ponto de aprisioná-lo numa cama aos cuidados da esposa, que uma vez na posição de oradora do rei, tomou para si as rédeas do governo de Gales do Norte. Desde então, muita coisa mudou no país – sob o jugo de Morgana, todos os padres foram expulsos do país a pontapés, para que tudo voltasse a ser como antes.

A ilha de Mona, mais conhecida como Ynis Mon, voltou a ser o coração espiritual dos Cultos Antigos ao lado de Ynis Wydryn. Voltaram a viver ali apenas bardos, druidas, sacerdotisas e um punhado de visitantes bem-vindos.

Diferente de Avalon, Morgana deseja combater os padres, sem confundir no entanto religião com política, pois como um confronto direto seria desastroso, a rainha de Gales do Norte faz uso dos mais diferentes artifícios para, por trás dos panos, minar as forças da Santa Igreja.

Gales do Norte



Capital: Llyn.

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

Devoção: Cultos Antigos (Culto à Deusa).

Símbolo/Cor: O javali de Uriens foi substituído pelo cálice de Morgana, um aviso para os cristãos de que o Santo Graal também é um símbolo sagrado pagão. A cor de Gales do Norte é o verde em tons claros.

Terreno/Clima: Fora as ilhas de Pomitain e Ynis Mon, que são planas, o país é repleto de vales e terras irregulares próximas das Montanhas Altas e na costa do Mar da Irlanda. O reino é conhecido pelos ventos gelados e as estranhas tempestades que assustam os habitantes de Gales do Norte, quando não estão protegidos pelos druidas ou sacerdotisas da rainha.

Antecedentes: Antes da chegada dos romanos, Gales do Norte era o coração espiritual do Povo Antigo. A palavra de um druida valia mais que a de um guerreiro e as mulheres eram respeitadas como se todas fossem sagradas. Após a destruição das linhagens druidas pelos romanos no Ano Negro (61 d.C.), o lugar se tornou um lar de pescadores e selvagens. Foram necessários muitos séculos até que os galeses conseguissem reestruturar sua sociedade, agora graças aos exércitos de Uriens e a engenhosidade de sua esposa.

Descrição: O reino de Gales do Norte chegou ao ápice de sua força militar sob o governo de Uriens. Originalmente um dos nobres que desafiaram Artorius nas guerras de unificação, o rei foi vencido e se tornou um aliado ferrenho do Grande Rei. Como recompensa ganhou ouro, armas, escravos e a mão de Morgana, meia-irmã do Grande Rei e alta sacerdotisa de Avalon. Infelizmente, durante os últimos cinco invernos o rei se tornou uma criatura debilitada, que precisa da ajuda de sua esposa até para falar com clareza.

Sociedade: Falando em nome de Uriens, Morgana trouxe ainda mais poder para o país, e atualmente poucos ousam criticar o seu direito ao trono. O lugar que há menos de vinte anos era conhecido pela rudeza e selvageria se transformou numa nação civilizada, que parece fazer mal apenas aos cristãos. Com Morgana no poder, os druidas voltaram a ter mais influência que cavaleiros, e novamente Ynis Mon se tornou o coração espiritual dos Cultos Antigos.

Aliados e Inimigos: Mesmo que nenhuma palavra tenha sido levantada para dizer que Morgana usurpou o trono de Uriens, poucos são os que não acreditam nessa idéia. Para Powys a mudança foi muito bem vista, da mesma forma que foi criticada em Gwent. Os outros reinos esperam que essa transição se assente para se pronunciarem; até mesmo o Grande Rei parece evitar o assunto.

Merlin e a Torre Solitária

O velho druida não esperava ser banido de Ynis Wydryn para nunca mais retornar quando devolveu a magia arcana à humanidade; não teve outra opção senão aliar-se à Morgana, que permitiu que a Torre Solitária fosse construída em algum lugar nas Montanhas Altas. Quando a nova ameaça saxã for definitivamente resolvida, Merlin e Morgana mais uma vez estarão preparados para declarar guerra contra os cristãos e tentar devolver a Velha Britânia aos seus verdadeiros Deuses de origem.

Justiça

Por tradição, os druidas sempre ditaram a lei em Gales do Norte. No entanto, quando os cristãos exigiram o mesmo acesso à justiça em suas comunidades, o velho rei Uriens permitiu que os padres se tornassem magistrados nestes centros populacionais. Até então, a decisão foi considerada sábia enquanto todos respeitassem seus limites. Porém, quando Morgana tomou as rédeas da nação para se tornar rainha-sacerdotisa, estava claro que Uriens se posicionara a favor dos druidas, da forma inversa que fizera Artur.

Antes do Grande Rei se converter e se chamar Artorius, Morgana incitou a população de Gales do Norte a se voltar contra os padres e assim se livrou de todos no país. Enquanto a rainha Morgana se manteve no poder, os druidas terão de volta exclusividade nas decisões das disputas familiares de Gales do Norte. Apesar das manifestações de cristãos por todo o Grande Reino, Artorius se encontra de mãos atadas para resolver este incidente, caso contrário os cultos entrariam em guerra com a Santa Igreja, realizando assim o maior sonho dos inimigos dos britânicos.

Religião

A rainha-sacerdotisa sabe que não pode ignorar a linhagem de Uriens, por isso prepara o seu filho, *sir* Accolon para se tornar um monarca leal aos antigos costumes. Ao lado do herdeiro do trono, Morgana se aproveitou do progresso alcançado pelo marido para trazer de volta à tona a influência dos druidas, mesmo que ainda tenha de ser feito muito para que a glória antiga seja restaurada novamente. Até mesmo Merlin, conhecido no Grande Reino pelo pessimismo, parece começar a acreditar no sonho de sua aprendiz, de um dia fazer da Velha Britânia uma ilha inteiramente leal aos Deuses Antigos e à velha religião.

Várias distensões com o bispo Samsun tornaram a diplomacia com o reino de Gwent impraticável. Tendo de se valer de uma postura mais pacífica, druidas e padres terminaram por fazer de Estregales o campo de batalha dessa pesada disputa religiosa.

Comércio

Fatura: armas, armaduras, bronze, ferro, hidromel, jóias, manufaturados, queijo, prata e sal.

Escassez: artes, caprinos, cerveja, jóias, ouro, tecidos e vinho.

Guildas: artesãos, entalhadores, escravagistas, fazendeiros, fazedores de flechas, ferreiros e sapateiros.

Forças Militares

Além das milícias subordinadas aos patronos locais, a armada de Gales do Norte se divide em duas forças distintas.

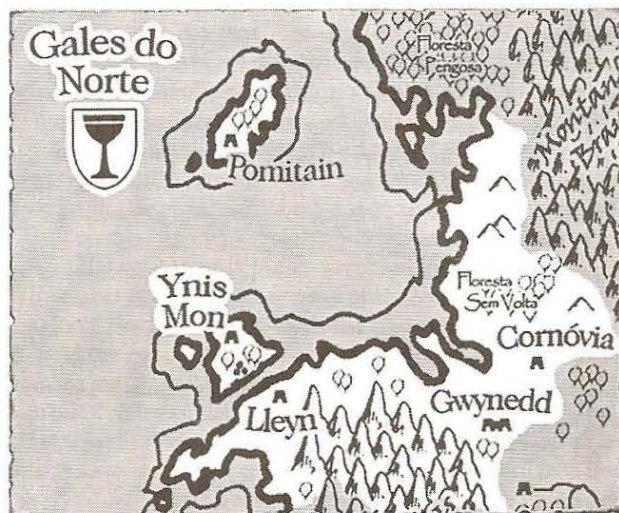
Lanças de Uriens (160 lanceiros e 100 cavaleiros): Os guerreiros da capital estavam começando a se tornar violentos e insubordinados antes de jurarem lealdade à rainha Morgana. Muitos aprenderam que respeitar as orientações dos druidas seria um destino melhor do que partilhar das trágicas mortes daqueles que os ridicularizavam. **Líder:** *sir* Accolon ap Uriens, o Valoroso.

Selvagens de Gwynedd (180 lanceiros e 100 cavaleiros): Tão brutos quanto os bárbaros das montanhas, os soldados que antes serviam a lorde Urwin estão tendo dificuldades para se adaptar às ordens do novo patrono. A maioria dos lanceiros ainda ressentida a falta de camaradagem de Urwin e acredita-se que um motim seja questão de tempo. **Líder:** lorde Emyr, o Bruto.

Regiões e Domínios de Gales do Norte

Gales do norte se divide em duas regiões: **Lleyn** no oeste é a região onde os druidas são absolutos; em **Gwynedd** no leste, os Cultos Antigos também são influentes, porém um pouco menos.

Patronos regionais: o *edling* de Gales do Norte, *sir* Accolon (Lleyn) e lorde Emyr (Gwynedd) dividem as fronteiras do país.



Lleyn (vila grande, 4.013): A capital do país impressiona pela beleza de suas casas e a imponência da grande morada real. Tanto nas ruas quanto na indumentária dos habitantes, os traços da cultura do Povo Antigo podem ser notados por todos os lados.

Patrono local: lorde Gunnar é leal à Morgana, pois ama os habitantes da capital profundamente e jamais os viu tão felizes.

Gwynedd (cidade pequena, 9.392): Único centro populacional de tamanho significativo, é ponto de encontro de fazendeiros, comerciantes e exércitos de todo o país.

Patrono local: lorde Ceremir era inimigo de lorde Urwin e parece ter sido responsável pelo desaparecimento do campeão do reino.

Ynis Mon (vila pequena, 1.132): Quando Morgana ordenou que o lugar fosse novamente restrito aos sacerdotes dos Cultos Antigos, seus habitantes lamentaram a perda de tão bela ilha.

Patrono local: lorde Caramog era um druida de Avalon antes de virar guerreiro. Por essa razão, foi indicado para este lugar.

Cornóvia (vila grande, 2.717): Outrora uma fortificação romana, esta vila entrou em decadência depois que os viajantes deixaram de cruzar a Floresta Sem Volta.

Patrono local: lorde Ingmoor tem a simpatia dos mercadores de reinos próximos, mas não consegue trazer novas caravanas.

Pomitain (vila pequena, 985): Em uma distante ilha no mar da Irlanda fica uma grande comunidade de pescadores, onde se encontra um dos maiores e mais misteriosos círculos de pedras.

Patrono local: lorde Uffyd perdeu o braço esquerdo em uma batalha contra os saxões e obteve o direito de governar ali.

Importante Ponto Geográfico

Floresta Sem Volta: Algum tipo de horror começou a impedir o acesso à porção norte do reino há alguns anos, uma das áreas mais desertas da Velha Britânia. Nem mesmo as tribos de bárbaros vivem nestas matas, o que chama a atenção dos aventureiros.

Malahaut



Capital: Eboracum

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.

Símbolo/Cor: O leão nos escudos dos soldados do rei Lancaster são um alívio para a população após anos sob o jugo do cavalo, símbolo do antigo rei, Meleagant. Sua cor é o vermelho.

Terreno/Clima: Altos morros e densas florestas se estendem aos pés das Montanhas Brancas, cujo topo está sempre coberto de neve, diferente dos bosques e planícies que acompanham a costa do Mar Germânico. Entre esses dois extremos existem terras bem férteis, onde vive a maior parte dos habitantes do país. O clima ali costuma ser ameno no verão e gélido no inverno.

Antecedentes: Por anos o reino de Malahaut foi um refúgio para criminosos e rebeldes de todo os tipos. Seu último governante, o rei Meleagant, foi morto pela espada do próprio Artur por se aliar aos saxões e saquear os fazendeiros de Rheged. Em seu lugar foi colocado um nobre de uma ilustre família de Logres, um poderoso duque-de-guerra chamado *sir* Lancaster. Leal ao Grande Rei, o novo rei de Malahaut se comprometeu a resolver a difícil demanda de unir seus habitantes contra montanhese e invasores saxões, além de garantir a segurança das estradas para o norte.

Descrição: Nunca um monarca cristão governara Malahaut. Quando Lancaster subiu ao trono, a insatisfação de nobres e comuns culminaram em diversas e numerosas revoltas durante os seus primeiros meses em Eboracum. Porém, logo o rei conseguiu se impor, entre discursos carismáticos e lições no campo de batalha.

Sociedade: Além da metrópole cristã, Eboracum, o reino conta com um enorme número de comunidades rurais, todas ainda leais aos Cultos Antigos. Enquanto conseguir mantê-los unidos na luta contra os saxões do Mar Germânico e os rebeldes das Montanhas Brancas, o monarca de Malahaut acredita que seus habitantes não lutarão entre si por enquanto.

Aliados e Inimigos: Amigo leal dos reis Artorius de Logres e Coel de Rheged, o rei Lancaster incentiva ainda boas relações com Gorffyd de Powys e Lamorak de Estregales. Particularmente, teme que um dia o rei Maleus de Gwent lhe falte em suas operações conjuntas contra os invasores saxões no sul do país.

Cercados por Inimigos

Engana-se quem acha que os saxões foram definitivamente vencidos no Monte Badon. Em parte, é verdade que os pais e avós dos atuais saxões de Lloegyr foram vencidos naquela batalha, mas isso foi há mais de vinte anos. Recentemente, algumas tribos saxãs alcançaram a costa vindos do oceano, e agora incentivam as outras a se voltarem contra os britânicos.

Como se as ocasionais invasões dos saxões do outro lado do mar não fossem suficientes, os filhos do antigo monarca se aliaram aos bárbaros das Montanhas Brancas, para reunir uma horda de lanceiros renegados e selvagens e invadir os campos no oeste do país. Não é à toa que a antiga estrada real e a morada da maioria dos malahim se localizam entre a costa e as montanhas.

Justiça

Lancaster descobriu que trazer a ordem para um país caótico como Malahaut seria mais difícil do que em seus piores pesadelos. O antigo rei inventava e ignorava as leis o quanto bem entendia, enquanto seus lanceiros gostavam de espalhar a violência para impor o terror e evitar quaisquer revoltas.

Utilizando os mesmos parâmetros de Logres para instaurar a lei no país, o monarca conta atualmente com uma dúzia de magistrados na capital e outra no interior, cada grupo ajustado à corrente religiosa local: druidas nos campos e padres na capital. Entre os cristãos foi fácil estabelecer esse sistema, porém nos campos a nova ordem levou tempo para ser imposta, o que ocorreu graças à aceitação do Culto dos Doze Deuses Antigos às novas regras.

Religião

Enquanto os cristãos continuarem satisfeitos em se instalarem apenas na capital, os druidas se comprometeram a não incitar seus devotos contra nenhum inimigo a não ser os saxões do leste e os bárbaros das Montanhas Brancas. Em Eboracum há um discurso menos conciliador, pois dizem que os padres desejam levar a fé cristã além de suas muralhas. Ao menos por enquanto, os britânicos estão unidos para defender suas terras.

Ao lado do rei, o arquidruída Unyr e o bispo Enrys conseguiram conscientizar o povo que os Deuses britânicos devem estar juntos para lutar contra os Deuses saxões. Mesmo odiando profundamente um ao outro, os dois sacerdotes entendem a necessidade de não permitir que a religião divida a população.

Comércio

Fatura: armas, artes, cerâmica, cobre, escravos, ferro, frutos do mar, hidromel, jóias, manufaturados, vestimentas e vinho.

Escassez: armaduras, caprinos, cavalos, cordas, couro, porcos, queijo, sal e tecidos.

Guildas: apotecários, artesãos, carpinteiros, entalhadores, escravagistas, fazendeiros, ferreiros, lenhadores e pescadores.

Forças Militares

Fora as milícias locais, a armada de Malahaut se divide em três forças distintas.

Leões Vermelhos (240 lanceiros e 120 cavaleiros): Quando o lorde Lancaster se voltou para seus homens em Logres e disse que precisaria de voluntários para pacificar as terras do norte, seus soldados estavam prontos para segui-lo, mesmo que para marchar até o fundo do inferno. Sua disciplina em combate é famosa em todo o Grande Reino. **Líder:** Rei Lancaster, o Estrategista.

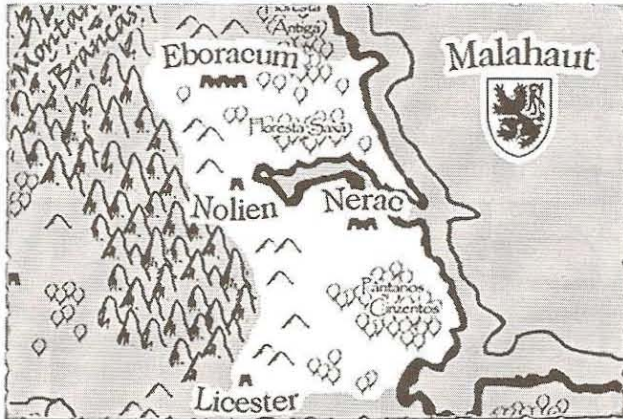
Lobos no Norte (140 lanceiros e 40 cavaleiros): Apesar de serem guerreiros desonrados e brutais, estes soldados acreditam que apenas um homem inteligente como o atual monarca poderia reunir os malahim contra seus verdadeiros inimigos. Sem os planos geniais do general Lancaster, os Lobos Selvagens já teriam sido trucidados pelos montanhese. **Líder:** lorde Gunnyr, o Baixo.

Legião de Leicester (140 lanceiros e 60 cavaleiros): Liderados por um general nascido em Roma, os rudes soldados do sul do país estão aprendendo a ser tão úteis quanto os legionários do passado. Suas operações conjuntas com os gwentianos da Legião de Warwick são essenciais no combate aos saxões na costa leste do Grande Reino. **Líder:** lorde Elitarius, o Calvo.

Regiões e Domínios de Malahaut

Malahaut se divide em três regiões: no norte, em **York**, existe uma grande preocupação em oferecer suporte ao rei de Rheged; No centro, **Elmet** é um ponto estratégico importante para as caravanas; ao sul, **Lonazer** é a mais violenta das terras.

Patronos regionais: lorde Cemwyr (York), irmão do rei, e os lordes Gunnyr (Elmet) e Elitarius (Lonazer).



Eboracum (metrópole, 29.304): A tumultuada capital é tão grande e protegida que seria preciso uma horda para colocá-la em perigo. A área central é tomada por construções romanas de pedra e mármore, onde vivem os nobres e alguns dos mais ilustres cristãos. Em volta, centenas de construções de terra e madeira abrigam os pobres cristãos que trabalham nos mais diversos ofícios. Para muitos, Eboracum é a luz da civilização em meio às trevas.

Patrono local: lorde Lemerius, o Sábio, sempre preferiu os livros e jamais segurou em uma lança ou escudo em toda sua longa vida.

Nerac (cidade pequena, 9.824): Sobre as ruínas de uma cidade que já foi destruída e reconstruída quatro vezes nos últimos vinte anos, a população de Nerac vive da pesca e do solo fértil da região. Diversas vezes suas colheitas são saqueadas por saxões famintos e depois recapturadas pelos exércitos do rei Lancaster.

Patrono local: lorde Erwyn conhece a região como a palma de sua mão e costuma liderar pessoalmente a luta contra os saxões.

Noliem (vila grande, 4.893): Coração militar de Malahaut, seus altos muros abrigam quase tantos guerreiros quanto fazendeiros. Quando a ameaça nas montanhas ou na costa se torna crescente, o estreito de Noliem, principal ponto de ligação entre o norte e o sul do país, costuma ser a primeira preocupação dos generais.

Patrono local: lorde Morgannwg Filho-de-Gigante é o campeão de Malahaut; em toda sua vida jamais foi vencido em combate.

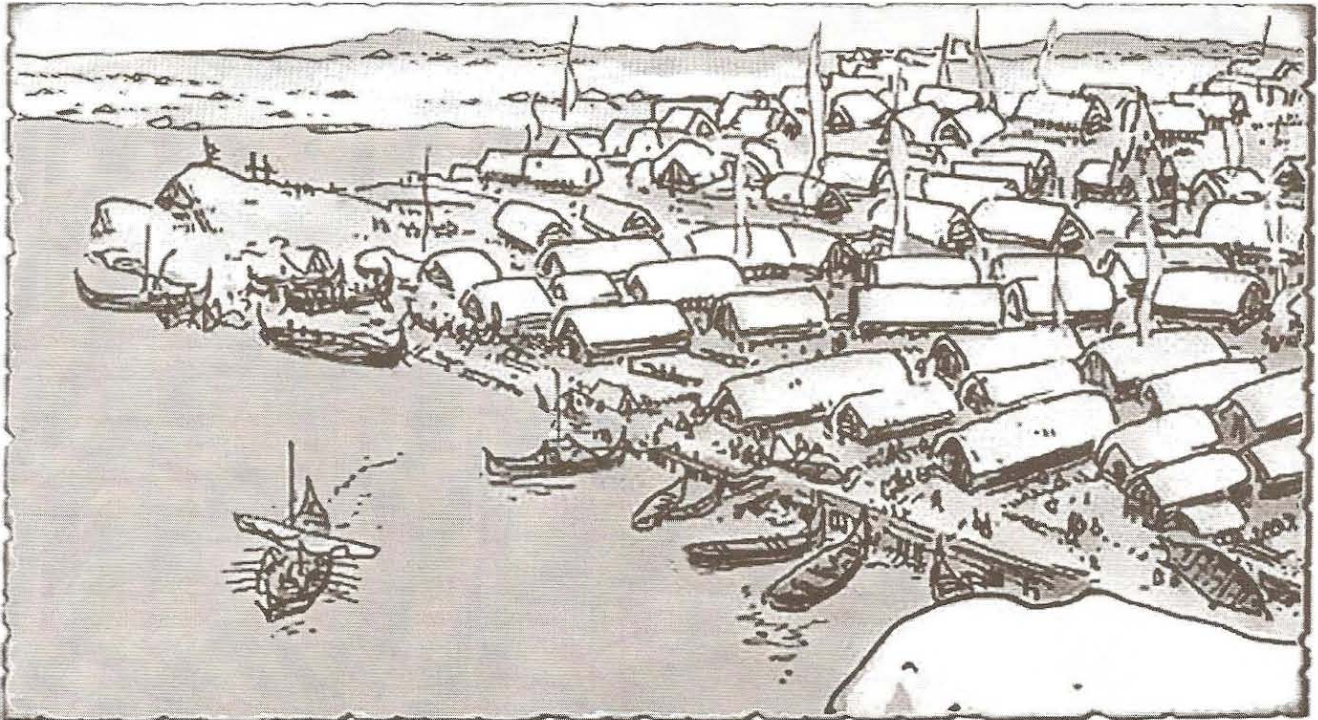
Licester (vila grande, 3.487): Poucas horas à cavalo de uma das minas de ferro e ouro mais valiosas de todo o Grande Reino existe uma fortaleza com muralhas de pedra, algumas ruínas romanas e várias construções pagãs de terra e madeira. Os guerreiros ainda costumam espetar cabeças de saxões em lanças em suas ruas.

Patrono local: lorde Orgath, o Escravagista, trabalha com os druidas para não permitir que sua vila seja convertida pelos padres.

Importantes Pontos Geográficos

Floresta Saxã e os Pântanos Cinzentos: Estes dois lugares têm muito em comum, especialmente por serem utilizados pelos invasores saxões para se esconderem. Ninguém ousa andar entre as suas árvores sem um bom número de soldados.

Montanhas Brancas: Alguns malahim rebeldes se aliançaram com os montanheseis dali. Leais ao antigo rei Meleagant, seus dois filhos, Agrund e Nurwm, sonham um dia recuperar as terras que já pertenceram ao pai e sua linhagem.



Rheged



Capital: Carduel

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

Devoção: Cultos Antigos (Culto dos Doze)

Símbolo/Cor: O urso, escudo do rei Coel, sempre foi utilizado pelos reis que juraram proteger a grande muralha dos pictos das Terras Altas. Sua cor é a azul em tons claros.

Terreno/Clima: Separado pelas Montanhas Brancas e as tribos de selvagens do resto do Grande Reino, o país se divide em duas porções: na metade ocidental dizem que as matas escondem fadas e dragões, e por isso a maioria esmagadora dos rhegedianos teria preferido viver nos bosques e planícies do outro lado. Graças ao clima frio e o solo pobre, poucos são os lugares onde se pode tirar bom proveito das colheitas.

Antecedentes: Por diversas vezes os britânicos tentaram domar as terras de Rheged e Lothian, no norte da Velha Britânia. Mesmo com a ajuda do Grande Rei, o rei Lot de Lothian não resistiu às hordas de selvagens leais à rainha-bruxa das Terras Altas, e agora, os olhos dos pictos se voltam para Rheged. Talvez pela primeira vez na história esses bárbaros podem cruzar a poderosa Muralha de Adriano para enfrentar os lanceiros do rei Coel.

Descrição: Qualquer país castigado pelo clima gelado e a falta de comida dificilmente sobreviveria nas mesmas condições que o reino de Rheged; às vezes, os recursos limitados fazem até mesmo os nobres passarem fome nos invernos mais rigosos. Para o povo, os Deuses devem ter colocado as minas mais valiosas nos ermos do mundo só para testar a determinação dos britânicos, que apesar de todas as adversidades, têm muito orgulho de viver num país ainda intocado pela corrupção que se ouve falar de Camelot.

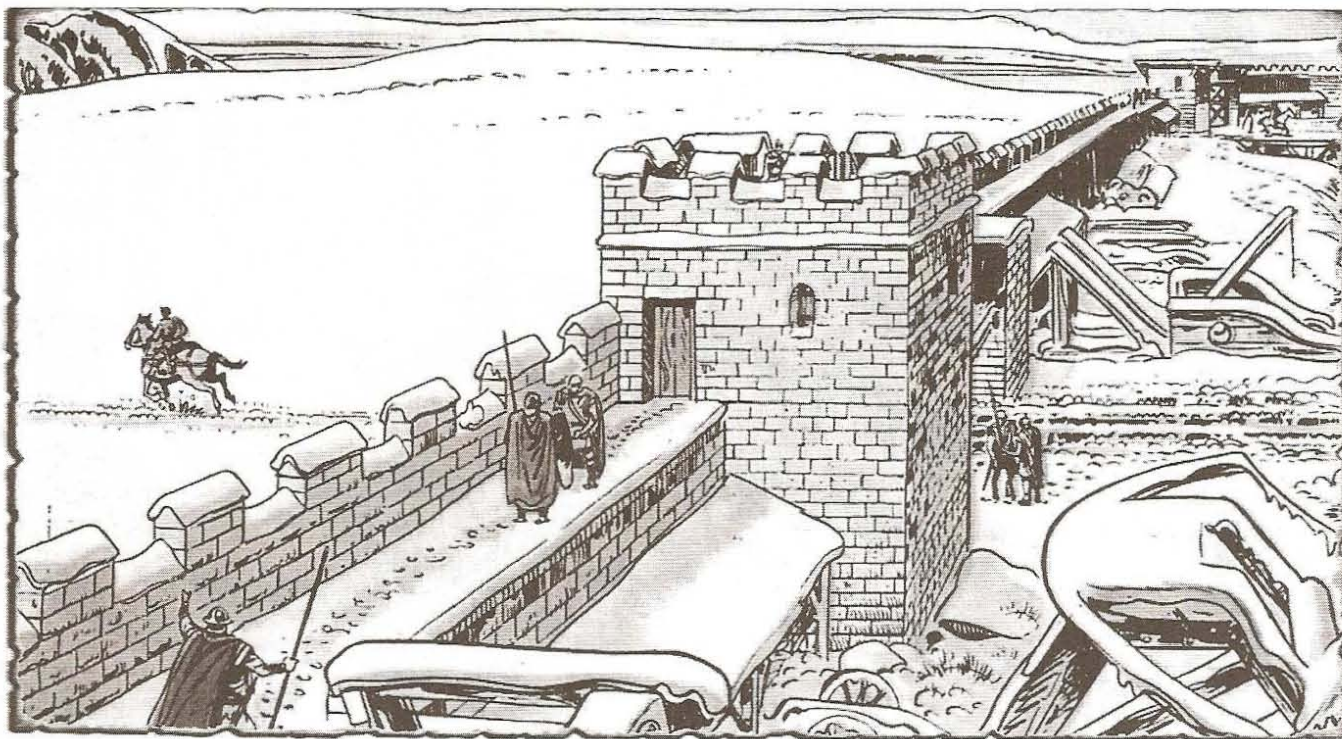
Sociedade: Para sobreviver nestas terras é preciso mais do que água, comida e abrigo. Com os constantes problemas como a falta de alimentos, ataques de lobos e salteadores, além do terrível frio do norte, é preciso haver confiança e ajuda mútuas entre aqueles que vivem próximos. A máxima que diz: "uma mão lava a outra" impede que seus habitantes sejam vencidos pela adversidade.

Aos olhos estrangeiros, a maneira fria e polida como costumam tratar os não-rhegedianos pode parecer xenofobia ou excesso de receio, mas na verdade os plebeus apenas temem ficar à vontade entre aqueles que não sabem se podem confiar. Para conquistá-los, é preciso antes comprovar o seu valor na prática.

Aliados e Inimigos: O rei Coel encontra apenas algum suporte em sua luta contra os pictos por parte dos reis Artorius (Logres) e Lancaster (Malahaut).

Ameaça das Terras Altas

Quando o rei de Lothian foi morto, os pictos tomaram a sua capital, a fortaleza de Caer Gwayr. Ali, onde antes viviam britânicos agora vivem imundos e perturbados selvagens, liderados por uma misteriosa rainha-bruxa. Os sobreviventes de Caer Gwayr levados à Camelot temem que esta mulher seja Morgause, esposa do rei Lot e irmã da rainha Morgana. Sir Gawain, filho de Lot e Morgause, terminou por partir para Rheged verificar essa terrível acusação. Os pictos têm capturado britânicos desavisados próximo à fronteira e os torturam para que seus urros sejam ouvidos além da grande muralha. Os gritos de sofrimento incomodam os soldados do rei Coel, mas funcionam como aviso antes das hordas de bárbaros enfurecidos, nus e pintados de azul, cruzarem os limites do reino em busca de sangue.



Justiça

A lei de Rheged é a lei do povo. Quando um acusado é levado para julgamento, todos os presentes ouvem atentamente as partes, julgam, condenam e aplicam as punições que imaginam mais justas. Para assassinos, ladrões e estupradores a pena é o linchamento público e o banimento perpétuo, marcado na carne por uma brasa em forma de um círculo sobre a testa. Quando um crime é praticado por nobres ou cidadãos ilustres, o criminoso pode ser perdoado desde que se comprometa a lutar na primeira fila contra a próxima incursão dos bárbaros das Terras Altas. Apesar da indignação dos visitantes, o rei Coel deixa clara sua opinião aprovando o sistema. Costuma argumentar que as famílias que moram em Rheged precisam de justiça para que não percam sua dignidade e continuem a sobreviver sem reclamações.

Religião

Para os homens do norte, quando os romanos levantaram a Muralha de Adriano, vários demônios e espíritos malignos foram aprisionados do outro lado, criaturas com o poder de encarnar nos selvagens que furiosamente buscam destruí-los. Da mesma forma que as legiões do passado se comprometeram a não permitir que esses monstros alcancem as terras dos homens, os guerreiros do rei Coel também se mantiveram leais à esta demanda.

Não existe espaço para disputas entre cristãos e paganistas entre aqueles que lutam contra os pictos das Terras Altas. Apesar da lealdade do povo aos Cultos Antigos, os padres que se mostram úteis às comunidades têm liberdade para pregar e converter quem lhes dar ouvidos. Para os rhegedianos, existe espaço suficiente para todos dispostos a lutar contra o "Inimigo", como chamam o Deus sanguinário a quem os pictos sacrificam as vidas dos britânicos capturados. Os druidas não se sentirão ameaçados enquanto forem poucos os padres que conseguirem se estabelecer no reino.

Comércio

Fartura: escravos, estanho, ferro, mercenários, ouro e prata.

Escassez: armaduras, armas, bovinos, cavalos, cerâmica, couro, frutas, grãos, hidromel, hortaliças, manufaturados, queijo e vinho.

Guildas: artesãos, carpinteiros, fazendeiros e ferreiros.

Forças Militares

Fora as milícias submetidas aos patronos locais, a armada de Rheged se divide em três forças distintas.

Ursos de Rheged (180 lanceiros e 80 cavaleiros): Assim como o monarca de Rheged, estes homens se orgulham por viver nas terras mais inóspitas do Grande Reino. Isolados pelas Montanhas Brancas do resto do país, esses guerreiros lutam incessantemente contra diversas tribos de selvagens. **Líder:** Rei Coel, o Nobre.

Oitava Legião (140 lanceiros e 60 cavaleiros): Quando Roma abandonou a grande muralha, alguns de seus legionários optaram por ficar naquele país que aprenderam a chamar de casa. Composto pelos seus netos e bisnetos, esse exército ainda mantém a mesma disciplina do tempo das legiões. **Líder:** sir Duncan, o Esguio.

Guardiões do Povo (140 lanceiros e 60 cavaleiros): Conhecidos nas terras do norte por ajudarem as famílias de vassallos do reino. Sem a sua ajuda, vários acampamentos e povoados não teriam conseguido se instalar ou sobreviver no país em razão das terríveis condições. **Líder:** sir Ulrik ap Coel, de Nohaut.

Regiões e Domínios de Rheged

Rheged se divide em duas regiões. **Cambonorum** fica no oeste do reino, a mais inóspita das terras; e **Nohaut**, no leste, a metade habitável do reino, onde se encontra a maior parte da população.

Patronos regionais: o irmão do rei, **sir Duncan** (Cambonorum) toma conta do oeste, e seu filho, **sir Ulrik** (Nohaut) cuida do leste.



Carduel (vila grande, 4.191): Para o rei Coel, se algum dia o contato entre esta comunidade e Caer Dun for cortado, certamente os rhegedianos estarão com seus dias contados. Fora do salão real, todas as condições no resto da comunidade são bastante limitadas. Nobres dividem os mesmos espaços que os lanceiros, e sua amigável convivência é alvo de estranhamento para os estrangeiros.

Patrono local: Por ser sobrinho do rei, **sir Donnal** foi escolhido para administrar os assuntos da capital que não interessam ao rei.

Caer Dun (vila grande, 3.732): Esta vila se recosta sobre a ponta leste da Muralha de Adriano, do lado oposto da capital. Boa parte dos habitantes ainda possui sangue romano e tenta tratar a comunidade como se ainda fosse um posto avançado do império.

Patrono local: lorde Taurus jurou proteger com a própria vida a muralha construída por seus ancestrais.

Nohaut (vila grande, 3.669): Esta comunidade é o destino das caravanas que vêm do sul para trocar mercadorias pelo ferro, ouro e prata tirados das minas da região. Sua responsabilidade é chamar a atenção dos comerciantes e garantir a segurança das estradas.

Patrono local: **sir Ulprus** foi um dos mercadores das terras do sul que se apaixonaram por Rheged e nunca mais retornou.

Cadie (vila pequena, 1.139): Protegida por pesadas toras de madeira, a comunidade costuma ser incomodada por saqueadores saxões da Floresta Antiga que conseguem se esquivar dos cavaleiros que vigiam a estrada que leva até Nohaut.

Patrono local: lorde Talorc é um homem alto, gordo e honesto, tão fácil de agradar quanto de aborrecer.

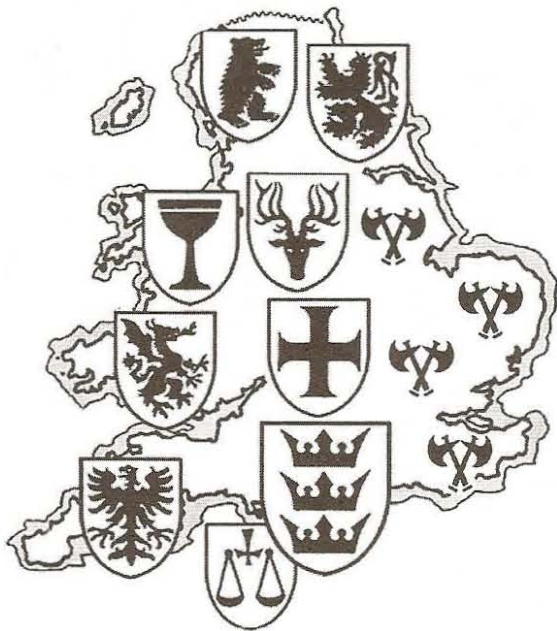
Importantes Pontos Geográficos

Floresta Perigosa: Do lado ocidental das Montanhas Brancas até o litoral do mar do oeste se estende uma floresta desabitada, conhecida por ser a morada de monstros de todos os tipos.

Estrada Secreta das Montanhas: Diferente de Malahaut, que possui um punhado de estradas para o alto das montanhas, Rheged não tem muito conhecimento sobre o que acontece lá em cima. Dizem que entre seus altos e estreitos desfiladeiros existe uma trilha que liga Cadie a Carduel sem subir demais as montanhas, mas que costumam ser habitadas por estranhas criaturas.

Resumo do Capítulo

Geografia: A Velha Britânia é cercada pela Muralha de Adriano no norte, o Mar da Irlanda no oeste e os mares Germânico e Estreito pelo leste e sul, respectivamente. As Montanhas Altas, apesar do nome, são mais baixas que as Montanhas Brancas. Todo o resto da Grande Ilha é coberto por colinas, vales, planícies, florestas e pântanos espalhados pelos seus cantos.



Regiões: Britânia (Logres, Gwent e Powys), Gales (Estregales e Gales do Norte), Kernow (Cornualha), Cumbria (Malahaut e Rheged), Terras Altas (norte) e Lloegyr (leste).

Clima: Temperado, com invernos gelados e verões agradáveis na porção sul da ilha, enquanto o norte costuma ser tomado por nevascas e ventos frios a maior parte do ano. Acredita-se que a Velha Britânia absorveu boa parte da essência primordial que gerou o mundo, e por isso teria criado uma consciência própria capaz de influenciar pelo clima o destino dos heróis e suas linhagens.

Política: O Grande Reino se divide atualmente em nove reinos britânicos e as terras perdidas dos saxões, Lloegyr.

Logres

Capital: Camelot

Cor: Azul escuro

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Britânicos)

População: 622.160 logrihim

(55% bretões e pagãos; 20% romanos; 10% saxões; 15% outros)

Relações: Boas com Gwent, Durnovária, Estregales, Malahaut e Rheged. Indispostas com Gales do Norte, Cornualha e Powys.



Monarca: Grande Rei Artorius, o Justo, cujas três últimas gerações governaram a Velha Britânia. É o maior patrono de todo o Grande Reino.

Bispo: Nasciens de Camelot

Arquidruída: Nenhum (Merlin o abandonou)

Observação: este reino é o ideal para iniciar suas crônicas.

Durnovária

Capital: Durnovária

Cor: Amarelo

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Britânicos)

População: 39.826 durnovarianos

(30% bretões; 20% pagãos; 20% romanos, 30% outros)

Relações: Razoáveis com Logres, Gwent, Cornualha, Powys, Rheged e Malahaut. Indispostas com Estregales e Gales do Norte.



Monarca: Rei Ratir, o Mercador, é a força por trás das guildas em seu país, e acredita-se que sua influência se estenda a diversos outros reinos.

Bispo: Silurius da Durnovária

Arquidruída: Ymyr, o Imundo

Gwent

Capital: Corinium

Cor: Branco

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Romanos)

População: 430.959 gwentianos

(40% bretões; 25% romanos; 15% pagãos; 10% saxões, 10% outros)

Relações: Boas com Logres, Durnovária, Estregales, Cornualha, Malahaut e Rheged. Péssimas com Powys e Gales do Norte.



Monarca: Rei Maleus, o Penitente, tem governado com dureza graças à ajuda de um bispo que, dizem, na verdade controla o país por detrás do trono.

Bispo: Samsum de Corinium

Arquidruída: Nenhum

Powys

Capital: Caer Sws

Cor: Castanho

Devoção: Cultos Antigos (Cultos Sangrentos)

População: 383.722 powysianos

(40% pagãos; 25% bretões; 15% irlandeses; 20% outros)

Relações: Boas com Estregales, Gales do Norte, Malahaut e Rheged. Ruins com Logres, Durnovária e Cornualha. Péssimas com Gwent.



Monarca: Gorffyd, o Bruto, venceu uma disputa entre os lordes do reino que durou décadas, graças a ajuda de mercenários estrangeiros.

Arquidruída: Tanaburs, o Horrível

Bispo: Nenhum

Cornualha

Capital: Tintagel

Cor: Preto

Devoção: Santa Igreja (Cristãos Celtas)

População: 412.445 cornualianos

(40% bretões; 25% pagãos; 20% irlandeses; 15% outros)

Relações: Razoáveis com Powys, Rheged, Malahaut. Indispostas com Logres, Durnovária, Gwent, Estregales e Gales do Norte.



Monarca: Rei Mark, o Velho, é o maior tirano de que se ouviu falar em todo o Grande Reino, onde apenas seus protegidos tem voz ativa.

Bispo: Cassius de Isca

Arquidruída: Erunwir, o Manco

Estregales

Capital: Caerleon

Cor: Verde escuro

Devoção: Em transição (dos Cultos para a Igreja)

População: 394.117 estregaleses

(30% pagãos; 30% irlandeses; 25% bretões; 15% outros)

Relações: Boas com Logres, Estregales, Powys, Malahaut e Rheged e razoáveis com Gwent. Indispostas com Durnovária e Cornualha.



Monarca: Rei Lamorak, o Bravo, que apesar de se dizer leal à Santa Igreja e aos Cultos Antigos, tem dado as costas aos druidas recentemente.

Bispo: Cuthbert, o Capacho de Samsum

Arquidruída: Agramyr, o Cego



Gales do Norte

Capital: Lleyrn

Cor: Verde claro

Devoção: Cultos Antigos (Culto à Deusa)

População: 303.785 galeses do norte

(40% pagãos; 35% irlandeses; 15% bretões; 10% outros)

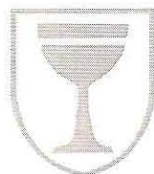
Relações: Boas com Estregales, Powys, Malahaut e Rheged. Indispostas com Logres, Cornualha, Durnovária e Gwent.



Monarca: Rainha Morgana, a Fada, que tomou o lugar de seu marido Uriens, o Moribundo, desde que este foi acometido por uma terrível doença.

Arquidruída: Murmadwg, o Sombrio

Bispo: nenhum



Malahaut

Capital: Eboracum

Cor: Vermelho

Devoção: Cultos Antigos (Santa Igreja na capital)

População: 249.411 malahim

(30% bretões; 25% pagãos; 20% saxões; 15% romanos; 10% outros)

Relações: Boas com Logres, Rheged, Powys, Estregales e Gales do Norte. Indispostas com Cornualha, Gwent e Durnovária.



Monarca: Rei Lancaster, o Estrategista, foi para Malahaut pacificar o país e lutar contra invasores saxões. Aparenta ser um magnífico regente.

Arquidruída: Unyr, o Misterioso

Bispo: Enrys de Eboracum



Rheged

Capital: Carduel

Cor: Azul claro

Devoção: Cultos Antigos (Culto dos Doze)

População: 218.927 rhegedianos

(30% bretões; 25% romanos; 20% pictos; 15% pagãos; 10% outros)

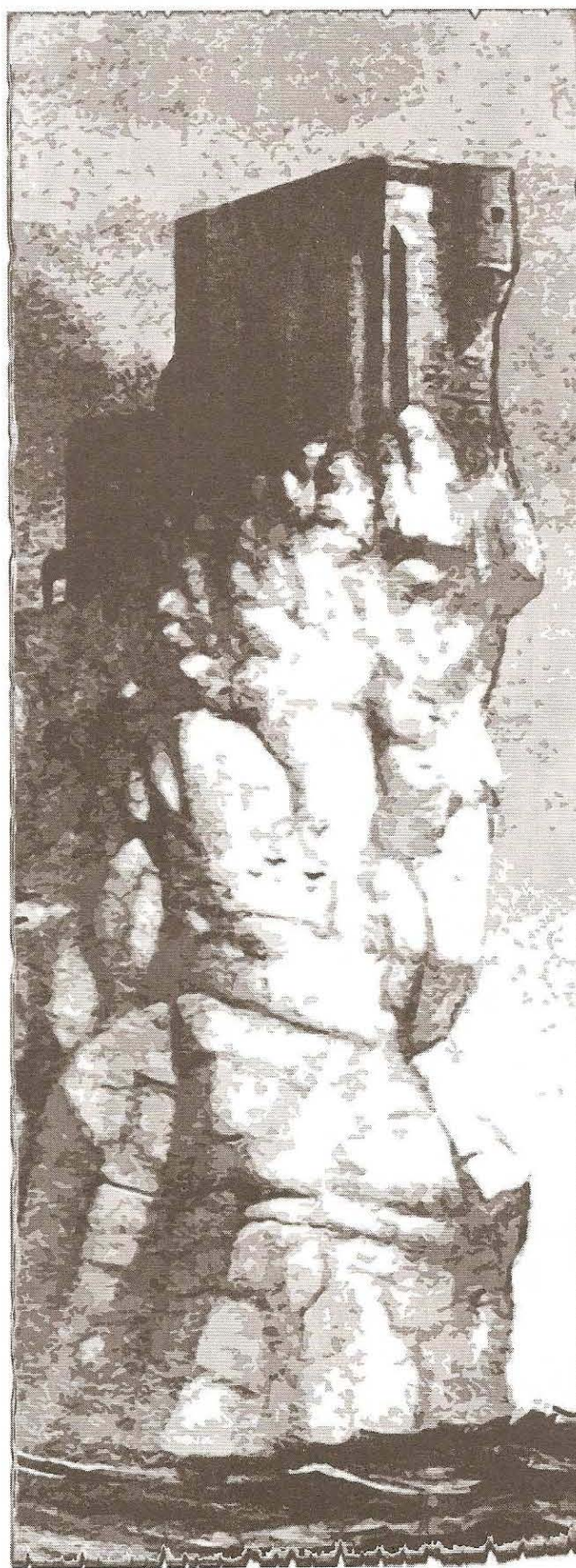
Relações: Boas com Logres, Malahaut, Powys, Estregales e Gales do Norte. Indiferentes com Cornualha, Gwent e Durnovária.



Monarca: Rei Coel, o Nobre, que desde a queda de Lothian tem lutado para impedir que os pictos ultrapassem a Muralha de Adriano.

Bispo: Lutercius, o Caolho

Arquidruída: Amwran, o Furioso





Capítulo 2: Instituições

Quatro guardas jogaram violentamente o prisioneiro amarrado e amordaçado diante do rei Maleus de Gwent e seu conselho. Não era mais o imponente druida que fora capturado à muito custo pelos cavaleiros da Ordem da Cruz, próximo à fronteira de Powys. Parecia apenas um mendigo arrebatado. Da grande janela em forma de cruz, os raios do sol cruzavam o alto salão, destacando o druida esparramado diante do rei. Aterrorizado, o prisioneiro tentava proteger o rosto da luz, como se estivesse diante do próprio Deus cristão em fúria.

— Pouco antes da última lua cheia, — disse o bispo Samsum após um longo silêncio, sem fazer qualquer tipo de apresentação e com seu desprezo peculiar, — um pequeno exército coletava os divinos tributos deste país, próximo às terras do teu senhor. Nossos soldados, e nossos tesouros, claro, desapareceram sem deixar vestígios. O que você, verme, tem a dizer sobre isso?

Entre o nojo e um crescente ódio, o bispo tirou a mordaça e levantou o rosto ensanguentado do velho druida, apertando suas bochechas. Não conseguiu nada além de alguns débeis gemidos.

— Não adianta, este homem não vai dizer nada! Deve estar sendo protegido por algum tipo de feitiço! — disse outro conselheiro que se escondia entre as sombras, dando início a uma série de discussões enfurecidas por todo o salão. Cada um insistia em voz alta uma maneira de extrair a confissão do prisioneiro. Apenas o rei e o cavaleiro ao seu lado continuavam calados.

— O que faria em meu lugar, sir Gael? — perguntou o rei em voz baixa enquanto os outros discutiam. — Se enviar um emissário a Powys, perderei um tempo precioso que pode me custar várias peças de ouro e a fúria do bispo Samsum. Pelo contrário, se mandar minhas tropas, posso estar iniciando uma guerra pela qual os saxões tão ansiosamente esperavam...

Sir Gael hesitou, imaginando se deveria responder.

— Qualquer que seja a decisão de Vossa Majestade, tenho certeza que será a mais acertada. No entanto, creio que existe uma outra opção que pode resolver esse problema sem maiores incidentes...

Grupos de Influência

Em *Crônicas de Avalon* não são monstros ou seres fantásticos que protegem ou ameaçam a vida dos homens, mas diferentes grupos que lutam por poder na Velha Britânia. Os encontros dos heróis não devem envolver apenas catacumbas infestadas de feras e poços cheios de armadilhas, mas conflitos políticos ainda mais traiçoeiros.

Instituições: Grande Reino, Cultos Antigos e Santa Igreja são os três maiores e mais poderosos grupos de influência de toda a Velha Britânia. Apesar de recente, A Guilda ascendeu de mera organização a instituição graças ao desejo obsessivo de Artorius em tornar o Grande Reino um lugar mais civilizado.

Organizações: Infinitos grupos menores que possuem alguma influência na política britânica, como o Culto à Mitra, as Tradições de Cavalaria, as Tribos das Montanhas e a Torre Solitária de Merlin, encontrados no primeiro volume da trilogia e explicados com mais detalhes no próximo, *Crônicas de Avalon Vol. 3 - Lendas e Heróis*.

Posição Política

A hierarquia britânica se divide socialmente e politicamente (ver 'Sociedade' pág. 4). A Posição Política de um personagem se verifica diretamente pela sua ocupação.

Patrono: Líder político em sua área de atuação, o patrono é um Regente com autoridade para reunir forças militares.

Ocupações: Chefe Local, Duque-de-Guerra e Rei são os títulos dos patronos locais, regionais e nacionais, respectivamente.

Regente: Mesmo que não governe diretamente, possui grande influência como representante de uma instituição britânica.

Ocupações: Chefe Local, Duque-de-Guerra e Rei (Grande Reino); Arquidruída e Matricarca (Cultos Antigos); Patriarca e Bispo (Santa Igreja); Líder de Guilda e Grande Mercador (A Guilda).

Servo: Indivíduo de confiança do regente, cuja importância em seus planos de ação envolvem alguma especialização.

Ocupações: Administrador, Ancião, Arauto, Assassino, Caçador de bruxas, Campeão*, (Nobre) Capitão*, (Nobre) Cavaleiro*, Curandeiro, Bardo, Burgomestre, Castelão, Coletor de impostos, (Nobre) Conselheiro, Diplomata, Druida, Emissário, Engenheiro, Espião, Ferreiro, General*, Herbalista, Magistrado, Oráculo, Padre, Paladino*, Parteira, Ranger, Santo, Sábio e Senescal.

*Comandante (capaz de organizar e liderar forças militares)

Militar: Graças aos números e à coordenação, servem tanto para destruir quanto para construir e manter a ordem.

Ocupações: Arqueiro, Bailio, Batedor, Cavalariano, Duelista, Guarda, Guardião, Lanceiro, Mercenário, Miliciano, Rastreador.

Subalterno: Representa a maioria da população britânica, que individualmente não possui nenhuma utilidade ou importância.

Ocupações: Todas as que não estão mencionadas aqui.

Proscrito: Pária ou miserável, desvinculado de qualquer patrono. Precisa sobreviver isolado ou na companhia de poucos.

Ocupações: Bruxo, Chefe Tribal, Eremita, Errante, Fugitivo, Infernalista, Ladrão, Mendigo, Salteador e Selvagem.

Crônicas de Regência

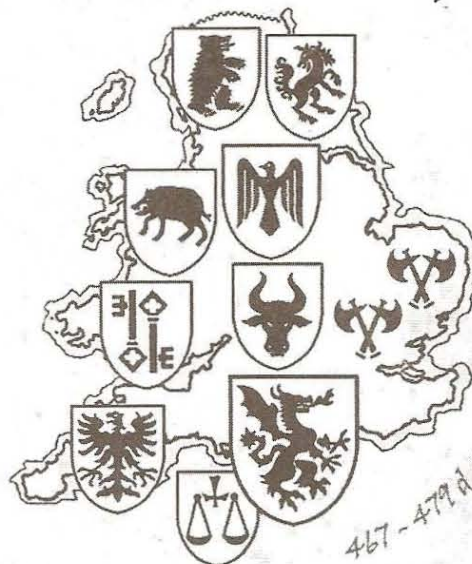
Nesta modalidade, os jogadores têm acesso às ocupações de regência e seus heróis tomam papéis importantes na Grande Ilha: Chefe Local, Duque-de-Guerra, Rei (Grande Reino); Arquidruída, Matricarca (Cultos Antigos); Patriarca, Bispo (Santa Igreja); Líder de Guilda ou Grande Mercador (A Guilda).

O Mestre deve ter cuidado ao decidir a ocupação dos PJs, pois quanto maior a influência, maior será o comprometimento dentro e fora do jogo. Aqueles que se sentirem desprestigiados por obter heróis menos influentes politicamente devem ser compensados de outras formas para que não se sintam excluídos.

Subordinados e Pontos de Regência (PR): Todo personagem regente tem um certo número de subordinados à sua disposição: PdMs comprados pelo jogador com Pontos de Regência (PR) e outros personagens de jogadores que aceitem abrir mão da regência em troca de alguma compensação à combinar com o Mestre.

Liderança (Talento): Enquanto os *Seguidores* de um líder não podem ser mais importantes que meros Militares ou Subalternos e são escolhidos pelo Mestre, o *Parceiro* costuma ser o segundo em comando. Sua ocupação pode ser escolhida livremente pelo jogador desde que o Mestre não tenha nada contra; em certas situações um Regente pode até mesmo ter um Patrono como *Parceiro*.

A Era Uther Pendragon



Grande Rei Uther Pendragon de Logres. Foi o único em sua geração que conseguiu reunir os reinos britânicos e liderá-los contra os saxões.



Rei Ulfius da Durnovária. Como recompensa pela sua lealdade, lorde Ulfwir foi elevado pelo Grande Rei ao título de rei vassalo de Logres.



Rei Morvran de Gwent. Protegido pela igreja, foi declarado santo ainda em vida depois de sua ajuda decisiva na luta contra os saxões.



Rei Brochvail de Powys. O único a conseguir reunir o país em nome da luta contra os saxões; depois da guerra foi envenenado pelo irmão.



Rei Mark da Cornualha. Subiu ao poder ainda jovem para ocupar o lugar do tio morto, Gorlois, que se voltara contra a coroação de Uther.



Rei Nwynir de Estregales. Tinha profundo ódio do Grande Rei, mas também problemas com os saqueadores que vinham do mar da Irlanda.



Rei Uriens de Gales do Norte. Sucedeu o pai cedo, mas desde então jamais deixou de ajudar Uther em suas intermináveis batalhas.



Rei Byrthig de Malahaut. Um velho hediondo que passou mais tempo comprando mulheres e amantes que lutando contra seus inimigos.



Rei Emrys de Rheged. Obcecado pela vigília da Muralha de Adriano, foi encontrado congelado em uma torre de Caer Dun numa noite fria.

No Tempo do Jovem Artur



Grande Rei Artur Pendragon. Tirou a espada da pedra, unificou novamente a Velha Britânia e foi enfrentar os saxões.



Rei Ulfius da Durnovária. Primeiro a reconhecer Artur como Grande Rei, morreu pelo machado de um saxão e foi substituído pelo filho, Ratir.



Rei Morvran de Gwent. Ficou neutro até o dia de sua morte, e só depois seu filho Maleus ajudou Artur nas últimas batalhas de unificação.



Rei Leodegan de Powys. Único rei cristão a governar o país (com a ajuda de Artur), morreu tentando fazer a paz com seus lordes.



Rei Mark da Cornualha. Transferiu o ódio por Uther a Arthur após ser vencido na Guerra de Unificação, mas mesmo assim foi poupado.



Rei Nwynir de Estregales. Ao lado de Mark e Uriens, foi derrotado na Guerra de Unificação. Em seu lugar governou o sobrinho, Pellinore.



Rei Uriens de Gales do Norte. Fez oposição ao Grande Rei no início, mas foi vencido e se voltou contra Nwynir por causa de sua arrogância.



Rei Byrthig de Malahaut. Ajudou Artur pouco e exigiu muito mais depois da vitória. Seu filho, Meleagant, tomou-lhe a coroa à força.



Rei Coel de Rheged. Foi essencial para ajudar o rei Lot a fundar o reino de Lothian no norte, que viria a cair duas décadas depois.

Grande Reino



A idéia de que os reinos da Velha Britânia pudessem se unir para formar uma única grande nação vem das canções e lendas da antiguidade, quando os Grandes Reis governavam a Grande Ilha e eram reverenciados como Deuses, antes que a ambição e o orgulho das diversas tribos do Povo Antigo fizessem com que tudo fosse posto a perder – após séculos de sucessivos conflitos, os britânicos mal podiam acreditar que partilhavam as mesmas raízes.

Quando as legiões cruzaram o Mar Estreito para aumentar as fronteiras de Roma, não havia uma liderança que pudesse unir o Povo Antigo contra esta nova ameaça. Por sorte, apenas as hordas britânicas foram esmagadas, não seus ideais, pois os invasores precisavam da autoridade dos reis para manter a Grande Ilha sob controle. O próprio rei Vortigern só ousou declarar-se Grande Rei depois de verificar que Roma havia abandonado a Velha Britânia.

Até então, cada país era formado por uma aliança entre reinos menores. Era comum que um desses reis se destacasse e os monarcas vizinhos lhes prestassem vassalagem, mas Vortigern, Ambrosius, Uther e Artur incentivaram a concentração do poder num único monarca por nação, fazendo com que os reis vassalos perdessem o título real. Por isso, quando um lorde está entre os seus homens de confiança é comum chamá-lo de rei, especialmente os seus maiores admiradores e aqueles que desejam conspirar.

Subordinados

Todo regente possui alguns subordinados para ajudar a atender seus deveres. São comprados com Pontos de Regência (PR) se forem PdMs, ou gratuitos se forem interpretados por jogadores.

Custo: Administrador/Burgomestre 1, Arqueiro 1, Artesão/Ferreiro 2, Assassino 4, Bailio 1, Batedor/Rastreador 1, Bardo 2, Bruxo/Infernalista 9, Caçador/Guarda-caça 1, Campeão 5, Capitão/General 5, Castelão/Senescal 1, Cavalarião 1, Cavaleiro 5, Conselheiro/Sábio 3, Curandeiro/Parteira 4, Dama/Cortesão 1, Druida 3, Duelista 1, Emissário/Diplomata 2, Espião 4, Guardiã 1, Lanceiro 1, Magistrado/Auferidor 1, Menestrel/Músico 1, Mensageiro/Arauto 1, Padre 2, Oráculo/Illuminado 9, Sacerdotisa 5, Santo/Abençoado 9.

Lothian, o Reino Partido



Para se certificar que os pictos não pudessem mais incomodar os britânicos, Artur escolheu o melhor de seus generais, *sir* Lot e deu-lhe de presente um gigantesco pedaço de terra além da Muralha de Adriano. Para selar essa aliança, casou-o com sua tia Morgause, legitimando seu título de rei. No início, seus exércitos foram capazes de repelir as tribos e por duas décadas Lothian prosperou, até que mais selvagens das Terras Altas se reuniram sob a liderança de sua misteriosa rainha-bruxa. Desde então, hordas de bárbaros pintados de azul varreram não apenas a capital mas todas as comunidades britânicas acima da muralha. Rumores dizem que essa rainha-bruxa seria a própria Morgause, esposa de Lot, que teria se vendido para espíritos malignos em troca de poder.

Pontos de Regência

Bônus de Carisma + Reputação + Recursos + Glória + 10 (Chefe Local), 20 (Duque-de-guerra), 30 (Rei) ou 50 (Grande Rei) PR.

Inicialmente, a ficha de um subordinado pertence ao estágio mais fraco entre os disponíveis no Capítulo 3 - Arquétipos, a não ser que o jogador invista +2 PR para começar um estágio acima.

Particularidades

Seja numa vistosa coroação de um rei ou a cerimônia do mais humilde chefe local, todo lorde deve prestar um juramento divino de proteger e lutar pela segurança de suas terras e súditos (pág. 5). Infelizmente, o juramento costuma ser quebrado frequentemente, pois os lordes tendem a fazer o que bem entendem em suas terras, tomando cuidado apenas para que certos abusos não acarretem em desavenças com outros lordes ou grupos de influência.

Diferente dos outros regentes, os patronos (regentes do Grande Reino) são os únicos que controlam forças militares, o que lhes permite ditar como quiserem as leis em sua área de atuação.

Grandes Reis e Reis: Não existe um consenso entre os monarcas se existe um dever de obediência ao Grande Rei, mesmo nos tempos de Artorius. Como o senhor de Logres e seus antecessores apenas se valeram deste título para lembrar os outros reis de seus acordos políticos e juramentos divinos, a soberania dos reis jamais foi questionada. *Área de Atuação:* Nacional.

Duques-de-guerra: Devem jurar lealdade ao monarca, manter as estradas e fronteiras seguras, caçar criminosos e coletar impostos das comunidades uma vez por ano (ou duas nos tempos de guerra) para repassá-los para a capital. *Área de Atuação:* Regional.

Chefes locais: Juram servir aos reis e duques-de-guerra de suas regiões, cobrar impostos, proteger seus habitantes e ajudá-los a enfrentar quaisquer ameaças externas. *Área de Atuação:* Local.

Líderes Militares

Com exceção das hordas de selvagens, todo exército da Velha Britânia é composto por militares liderados exclusivamente por patronos ou comandantes militares (ver Posição Política, pág. 27).

Forças Militares: Existem dois tipos distintos, os que compõem a milícia de uma comunidade e servem ao chefe local (ver Centros Populacionais, pág. 4), e os que fazem parte de um exército regional e servem a um duque-de-guerra, general ou o próprio rei daquele país (ver 'Forças Militares' dos reinos, no Capítulo I - Geografia).

Soldados: Entre os lanceiros mencionados nas listas de milícias e exércitos, 10% a 40% pertencem a outras ocupações militares, que inicialmente podem ser escolhidas pelo patrono. Entre os cavaleiros listados em um exército, 10% a 40% na verdade são cavaleiros que ainda não foram consagrados pelo monarca.

Reforços Excessivos: Certos líderes se sentem tentados a elevar seu número de soldados, mas a não ser que a comunidade aumente um nível (e a sua milícia por consequência) ou se o lorde estiver recuperando forças perdidas, toda tentativa de exceder esse total de soldados termina por se mostrar custosa demais, colocando às vezes em risco a estabilidade dentro de suas terras. Cabe ao Mestre demonstrar aos insistentes elevando o número de crimes locais.

Levy: Quando existe a necessidade desesperada de aumentar suas forças, um patrono pode convocar todos os homens livres que não sejam velhos ou novos demais para ajudar a defender suas terras; somente mercadores e nobres podem mandar escravos em seus lugares. A escolha pelo Levy, no entanto, sempre acarretou sérios problemas – além de serem fracos, mal treinados, mal equipados e comerem suas rações depressa demais, ainda precisam se preparar por horas antes que tenham coragem suficiente para enfrentar a morte no campo de batalha. Por essa razão são utilizados mais como iscas do que como soldados. Os saxões chamam essas turbas de *fyrð*, utilizando-as sempre contra seus inimigos.



Cultos Antigos



Apesar dos esforços de Viviane, Morgana e Merlin, os cultos druídicos não passam de ecos de uma glória antiga, quando seus sacerdotes podiam controlar o destino de reis, heróis e tribos inteiras. Os druidas da atualidade, porém, parecem preocupados apenas em se tornar poderosos o suficiente para sobrepujar seus oponentes nas suas disputas mesquinhas por poder. Quanto mais ignorantes, menos conseguem perceber o estrago feito até então pela Santa Igreja, que praticamente tomou a Grande Ilha e a maior parte dos seus devotos, o que quase acabou com os cultos druídicos.

Mas nem todos se tornaram individualistas e egocêntricos entre os druidas, especialmente depois que Morgana chegou ao trono de Gales do Norte e Merlin erigiu sua misteriosa Torre Solitária, pois desde então os Cultos Antigos se reorganizaram nas terras do rei Uriens como há muito não se via. Até mesmo a Senhora de Avalon, após descobrir que seus dois velhos desafetos haviam recuperado a influência dentro dos cultos, começou finalmente a tomar atitudes concretas em relação à ameaça cristã junto ao bispo Nasciens de Camelot contra o impiedoso bispo Samsun de Gwent.

Por mais que a idéia pareça desagradável àqueles que vêm com urgência uma reação dos Cultos Antigos, seus líderes realmente estão divididos. De um lado, Viviane de Avalon procura encontrar uma maneira de fazer com que druidas e clérigos possam conviver em harmonia, caso contrário todos serão destruídos pelos saxões, do outro, a rainha Morgana e seu mais novo aliado planejam alguma forma de varrer os padres da Grande Ilha. Cada grupo responsabiliza o outro pela extinção dos Cultos Antigos; enquanto Morgana acusa a Senhora de Avalon de cruzar os braços e permitir que os clérigos continuem a converter os britânicos em massa, Viviane acredita que a rainha-sacerdotisa de Gales do Norte não consegue enxergar

as consequências de seus atos, especialmente desde que assumiu publicamente a presença de Merlin ao seu lado.

Vantagens: Alguns dos Deuses Antigos prometem uma vida longa e saudável em troca de devoção. Quando seus ritos são celebrados corretamente, suas preces costumam ser atendidas com frequência; e como os britânicos se sentem em dívida com os seus antepassados, manter a mesma religião é uma forma de respeitar seus mortos e evitar assim todo tipo de má sorte.

Desvantagens: Como os druidas desdenham da ignorância dos homens, costuma ser difícil encontrar um por perto, mesmo quando se precisa do auxílio dos Deuses Antigos. Ao contrário dos padres, que parecem sempre prestativos, druidas e sacerdotisas preferem aterrorizar aqueles que não demonstram ter um mínimo de fé.

Subordinados

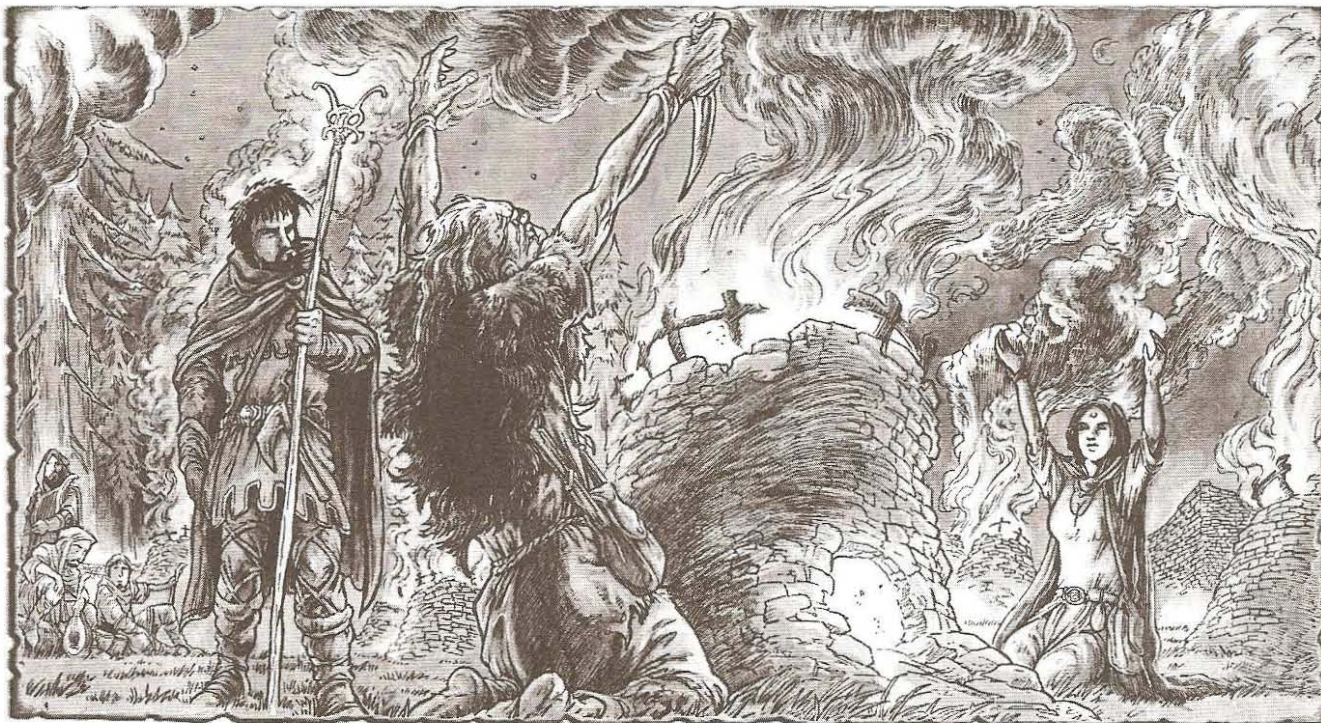
Todo regente possui alguns subordinados para ajudar a atender seus deveres. São comprados com Pontos de Regência (PR) se forem PdMs, ou gratuitos se forem interpretados por jogadores.

Custo: Arqueiro 2, Artesão/Ferreiro 4, Assassino 4, Bailio 3, Batedor/Rastreador 1, Bardo 1, Caçador/Guarda-caça 1, Cavalarião 3, Cavaleiro 5, Conselheiro/Sábio 2, Curandeiro/Parteira 2, Dama/Cortesão 2, Druida 1, Duelista 3, Espião 4, Guardião 3, Ladrão/Criminoso 3, Lanceiro 3, Menestrel/Músico 2, Mensageiro/Arauto 2, Oráculo/Iluminado 9, Ranger 2, Sacerdotisa 3, Selvagem 2.

Pontos de Regência

Bônus de Carisma + Reputação + Recursos + Glória + 20 (Arquidruída) ou 30 (Matriarca).

Inicialmente, a ficha de um subordinado pertence ao estágio mais fraco entre os disponíveis no Capítulo 3 - Arquétipos, a não ser que o jogador invista +2 PR para começar um estágio acima.



Particularidades

Druidas e sacerdotisas estão acima da lei dos homens, mesmo acima da lei dos reis quando os Deuses Antigos se manifestam por eles nos ritos e encontros sagrados. Seu direito de ir e vir não costuma ser impedido por nenhum mortal além de outro sacerdote, pois quem ousa enfrentá-los pode sofrer duas punições: 1) ser repreendido no Sonhar na forma de pesadelos horríveis e contínuos pela ofensa aos Deuses; 2) sua superstição o levará a pensar que tudo o que lhe acontecer de ruim depois disso será uma resposta divina ao insulto por destratar seus protegidos.

Em contrapartida, os druidas reconhecem a autoridade dos que detêm qualquer tipo de poder, mesmo padres e mercadores, apesar de jamais admitirem publicamente e sempre desdenharem dessas figuras. Apesar da arrogância, precisam respeitar certos limites para que não sejam vistos como inimigos.

Arquidruidas: Todo rei precisa de um druida ao seu lado para mostrar que os Deuses Antigos o vêem com satisfação. Mas se o título provém regalias, tornar-se um arquidruida significa também ser responsável pela política dos Cultos Antigos, o que costuma ser ignorado por alguns. *Área de Atuação:* Nacional.

Matriarcas: De seus refúgios sagrados escondidos dos mortais, as matriarcas conseguem manipular a Velha Britânia por meio de suas sacerdotisas e a influência sobre aqueles devotos à Deusa. *Área de Atuação:* Nacional (apesar de se concentrar localmente).

Culto dos Doze

A lenda mais antiga da Velha Britânia conta sobre uma guerra entre doze Deuses britânicos e uma horda de divindades e monstros há muito esquecidos (pág. 57). Esses Deuses teriam presenteado os homens com diversas armas e conhecimentos para a batalha, que desde então são guardados pelos sacerdotes dos cultos.

Maiores Representantes: Amwran de Rheged, o Furioso; Unyr de Malahaut, o Misterioso; e Agramyr de Estregales, o Cego.

Influência: Enorme em Rheged e Malahaut. Fraca ou ausente em Logres e Gwent. Grande em todos os outros reinos.

Culto à Deusa

Uma vertente quase tão antiga quanto a primeira, que reconhece os doze Deuses Antigos mas trata os Deuses homens como um só Deus, e todas as Deusas como uma só Deusa, a quem chamam de Donzela-Mãe-Anciã ou Grande Mãe. Apesar de serem pacifistas, seus costumes são parecidos com os do Culto dos Doze.

Maiores Representantes: Viviane de Avalon, a Senhora do Lago e Morgana de Ynis Mon, Rainha-sacerdotisa de Gales do Norte.

Influência: Enorme em Gales do Norte e Estregales. Fraca ou ausente em Logres e Gwent. Grande em todos os outros reinos.

Cultos Sangrentos

Não se sabe realmente se os cultos se desenvolveram a partir desta subdivisão ou em algum momento envolveram até se tornarem selvagens e bestiais como esses druidas, que em seus augúrios e feitiços de proteção gostam de fazer sacrifícios e passar sangue sobre o próprio corpo e o de seus protegidos.

Maiores Representantes: Tanaburs de Powys, o Horrível; Ymyr da Durnovária, o Imundo; e Erunwir da Cornualha, o Manco.

Influência: Enorme em Powys e Cornualha. Fraca ou ausente em Logres e Gwent. Grande em todos os outros reinos.

Superstição Pagã

Mesmo os cristãos mais obcecados secretamente temem que um dia os Deuses Antigos possam retornar para expulsar seus inimigos das ilhas britânicas. Alguns dos convertidos à nova fé diversas vezes se esquecem e cospem para proteger contra o mal, antes de se darem conta do sacrilégio e tentarem reparar o erro repetindo diversas vezes o sinal da cruz. Até um clérigo pode ser capaz de “esquecer” restos de comida para os espíritos dos mortos nas noites de Samhain.

Se a superstição cristã é capaz de impressionar, o terror dos paganistas também não parece encontrar limites. Graças a isso, uma série de costumes druidicos persistem entre os povos britânicos, mesmo em certas comunidades cristãs.

Busca por Presságios e Augúrios: Seja na fatura de uma colheita, no formato de uma nuvem ou o nascimento de um animal, britânicos e saxões a todo momento tentam fazer adivinhações sobre o futuro. Procuram em meio aos detalhes da vida que lhes parecem auspiciosos, mesmo que se saiba que somente os oráculos e as sacerdotisas realmente podem interpretar corretamente a sorte de uma pessoa.

Ingenuidade dos Ignorantes: Quando druidas, anciões, arquidruidas, sacerdotisas, matriarcas e oráculos (ocupações) desejam incutir o medo dos Deuses Antigos entre aqueles criados em famílias de párias, miseráveis, escravos e vassallos (posições sociais), é possível fazê-los obedecer uma “ordem divina” que não comprometa a sua segurança e a de seus próximos. Para tanto, é preciso vencer uma checagem da perícia *intimidar* (CD 20 + Vontade da vítima), podendo apenas tentar novamente no caso de um fracasso depois da próxima troca de fase da lua. Vale lembrar que este efeito não funciona entre os devotos da Santa Igreja.

Cuspir para Proteger Contra o Mal: Sempre que vêem, ouvem, imaginam ou sentem o cheiro de algo ou alguém que desgostam ou acreditam que possa trazer mau agouro, os seguidores dos druidas se protegem cuspidando para o chão ou na direção da fonte de repulsa. Tocar em qualquer tipo de ferro também ajuda a afastar o azar.

Interpretação dos Sonhos: Diferente da Santa Igreja, que trata os sonhos como uma tentação ou outra forma de ilusão infernal, todos os druidas sabem que suas histórias guardam reflexos inconscientes de suas experiências, paixões, medos, expectativas e desejos. Sendo aconselhado cautelosamente por um sacerdote dos Cultos Antigos, é possível enfrentar pesadelos repetitivos, lembrar de eventos tidos até então como esquecidos, encontrar entes queridos pelo Sonhar e talvez até mesmo alcançar outros mundos.

Vingança Divina. Se alguém matar um sacerdote, seja ele pagão ou cristão, sua punição irá bem além das citadas ao lado (ver ‘Particularidades’). Para mostrar que desse crime jamais se pode sair impune, a alma do morto poderá invadir os sonhos de seu assassino e lhe tirar informações valiosas para tentar passar aos seus inimigos – ou ao menos fazer com que o jogador acredite que isso é possível.

Influência dos Padres

Já há algum tempo, os britânicos começaram a abrir mão de suas divindades arrogantes e impiedosas em troca de um único Deus, a quem seus clérigos pregam se interessar pelo bem dos homens, difundindo idéias até então inconcebíveis como culpa, arrependimento, perdão e humildade. E se os druidas acreditam que essas conversões só ocorrem porque a Santa Igreja estaria vendendo esperança aos fracos é porque os cultos não conseguem reconhecer os esforços dos padres, a verdadeira razão por trás deste fenômeno religioso.

Infelizmente, nem todos na Santa Igreja parecem colocar em prática essa retidão de caráter, pois como também ocorre com os druidas, sempre vão existir bons e maus sacerdotes. Mas os cristãos porém não percebem nada disso, pois vêem nos padres a única esperança dos necessitados.

E nessa esperança reside grande poder.

Comunhão de Fé. Como os ritos cristãos do séc. VI d.C. eram celebrados na língua grega ou romana (que só os clérigos entendiam), os devotos com o tempo aprendiam a focalizar seus pensamentos nos conselhos de confissão dos padres. Tentavam, assim, encontrar modos de reparar seus pecados e garantir os portões do paraíso abertos no pós-vida. É por essa razão que todos os que dividem diariamente as missas criam um vínculo de lealdade muito acima do normal.

Sinal de Proteção Contra o Mal. Quando fazem o sinal da cruz, os cristãos acreditam desconjurar impressões e idéias tocadas pelas forças infernais, mesmo que apenas a fé pura e verdadeira possa afastar esse tipo de influência.

Controle pela Culpa. Por temerem as chamas do inferno, diversos fiéis obedecem cegamente os conselhos dos padres, que procuram orientá-los a evitar esse terrível destino. Mas alguns padres, mesmo comprometidos com o crescimento espiritual de seus rebanhos, aproveitam essa influência em benefício próprio, algo repudiado publicamente por todos os bispos e patriarcas da Santa Igreja.

Ingenuidade dos Ignorantes. Quando padres, patriarcas, monges, paladinos, bispos e santos (ocupações) desejam incutir o medo da ira divina entre aqueles criados nas famílias de párias, miseráveis, escravos e vassalos (posições sociais), é possível convencê-los a fazer a "coisa certa", desde que não comprometa sua segurança e a de seus próximos. Para tanto, é preciso vencer uma checagem da perícia *diplomacia* (CD 20 + Vontade da vítima), podendo fazer apenas uma tentativa por dia por pessoa. Vale lembrar que este efeito não funciona entre os devotos dos Cultos Antigos.

O Milagre da Caridade. Incentivos ao desprendimento dos bens materiais ocorrem em todas as escalas sociais, mas só os mais pobres se dispõem a ceder uma parcela significativa de suas posses, seja para ajudar peregrinos e outros amigos cristãos, seja para contribuir com oferendas em ouro e prata, para que a Santa Igreja construa novos templos e a sua fé se espalhe pela Velha Britânia. Somente patriarcas e bispos têm acesso a esses tesouros escondidos com todo cuidado.

Santa Igreja



A cada dia mais indivíduos são convertidos para a nova fé; legiões de peregrinos aumentam suas fileiras em todo verão, um sinal claro do fortalecimento da instituição que até alguns séculos não era conhecida na Grande Ilha, cujas doutrinas foram forjadas pela mais poderosa encarnação do imperador romano – Constantino, o Grande – que encontrou na Santa Igreja uma forma de dar sobrevida ao seu já combalido império durante o século IV d.C.

Graças à enorme extensão de Roma e a rapidez com que seus padres se espalharam pelas terras, esta estranha religião vinda do oriente conquistou o mundo. Mas os cristãos britânicos acreditam que a Santa Igreja tenha alcançado a Velha Britânia bem antes, há quase cinco séculos, com São José de Arimatéia. Estando em posse do famoso Cálice Sagrado, onde fora colhido o sangue do filho de Deus na cruz, o santo foi o primeiro a chegar nas ilhas britânicas e levantar a primeira igreja de todo o mundo ocidental.

Com a decadência romana e o desaparecimento de suas legiões, pouco a pouco, o contato com o continente começou a se perder. Ao passo que no século V d.C. talvez nem mesmo os bispos das ilhas britânicas tivessem mais notícias sobre a Santa Igreja além do mar. E como os druidas recuperaram o poder ao lado dos monarcas no mesmo período, toda a atenção se fechou para dentro da Grande Ilha. Como os Cultos Antigos, a Santa Igreja buscou colocar um de seus sacerdotes ao lado de cada rei, fixando a regra que apenas um bispo poderia ser reconhecido em cada nação.

Vantagens: É a única instituição a oferecer proteção aos menos favorecidos num mundo dominado pelo nepotismo e pela violência. Somente os padres incitam a boa vontade e o perdão em todas as posições, sociais ou políticas. Seu auxílio no tratamento de doenças e a mediação de disputas entre chefes locais costumam ser mais efetivos que diversas medidas tomadas pelos reis.

Desvantagens: Orientados pelas mãos erradas em nome de seu Deus único, diversas atrocidades já foram cometidas pelos quatro cantos do mundo. Acusados de serem mais materialistas e sovinas que quaisquer outros sacerdotes, os padres britânicos acumularam conhecimento e riqueza em nome da proteção da humanidade.

Subordinados

Todo regente possui alguns subordinados para ajudar a atender seus deveres. São comprados com Pontos de Regência (PR) se forem PdMs, ou gratuitos se forem interpretados por jogadores.

Custo: Administrador/Burgomestre 1, Arqueiro 2, Artesão/Ferreiro 3, Assassino 5, Bailio 3, Batedor/Rastreador 3, Caçador/Guarda-caça 2, Caçador de Bruxas/Investigador 6, Cavalarião 3, Cavaleiro 5, Conselheiro/Sábio 3, Curandeiro/Parteira 2, Dama/Cortesão 1, Duelista 3, Espião 4, Guardião 3, Ladrão/Criminoso 2, Lanceiro 3, Mensageiro/Arauto 1, Menestrel/Músico 1, Padre 1, Paladino 2, Salteador 1, Santo/Abençoado 9.

Pontos de Regência

Bônus de Carisma + Reputação + Recursos + Glória + 10 (Patriarca) ou 30 (Bispo).

Inicialmente, a ficha de um subordinado pertence ao estágio mais fraco entre os disponíveis no Capítulo 3 - Arquétipos, a não ser que o jogador invista +2 PR para começar um estágio acima.

Particularidades

Mais que uma devoção, a Santa Igreja é uma ordem religiosa; bispos e patriarcas se encontram hierarquicamente acima de outros padres, que lhes devem prestar lealdade e dar satisfações, algo que os britânicos não estavam acostumados a ver. Talvez por causa desta organização, um número cada vez maior de clérigos estejam sendo ordenados e mandados aos quatro cantos da Grande Ilha para converter ainda mais fiéis por toda a Velha Britânia.

Todo padre sem vínculo com uma igreja (ou seja, a permissão do sacerdote mais graduado para ficar ali) precisa conquistar seu próprio rebanho, e por isso tornou-se comum encontrar pequenos grupamentos de fiéis liderados por um clérigo em busca de novos assentamentos para viver. Assim, a Santa Igreja se espalha, desde que não seja impedida por algum patrono infiel.

Bispos: Seguindo o costume dos druidas de manter ao lado do monarca um clérigo à sua inteira disposição, a Santa Igreja consegue centralizar suas forças nos países onde possuem maior influência. Aconselhado pelos patriarcas do reino, os bispos ditam os rumos da instituição naquela nação. *Área de Atuação:* Nacional.

Patriarcas: Todas as comunidades acima de mil habitantes com uma grande quantidade de cristãos e que possuem um bispo em seu país têm um patriarca. De tempos em tempos, estes senhores se encontram na capital para auxiliar o bispo ou nomear um novo príncipe da igreja. *Área de Atuação:* Local.

Cristãos Romanos

Eram os mais influentes antes da distensão que deu origem aos cristãos britânicos, tendo inclusive convencido a maior parte da população de que foram os primeiros a alcançar as ilhas britânicas. Seguidores das tradições religiosas iniciadas por Constantino, que dizem que Jersusalém é o centro espiritual do mundo, esses cristãos

havam se tornado esnobes e arrogantes antes de Nasciens tomar o trono de Samsum em Logres e fazê-los repensar sua postura.

Maiores Representantes: Samsum de Corinium (Gwent); Cuthbert de Caerleon (Estregales); e Enrys de Eboracum (Malahaut).

Influência: Enorme em Logres, Gwent e Malahaut. Fraca ou ausente em Gales do Norte e Powys. Grande nos outros reinos.

Cristãos Britânicos

Quando foi bispo de Gwent e Logres, Samsum incentivava em segredo que seus fiéis tomassem armas contra os fiéis dos Cultos Antigos e queimassem seus sacerdotes, mas foi desmascarado por um velho padre chamado Nasciens, que não apenas libertou Logres dessa influência como trouxe uma paz momentânea entre as duas devoções. Sua filosofia contradiz alguns preceitos romanos, como a crença de que Camelot seria o centro do mundo.

Maiores Representantes: Nasciens de Camelot, o Puro (Logres) e Silurius da Durnovária, o Sovina.

Influência: Enorme em Logres, Durnovária e Estregales. Fraca ou ausente em Gales do Norte e Powys. Grande nos outros reinos.

Cristãos Celtas

Séculos antes dos cristãos romanos chegarem à Grande Ilha lá pelo séc. IV d.C., milhares de seguidores de São José de Arimatéia já se espalhavam pela Velha Britânia. Como é a mais antiga tradição das ilhas britânicas, diversos preceitos se fundiram à sua cultura e aos seus costumes, o que não é bem visto pelos outros clérigos, como o aberto reconhecimento na existência de outros Deuses.

Maiores Representantes: Cassius de Isca, o Severo (Cornualha) e Lutercius de Caer Dun, o Caolho (Rheged).

Influência: Enorme na Cornualha, Rheged e Estregales. Fraca ou ausente em Gales do Norte e Powys. Grande nos outros reinos.



A Guilda



Quando o rei Ulfius da Durnovária foi morto numa emboscada feita pelos saxões, seus quatro primeiros filhos o acompanharam até o Outro Mundo naquela batalha. Ninguém poderia imaginar que o invejoso e inútil Ratir iria suceder ao trono do reino, por isso havia sido criado com a família de sua mãe, uma poderosa liga de mercadores, que em troca da guarda do garoto prometera ao jovem Artur ajuda para reerguer o Grande Reino após a vitória contra os saxões, algo que até então poucos acreditavam possível.

No mesmo dia da coroação de Ratir, Artur conversou longamente com esses mercadores e permitiu que todos os artesãos do Grande Reino se reunissem em guildas, assim poderiam produzir mais e melhor para oferecer aos comerciantes do continente algo com que pudesse ser negociado. Antes mesmo da última derrota saxã no monte Badon, as guildas já haviam crescido graças ao ouro inimigo mandado pelo Grande Rei. Ferreiros ajudavam ferreiros, oleiros ofereciam suporte a outros oleiros, tudo sob a supervisão de Ratir e seus familiares, que em troca trouxe engenheiros e mais artesãos para a Velha Britânia quando a paz finalmente retornou.

Logo os outros reis começaram a se incomodar com a audácia com que as guildas passaram a intervir em certas comunidades, só porque seus lordes tentavam sobretaxá-las. Quando isso ocorria, verdadeiros bloqueios comerciais a estes centros populacionais faziam com que a fome e a falta de recursos obrigassem o chefe local a voltar atrás e devolver suas riquezas. Diversas investigações desses reinos levaram cavaleiros, emissários e espões a uma única cidade: a gigantesca Durnovária; e por trás dela, o rei Ratir.

Julgado diante de todos os reis britânicos, especialmente Artur, já que naquele tempo a Durnovária era um reino vassalo de Logres,

Ratir se declarou inocente das acusações de estar por trás da aliança proibida entre as guildas. Argumentou que a culpa pelos bloqueios comerciais era da paz trazida pelo Grande Rei, que havia deixado as estradas seguras e permitido uma comunicação rápida entre os comerciantes. Dessa forma, os boatos sobre os abusos praticados pelos lordes chegava aos ouvidos de todos, afastando o interesse das guildas (além de vários peregrinos) de passar por esses lugares. Logo, não haveria organização alguma, apenas a precaução daqueles que não desejavam ter prejuízos com certos tiranos.

Incapazes de responder esse argumento, os reis reconheceram que os bloqueios só haviam existido onde os lordes freqüentemente se excediam. Declarada a sua inocência, ninguém mais teve como provar se Ratir estaria por trás ou não dessa aliança.

Subordinados

Todo regente possui alguns subordinados para ajudar a atender seus deveres. São comprados com Pontos de Regência (PR) se forem PdMs, ou gratuitos se forem interpretados por jogadores.

Custo: Administrador/Burgomestre 1, Arqueiro 4, Artesão/Ferreiro 1, Assassino 3, Bailio 4, Batedor/Rastreador 4, Bardo 3, Bruxo/Infemalista 9, Bufão 1, Caçador/Guarda-caça 1, Cavalariano 4, Cavaleiro 6, Comerciante/Escravagista 1, Conselheiro/Sábio 3, Curandeiro/Parteira 3, Duelista 4, Espião 3, Guardiã 4, Ladrão/Criminoso 1, Lanceiro 4, Mensageiro/Arauto 1, Menestrel/Músico 1, Salteador 1.

Pontos de Regência

Bônus de Carisma + Reputação + Recursos + Glória + 10 (Mercador) ou 20 (Líder de Guilda).

Inicialmente, a ficha de um subordinado pertence ao estágio mais fraco entre os disponíveis no Capítulo 3 - Arquétipos, a não ser que o jogador invista +2 PR para começar um estágio acima.



Fúrias de Gales, Lobos Castanhos, Lanças Negras, Companheiros de Artorius, Ordem da Cruz e Távola Redonda

Particularidades

Os mercadores vêem Ratir como um guardião de seus interesses, o único rei que se preocupa com o equilíbrio da balança comercial dos países, e mesmo sob tortura dificilmente admitiriam, uma vez que todos sabem que a pena por se envolver com mais de uma guilda é a morte. Sendo assim, tocam seus negócios normalmente a maior parte do tempo, prestando atenção apenas nos rumores, à espera de boatos de que os mercadores próximos estariam agindo dessa ou daquela maneira em conjunto, o suficiente para que os outros façam a mesma coisa. Esse método permitiria que um falso rumor causasse grandes estragos a inocentes, mas como fazem sentido na maior parte das vezes, esse meio parece ser o mais seguro para os conspiradores por trás dessas informações.

E a não ser que os lordes decidam acabar com todos os artesãos e comerciantes, não há nada que possa ser feito para terminar com a força desta instituição, que até bem pouco tempo não passava de uma simples e limitada organização de mercadores.

Grandes Mercadores: Diferente de todos os outros regentes, são os únicos que permitem dividir um mesmo centro populacional com outros membros da mesma ocupação, apesar de certas alianças serem necessárias para que não acabem se voltando uns contra os outros. Devem estar alinhados a uma única guilda, apesar de lhes ser permitido fazer negócios com mercadores de outras guildas. São responsáveis por pelo menos uma rota de comércio, por onde levam algum item de fartura de uma comunidade para outra onde ela exista em escassez, depois retornam com um carregamento de outro bem produzido em excesso nesse lugar ao primeiro centro populacional, onde normalmente esse bem não é encontrado com facilidade. Quando precisam de outros itens que não esses dois, simplesmente os negociam com outros mercadores que os tenham de sobra. *Área de Atuação:* Regional.

Líderes de Guilda: São indicados aos reis pelos membros das guildas e normalmente aceitos, pois nomes reprovados pelos seus subordinados costumam terminar em assassinatos e chantagens que terminam por tirar o líder indesejado do poder. Como os jogos comerciais são muito mais traiçoeiros e desonrados que num campo de batalha, os líderes de guilda costumam ser ladinos cuja esperteza e subterfúgio chamam a atenção de seus membros até finalmente serem convidados a defender os seus interesses em troca de mais ouro e poder que poderiam alcançar como ladrões ou salteadores. Apesar de também terem suas rotas de comércio, precisam oferecer suporte aos membros da guilda. *Área de Atuação:* Nacional.

Ficha de Centro Populacional

Quando uma ou mais aventuras se concentram em uma comunidade, o Mestre pode definir os habitantes notáveis que ali atuam numa Ficha de Centro Populacional (pág. 64). Deve lembrar apenas que alguns subordinados costumam viver longe de seus regentes, especialmente aqueles cuja área de atuação seja regional ou nacional, e os que precisam de uma fonte de informação confiável naquela localidade. Assim que listar os habitantes notáveis e as suas lealdades, o Mestre poderá traçar um claro mapa político, abrindo um enorme leque de idéias de disputas que poderão ocorrer entre regentes e/ou grupos de influência.

Tradições de Cavalaria

Enquanto um soldado ordinário está subordinado ao seu patrono exclusivamente, o cavaleiro possui também um vínculo com a sua tradição de cavalaria. Dependendo dela, os cavaleiros podem ser mais ou menos influenciáveis pelos Cultos Antigos, Santa Igreja ou A Guilda, apesar da lealdade de um exército estar sempre voltada para o patrono.

Maior influência: Uma força militar que tenha cavaleiros costuma ser influenciada pela tradição que tenha o maior número de representantes ali, podendo fazê-los até mesmo confrontar o líder se houver incompatibilidade de tendências ou se o segundo em comando não pertencer à tradição.

Fúrias de Gales: Respeitam profundamente os Cultos Antigos, a ponto dos poucos cristãos entre esses cavaleiros se recusarem a enfrentar a palavra de um druida.

Tendência: Caótica (CB, CN ou CM).

Maior influência: Fúrias de Logres (Logres), Uivadores Negros (Powys), Dragões de Caerleon (Estregales) e Selvagens de Gwynned (Gales do Norte).

Lobos Castanhos: Receosos por natureza, não deixam que qualquer outra voz fale mais alto que a de seus líderes, apesar de que algumas exceções possam ocorrer.

Tendência: Variável.

Maior influência: Escudos Azuis (Logres), Mercenários de Gorffyd (Powys), Esperança da Bretanha (Cornualha), Raposas da Silúria (Estregales), Lanças de Uriens (Gales do Norte) e Lobos do Norte (Malahaut).

Lanças Negras: Podem ser convencidos de praticamente qualquer coisa, desde que não comprometam suas posições e sejam bem pagos, como costumam fazer com A Guilda.

Tendência: Maligna (LM, NM ou CM).

Maior influência: Filhos de Taranis (Durnovária), Escudos de Llyr (Powys) e Escudos Negros (Cornualha).

Companheiros de Artorius: Sua lealdade para com o Grande Rei jamais pode ser sobrepujada por qualquer forma de corrupção, a não ser que sejam enganados.

Tendência: Bondosa (LB, NB ou CB).

Maior influência: Guarda Real de Camelot (Logres), Ordem de Cyllan (Cornualha), Leões Vermelhos (Malahaut) e Guardiões do Povo (Rheged).

Ordem da Cruz: Certas vezes o poder dos padres sobre esses cavaleiros já ultrapassou a lealdade aos reis. Por essa razão são vistos com tanta suspeita pelos outros soldados.

Tendência: Leal (LB, LN ou LM).

Maior influência: Sangue de Roma (Logres), Legiões de Corinium, Warwick e Ratae (Gwent), Legião de Licester (Malahaut) e Oitava Legião (Rheged).

Cavaleiros da Távola Redonda: Mesmo que as outras tradições tenham dificuldade em admitir, esses guerreiros são os melhores já vistos em todo o mundo conhecido.

Tendência: Variável.

Maior influência: Primeira Falange (Logres) e Ursos do Rheged (Rheged).

Resumo do Capítulo

Crônicas de Regência

Se o Mestre permitir, os jogadores podem ter acesso às ocupações de regência: Rei, Chefe Local, Duque-de-guerra (Grande Reino); Arquidruída, Matriarca (Cultos Antigos); Patriarca, Bispo (Santa Igreja); Líder de Guilda ou Grande Mercador (A Guilda).

Subordinados: Todo personagem-regente tem um certo número de subordinados à sua disposição: PdMs comprados pelo jogador com Pontos de Regência (PR) e os personagens dos jogadores que aceitarem abrir mão da regência em troca de alguma compensação.

Pontos de Regência: Bônus de Carisma + Reputação + Recursos + Glória + 10 (Chefe local, Patriarca, Grande mercador), 20 (Duque-de-guerra, Arquidruída, Líder de Guilda), 30 (Rei, Matriarca, Bispo) ou 50 (Grande Rei) PR.

Grande Reino



Reinos: Logres, Durnovária, Gwent, Cornualha, Powys, Estregales, Gales do Norte, Malahaut, Rheged. Consulte o Capítulo 1 - Geografia (pág. 24 e 25)

Regentes: Grande Rei, Rei, Duque-de-Guerra e Chefe Local. São os únicos que podem ter exércitos.

Área de Atuação: Cabe ao chefe local governar uma comunidade (local), no entanto, todos os chefes de uma região do país prestam vassalagem ao duque-de-guerra daquela parte do reino (regional), e todos esses lordes devem vassalagem ao monarca (nacional). Logo, direta ou indiretamente, o rei é o patrono de toda a nação.

Forças Militares: A guarda de um chefe local é a milícia da sua comunidade (pág. 4), a de um duque-de-guerra o seu exército (ver 'Forças Militares' dos reinos, pag. 9 a 23). Os reis podem ter seus próprios exércitos se forem capazes de liderá-los pessoalmente.

Arrendamentos: Ao menos uma vez por ano, quando tem início o período da colheita, a milícia local de toda comunidade passa a vigiar a prosperidade de vassalos e mercadores, para evitar que uma parte da produção "desapareça" ao retornarem para a coleta, quando os estoques estarão no limite daquele outono.

Um terço de tudo o que é produzido pertence ao monarca, mas apenas a metade desse terço (um sexto) é coletado, a outra sexta parte fica à cargo da população (ver Recursos). Desse sexto, metade fica com o chefe local para dividir com seus homens, e a outra parte é entregue ao exército do duque-de-guerra da região, que após coletar os impostos dos chefes locais irá guardar a metade desse total acumulado para dividir entre os seus e levar a outra metade para o tesouro do rei na capital.

Nos tempos de guerra é possível aumentar os impostos ou fazer novas coletas até um terço da produção (às vezes mais), havendo cuidado apenas com a fome e possíveis revoltas posteriores.

Subordinados (PR): Administrador/Burgomestre 1, Arqueiro 1, Artesão/Ferreiro 2, Assassino 4, Bailio 1, Batedor/Rastreador 1, Bardo 2, Bruxo/Infernalista 9, Caçador/Guarda-caça 1, Campeão 5, Capitão/General 5, Castelo/Senescal 1, Cavalariano 1, Cavaleiro 5, Conselheiro/Sábio 3, Curandeiro/Parteira 4, Dama/Cortesão 1, Druida 3, Duelista 1, Emissário/Diplomata 2, Espião 4, Guardião 1, Lanceiro 1, Magistrado/Auferidor 1, Menestrel/Músico 1, Mensageiro/Arauto 1, Padre 2, Oráculo/Iluminado 9, Sacerdotisa 5, Santo/Abençoado 9.

Cultos Antigos



Facções: Culto dos Doze Deuses, Culto à Deusa e Cultos Sangrentos.

Regentes: Arquidruída e Matriarca.

Área de Atuação: Um arquidruída deve defender os interesses dos Cultos Antigos no país (nacional), da mesma forma que a matriarca deve fazê-lo indiretamente. Não existe subordinação entre os druidas.

Arrendamentos: Os druidas rejeitam o apego aos bens materiais e acreditam que podem simplesmente tomar o que precisam. Quando desejam alguma coisa, exigem diretamente a algum devoto que não tenha como lhe negar o pedido; as matriarcas e seus seguidores vivem do sustento do que seus refúgios podem lhe prover.

Culto dos Doze Deuses: Guardam as mesmas tradições desde que os Deuses Antigos se perderam da Velha Britânia.

• **Maiores Representantes:** Amwran de Rheged, o Furioso; Unyr de Malahaut, o Misterioso; e Agramyr de Estregales, o Cego.

• **Influência:** Enorme em Rheged e Malahaut. Fraca ou ausente em Logres e Gwent. Grande em todos os outros reinos.

Culto à Deusa: Reconhece os Deuses Antigos, mas trata-os apenas como um Deus e uma Deusa, a quem chamam de Grande Mãe.

• **Maiores Representantes:** Viviane de Avalon, a Senhora do Lago e Morgana de Ynis Mon, Rainha-sacerdotisa de Gales do Norte.

• **Influência:** Enorme em Gales do Norte e Estregales. Fraca ou ausente em Logres e Gwent. Grande em todos os outros reinos.

Cultos Sangrentos: Diversos pequenos cultos primitivos que exigem sacrifícios de sangue, dor e sofrimento.

• **Maiores Representantes:** Tanaburs de Powys, o Horrível; Ymyr da Durnovária, o Imundo; e Erunwir da Cornualha, o Manco.

• **Influência:** Enorme em Powys e Cornualha. Fraca ou ausente em Logres e Gwent. Grande em todos os outros reinos.

Subordinados (PR): Arqueiro 2, Artesão/Ferreiro 4, Assassino 4, Bailio 3, Batedor/Rastreador 1, Bardo 1, Caçador/Guarda-caça 1, Cavalariano 3, Cavaleiro 5, Conselheiro/Sábio 2, Curandeiro/Parteira 2, Dama/Cortesão 2, Druida 1, Duelista 3, Espião 4, Guardião 3, Ladrão/Criminoso 3, Lanceiro 3, Menestrel/Músico 2, Mensageiro/Arauto 2, Oráculo/Iluminado 9, Ranger 2, Sacerdotisa 3, Selvagem 2.

Santa Igreja



Facções: Cristãos Romanos, Britânicos e Celtas.

Regentes: Patriarca e Bispo.

Área de Atuação: Toda comunidade com mais de mil habitantes tem o seu patriarca (local), que de tempos em tempos se junta aos outros na capital para formar o conselho que serve ao bispo daquela nação (nacional).

Arrendamentos: Os clérigos pregam o desprezo à matéria e à carne em nome do crescimento espiritual dos homens, mas até os cristãos admitem que bispos e patriarcas do Grande Reino guardam tesouros gigantescos das oferendas deixadas por peregrinos e outros devotos. No passado, esses tesouros várias vezes foram confiscados por lordes e reis para financiar suas batalhas.

Cristãos Romanos: Ortodoxos influenciados pelo imperador Constantino e os costumes romanos do séc. IV d.C.

• **Maiores Representantes:** Samsum de Corinium (Gwent); Cuthbert de Caerleon (Estregales); e Enrys de Eboracum (Malahaut).

• **Influência:** Enorme em Logres, Gwent e Malahaut. Fraca ou ausente em Gales do Norte e Powys. Grande nos outros reinos.

Cristãos Britânicos: Pregam que certos costumes da igreja sejam revistos, como o favorecimento cultura romana sobre a britânica.

- **Maiores Representantes:** Nasciens de Camelot, o Puro (Logres) e Silurius da Durnovária, o Sovina.

- **Influência:** Enorme na Cornualha, Rheged e Estregales. Fraca ou ausente em Gales do Norte e Powys. Grande nos outros reinos.

Cristãos Celtas: Não apenas reconhecem a existência de outros Deuses como acreditam na santidade inata da natureza.

- **Maiores Representantes:** Cassius de Isca, o Severo (Cornualha) e Lutercius de Caer Dun, o Caolho (Rheged).

- **Influência:** Enorme na Cornualha, Rheged e Estregales. Fraca ou ausente em Gales do Norte e Powys. Grande nos outros reinos.

Subordinados (PR): Administrador/Burgomestre 1, Arqueiro 2, Artesão/Ferreiro 3, Assassino 5, Bailio 3, Batedor/Rastreador 3, Caçador/Guarda-caça 2, Caçador de Bruxas/Investigador 6, Cavalariano 3, Cavaleiro 5, Conselheiro/Sábio 3, Curandeiro/Parteira 2, Dama/Cortesão 1, Duelista 3, Espião 4, Guardiã 3, Ladrão/Criminoso 2, Lanceiro 3, Mensageiro/Arauto 1, Menestrel/Músico 1, Padre 1, Paladino 2, Salteador 1, Santo/Abençoado 9.

A Guilda



Facções: Diversos grupos e subgrupos desunidos mas dispostos a juntar forças em nome do lucro.

Regentes: Grande Mercador e Líder de Guilda.

Área de Atuação: Um grande mercador pode ir e vir entre os pontos da trajetória da rota de comércio que é responsável (regional). Um líder de guilda tem passe livre para alcançar qualquer lugar do reino (nacional).

Arrendamentos: Estes regentes provém o sustento dos seus negócios graças às rotas de comércio onde atuam (pág. 61).

Subordinados (PR): Administrador/Burgomestre 1, Arqueiro 4, Artesão/Ferreiro 1, Assassino 3, Bailio 4, Batedor/Rastreador 4, Bardo 3, Bruxo/Infemalista 9, Bufão 1, Caçador/Guarda-caça 1, Cavalariano 4, Cavaleiro 6, Comerciante/Escravagista 1, Conselheiro/Sábio 3, Curandeiro/Parteira 3, Duelista 4, Espião 3, Guardiã 4, Ladrão/Criminoso 1, Lanceiro 4, Mensageiro/Arauto 1, Menestrel/Músico 1, Salteador 1.

Subordinados

Os PJs devem comprar subordinados quando conquistam novas ocupações de regência. A ficha destes PdMs pertence ao estágio mais fraco entre os disponíveis de mesmo nome no Capítulo 3 - Arquétipos. Nesse instante é possível, desde que com a aprovação do Mestre, investir +2 PR para aumentar um estágio de evolução (ver pág. 53).

Evolução: A partir da idade Adulto, sempre que o regente mover para o próximo período (ex. Meia-idade para Velho), seus subordinados deverão aumentar também um período da vida, talvez um estágio de evolução, podendo assim passar a valer mais Pontos de Regência (PR) do que valiam antes. PdMs menores nunca devem passar de veteranos.

Subordinados mortos ou dispensados: O regente recebe os PR que o subordinado valia no momento da morte ou dispensa 1d6 meses após o evento. Subordinados oferecidos pelo Mestre na narrativa podem, porém, substituir outros imediatamente desde que o regente dispense o equivalente em PR.





Capítulo 3: Arquétipos

Lorde Sagramor e mais três cavaleiros conseguiram retornar antes que os últimos raios do dia fossem engolidos pela escuridão. Caer Mwyr era uma fortaleza próxima da fronteira com os saxões, onde um pequeno povoado funcionava como posto de operações para as incursões do reino de Logres sobre as terras perdidas.

Durante anos os exércitos britânicos cruzaram a fronteira para cobrar das famílias de fazendeiros sobreviventes os tributos anuais da derrota saxã no monte Badon. Mas dessa vez fora diferente, e Sagramor se xingava por não ter percebido nada antes.

– Atenção todos! – Gritou enquanto descia correndo do cavalo até a praça central. – Temos pouco tempo, portanto me ouçam! –

Apesar do braço ensanguentado Sagramor ignorava o ferimento, andava em círculos e olhava à sua volta, ansioso enquanto aos poucos seus subordinados se aproximavam preguiçosamente.

– Lanceiros saxões estão a cerca de um dia de viagem daqui! – fazia intervalos tensos entre cada frase. – Estou certo de que eles tentarão nos invadir amanhã junto à luz do sol nascente! Velhos, mulheres e crianças devem se preparar para partir o mais rápido possível! Os homens deverão ficar e lutar!

Logo ao seu lado estavam o ferreiro Olen, os irmãos caçadores Kennyr e Kannan, o padre Nemom, o ranger Eiwin, o traiçoeiro mercador Ynum e seus comerciantes que mais pareciam ladrões. Até o franzino bardo Mellyr parecia belicoso, o que deu esperanças ao lorde. “Graças aos Deuses, ainda temos uma chance”, pensou.

Planilhas para os PdMs

Antes de iniciar uma aventura são necessárias certas fichas para os personagens menores que possam interagir com os heróis. Com as planilhas deste capítulo sobrá tempo para o Mestre desenvolver outras mais importantes, podendo inclusive aplicar modificadores nestas fichas para representar PdMs mais importantes.

É preciso sempre destacar diferenciais para cada personagem, caso contrário os jogadores sentirão que estão interagindo com indivíduos sem personalidade (ver ‘Criação de Identidade’, pág. 54).

Observação: Os bônus relacionados ao Povo, Posição Social e Terra Natal ainda devem ser aplicados pelo Mestre.

Inic: Iniciativa **Def:** Defesa (e = escudo grande)

Vid: Vida **Abs:** Absorção

CA: Classe de Armadura **Atq:** Ataque Total

PV: Pontos de Vida **SV:** Salvamento (F/R/V)

Tendência (T): Justo (LB), Bondoso (NB), Vingador (CB), Ordeiro (LN), Neutro (N), Inconstante (CN), Egoísta (NM), Vil (LM), Destruidor (CM), Caótico (C?), Leal (L?), Bom (?B) ou Mau (?M).

Habilidades: For (Força), Des (Destreza), Con (Constituição), Int (Inteligência), Sab (Sabedoria), Car (Carisma).

Vantagens: Talentos e [Características de Classe ou Qualidades Especiais], aqui reunidas para simplificar a leitura das planilhas.

Equipamentos: Objetos mais facilmente encontrados; o Mestre pode alterar esta lista da maneira que quiser. O incremento decisivo destacado em cada arma pode ter sofrido alterações em razão das regras encontradas em *Crônicas de Avalon - O Começo*.

Animais Comuns

Todo animal tem o nível efetivo de acordo com o seu tamanho: Minúsculo 1/4, Mínimo 1/2, Pequeno 1, Médio 2 e Grande 4. O incremento decisivo de todas as armas naturais é 19+/x2.

Pássaro (Adulto), Inic +3, Def 22 (CA 15), Vid 1 (1 PV), Abs 0, Ataq -; T Neutro; SV +0/+6/+2; *Habilidades*: For 1, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 10, Car 9; *Vantagens*: [Vôo (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +6, Observar +6; *Tamanho*: Minúsculo.



Corvo (Adulto), Inic +2, Def 20 (CA 16), Vid 2 (1 PV), Abs 1, Ataq -2 Bica (1d6-3); T Neutro; SV +2/+4/+2; *Habilidades*: For 4, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6; *Vantagens*: Farejar, [Vôo (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +6, Observar +6; *Tamanho*: Mínimo.

Coruja (Adulto), Inic +1, Def 19 (CA 15), Vid 2 (1 PV), Abs 1, Ataq -2 Bica (1d6-3); T Neutro; SV +2/+3/+4; *Habilidades*: For 4, Des 13, Con 10, Int 2, Sab 16, Car 12; *Vantagens*: [Farejar, Vôo (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +7, Observar +8; *Tamanho*: Mínimo.

Falcão (Adulto), Inic +3, Def 22 (CA 16), Vid 2 (4 PV), Abs 1, Ataq +4 Garras (1d4-2) ou +4 Bica (1d6-1); T Neutro; SV +2/+5/+2; *Habilidades*: For 6, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 8; *Vantagens*: Acuidade com Armas Naturais, [Vôo (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +2, Observar +14; *Tamanho*: Mínimo.



Águia (Adulto), Inic +2, Def 20 (CA 14), Vid 4 (5 PV), Abs 1, Ataq +5 Garras (2d4) e +5 Bico (1d4+1); T Neutro; SV +3/+4/+2; *Habilidades*: For 10, Des 14, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6; *Vantagens*: Acuidade com Armas Naturais, [Vôo (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +2, Observar +14; *Tamanho*: Pequeno.

Ratazana (Adulto), Inic +2, Def 20 (CA 14), Vid 2 (1 PV), Abs 0, Ataq +4 Mordida (1d6-4); T Neutro; SV +2/+4/+0; *Habilidades*: For 2, Des 14, Con 10, Int 2, Sab 10, Car 2; *Vantagens*: Acuidade com Presas, [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +18, Furtividade +10; *Tamanho*: Minúsculo.

[Ninho de Ratazanas] Quando acuadas em seus esconderijos, costumam fazer ataques cooperativos de cinco em cinco. Se estão doentes, cada mordida que cause pelo menos um ponto de dano pode infectar a vítima (tipo: Ferimento CD 15, Dano Inicial: 1 Des, Dano Secundário: 1d4 Con).



Gato (Adulto), Inic +3, Def 19 (CA 14), Vid 3 (2 PV), Abs 0, Ataq +4 Garras ou Mordida (1d6-4); T Neutro; SV +2/+5/+1; *Habilidades*: For 3, Des 16, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 12; *Vantagens*: Acuidade com Armas Naturais; *Perícias*: Equilíbrio +10, Escalar +5, Esconder-se +16, Furtividade +9, Observar +4; *Tamanho*: Mínimo.

Cão (Adulto), Inic +3, Def 15 (CA 15), Vid 8 (6 PV), Abs 1, Ataq +3 Mordida (1d4+1); T Neutro; SV +4/+5/+1; *Habilidades*: For 12, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 8; *Vantagens*: Prontidão, Rastrear +8, [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Intimidar +2, Saltar +7, Ouvir +4, Procurar +4, Saltar +7; *Tamanho*: Pequeno.

Ovelha (Adulto), Inic -2, Def 10 (CA 12), Vid 6 (6 PV), Abs 2, Ataq -3 Mordida (1d6-3); T Neutro; SV +3/+1/+0; *Habilidades*: For 5, Des 6, Con 10, Int 2, Sab 5, Car 6; *Vantagens*: [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +2, Procurar +4, Saltar +2; *Tamanho*: Pequeno.



Lobo (Adulto), Inic +6, Def 15 (CA 14), Vid 9 (13 PV), Abs 2, Ataq +4 Mordida (1d6+1) ou +3 Garras (1d4+1); T Neutro; SV +5/+5/+1; *Habilidades*: For 12, Des 14, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 12; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear +6, [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Esconder +4, Furtividade +6, Intimidar +2, Observar +5, Ouvir +4, Saltar +7; *Tamanho*: Pequeno.

Touro (Adulto), Inic +0, Def 10 (CA 11), Vid 40 (37 PV), Abs 2, Ataq +6 Chifrada (1d8+6); T Neutro; SV +7/+4/+1; *Habilidades*: For 22, Des 11, Con 16, Int 2, Sab 10, Car 3; *Vantagens*: [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +8, Observar +5; *Tamanho*: Grande.

Vaca é idêntica ao Touro, com as seguintes alterações: For 18 (-2 Ataq e Dano), Con 14 (-1 Vid/PV).



Javali (Adulto), Inic +0, Def 11 (CA 14), Vid 22 (28 PV), Abs 4, Ataq +6 Presas (1d8+3) ou +3 Mordida (1d8+3); T Neutro; SV +6/+3/+1; *Habilidades*: For 16, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 12, Car 4; *Vantagens*: Vitalidade, [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Intimidar +5, Ouvir +7, Procurar +5; *Tamanho*: Médio.

Urso (Adulto), Inic +1, Def 12 (CA 15), Vid 44 (51 PV), Abs 4, Ataq +11 Garra (1d8+8) ou +16 Agarrão Aprimorado (1d4+8); T Neutro; SV +9/+6/+3; *Habilidades*: For 26, Des 12, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 6; *Vantagens*: Corrida, Tolerância, Rastrear +4, [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +4, Procurar +7, Nadar +12; *Tamanho*: Grande.

Pônei é idêntico ao Cavalo Leve, com as seguintes alterações: For 12 (-2 Ataq e Dano), Con 12 (-1 Vid/PV); *Tamanho*: Médio.



Cavalo Leve (Adulto), Inic +1, Def 12 (CA 13), Vid 38 (19 PV), Abs 2, Ataq +4 Patada (1d6+2) ou +2 Mordida (1d3+3); T Neutro; SV +5/+4/+2; *Habilidades*: For 16, Des 12, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 8; *Vantagens*: Corrida, Tolerância, [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +4, Procurar +4; *Tamanho*: Grande.

Cavalo Pesado é idêntico ao Leve, com as seguintes alterações: For 20 (+2 Ataq e Dano), Des 10 (-1 Def/CA), Con 18 (+4 Vid/PV).

Cavalo de Batalha é idêntico a um Cavalo ou Pônei, mas se porta muito melhor em combate, podendo inclusive fazer um ataque (mordida à frente ou patada para trás) se o cavaleiro tiver êxito em uma checagem (ação livre) de Cavalgar (CD 10).



Gamo (Adulto), Inic +1, Def 12 (CA 13), Vid 17 (8 PV), Abs 1, Ataq +3 Chifrada (1d6-1); T Neutro; SV +3/+5/+2; *Habilidades*: For 8, Des 12, Con 16, Int 3, Sab 12, Car 10; *Vantagens*: Prontidão, [Farejar (Ex)]; *Perícias*: Ouvir +6, Observar +4, Procurar +6, Saltar +5; *Tamanho*: Médio.

Morcego (Adulto), Inic +2, Def 20 (CA 16), Vid 1 (1 PV), Abs 0, Ataq -; T Neutro; SV +2/+4/+2; *Habilidades*: For 1, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4; *Vantagens*: Prontidão, [Visão na Penumbra, Visão às Cegas, Vôo (Ex)]; *Perícias*: Esconder-se +14, Ouvir +8, Furtividade +6, Observar +8; *Tamanho*: Minúsculo.

Sapo (Adulto), Inic +1, Def 19 (CA 15), Vid 1 (1 PV), Abs 0, Ataq -; T Neutro; SV +2/+3/+2; *Habilidades*: For 1, Des 12, Con 11, Int 1, Sab 14, Car 4; *Vantagens*: [Visão na Penumbra, Anfíbio (Ex)]; *Perícias*: Esconder-se +21, Ouvir +4; *Tamanho*: Minúsculo.

Párias e Miseráveis

Mendigo/Fugitivo (Plebeu2/Ladino1; Adulto), Inic -1, Def 11 (CA 9), Vid 12 (9 PV), Abs 0, Ataq +1 clava (1d6); T Inconstante; SV +0/+1/-1; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 5; *Vantagens*: Tolerância, Sorrateiro, [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas]; *Perícias*: Escalar +5, Esconder +6, Furtividade +5, Natação +4; *Equipamento*: traje de plebeu encardido, clava (20/x2).



Salteador, Novato (Plebeu1/Ladino1; Jovem), Inic +2, Def 14 (CA 14), Vid 11 (6 PV), Abs 2, Ataq +2 Espada Curta (1d6); T Egoísta; SV +0/+3/-1; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Acuidade (Espada Curta), Esquiva, [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas]; *Perícias*: Blefar +3, Escalar +6, Esconder +5, Furtividade +5, Ouvir +3, Intimidação +0, Observar +4, Saltar +4; *Equipamento*: traje de plebeu, armadura de couro, espada curta (19+/x2).

Salteador, Experiente (Plebeu1/Ladino3; Adulto), Inic +6, Def 15 (CA 14), Vid 12 (9 PV), Abs 2, Ataq +4 Espada Curta (1d6); T Egoísta; SV +1/+3/+0; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Acuidade (Espada Curta), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Esquiva Sobrenatural]; *Perícias*: Blefar +7, Escalar +6, Esconder +7, Furtividade +7, Ouvir +3, Intimidação +3, Observar +4, Saltar +4, Prestidigitação +5; *Equipamento*: traje de plebeu, armadura de couro, espada curta (19+/x2).

Salteador, Veterano (Plebeu1/Ladino6; Adulto), Inic +6, Def 17 (CA 15), Vid 15 (18 PV), Abs 3, Ataq +6 Espada Curta (1d6); T Egoísta; SV +2/+4/+1; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Acuidade (Espada Curta), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Arma Preferida (Espada Curta), [Ataque Furtivo +3d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Esquiva Sobrenatural]; *Perícias*: Blefar +9, Disfarces +5, Equilíbrio +5, Escalar +6, Esconder +9, Furtividade +7, Ouvir +3, Intimidação +5, Observar +4, Saltar +4, Prestidigitação +5, Conhecimento: Velha Britânia +3; *Equipamento*: traje de plebeu, armadura de couro batido, espada curta (19+/x2).



Ladrão/Criminoso, Novato (Ladino3; Jovem), Inic +2, Def 15 (CA 14), Vid 13 (9 PV), Abs 2, Ataq +3 Espada Curta (1d6); T Destruidor; SV +1/+5/+0; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Foco e Arma Preferida (Espada Curta), Esquiva, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1]; *Perícias*: Blefar +3, Disfarces +3, Escalar +4, Esconder +8, Furtividade +8, Intimidação +3, Natação +4, Observar +3, Ouvir +3, Prestidigitação +6, Saltar +4; *Equipamento*: traje de plebeu, armadura de couro, espada curta (19+/x2).

Ladrão/Criminoso, Experiente (Ladino4; Adulto), Inic +2, Def 16 (CA 14), Vid 14 (12 PV), Abs 2, Ataq +4 Espada Curta (1d6); T Destruidor; SV +1/+6/+0; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Foco e Arma Preferida (Espada Curta), Esquiva, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Esquiva Sobrenatural]; *Perícias*: Blefar +3, Disfarces +4, Escalar +4, Esconder +9, Furtividade +9,

Intimidação +6, Natação +4, Observar +3, Ouvir +3, Prestidigitação +8, Saltar +4; *Equipamento*: traje de plebeu, armadura de couro, espada curta (19+/x2).

Ladrão/Criminoso, Veterano (Ladino6; Meia-idade/3pD), Inic +1, Def 16 (CA 13), Vid 13 (9 PV), Abs 2, Ataq +5 Espada Curta (1d6-1); T Destruidor; SV -2/+3/+2; *Habilidades*: For 9, Des 13, Con 9, Int 10, Sab 10, Car 10; *Vantagens*: Foco e Arma Preferida (Espada Curta), Esquiva, Persuasivo, [Ataque Furtivo +3d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +2, Esquiva Sobrenatural]; *Perícias*: Blefar +8, Disfarces +7, Escalar +3, Esconder +10, Furtividade +10, Intimidação +11, Natação +4, Observar +6, Ouvir +6, Prestidigitação +7, Saltar +4; *Equipamento*: traje de plebeu, espada curta (19+/x2), armadura de couro.



Assassino, Experiente (Ladino2/Guerreiro1/Agente1; Adulto), Inic +6, Def 21e (CA 16), Vid 13 (19 PV), Abs 2, Ataq +5 Espada Longa (1d8+2) ou +4 Lança Longa (1d8+2); T Vil; SV +2/+7/-1; *Habilidades*: For 15, Des 15, Con 13, Int 11, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Foco em Espada Longa, Ataque Poderoso, Sorrateiro, [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Identidade Alternativa]; *Perícias*: Blefar +6, Disfarces +6, Escalar +5, Esconder +8, Furtividade +8, Intimidação +5, Natação +5, Observar +3, Obter Informações +3, Ouvir +3, Saltar +4, Usar Cordas +4, Conhecimentos: Velha Britânia +2, Natureza +5; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20/x3), espada longa (19+/x2), escudo grande e 1 dose de veneno.

Assassino, Veterano (Ladino3/Guerreiro1/Agente2; Adulto), Inic +6, Def 21e (CA 14), Vid 17 (26 PV), Abs 2, Ataq +7 Espada Longa (1d8+2) ou +6 Lança Longa (1d8+2); T Vil; SV +4/+7/+1; *Habilidades*: For 15, Des 15, Con 13, Int 11, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Foco em Espada Longa, Ataque Poderoso, Sorrateiro, Arditoso, [Ataque Furtivo +3d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Identidade Alternativa]; *Perícias*: Blefar +8, Disfarces +8, Escalar +6, Esconder +11, Furtividade +11, Intimidação +5, Natação +6, Observar +4, Obter Informações +6, Ouvir +4, Saltar +5, Usar Cordas +5, Conhecimentos: Velha Britânia +3, Natureza +7; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20/x3), espada longa (19+/x2), escudo grande e 1 dose de veneno.

Assassino, Elite (Ladino3/Guerreiro1/Agente4; Meia-idade/3pD), Inic +6, Def 22e (CA 14), Vid 15 (20 PV), Abs 2, Ataq +8 Espada Longa (1d8+2) ou +7 Lança Longa (1d8+2); T Vil; SV +0/+4/+2; *Habilidades*: For 15, Des 15, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 10; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Foco em Espada Longa, Ataque Poderoso, Sorrateiro, Arditoso, [Ataque Furtivo +4d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Identidade Alternativa, Golpe Mortal]; *Perícias*: Blefar +10, Disfarces +10, Escalar +6, Esconder +13, Furtividade +13, Intimidação +10, Natação +6, Observar +5, Obter Informações +9, Ouvir +5, Saltar +5, Usar Cordas +7, Conhecimentos: Velha Britânia +6, Natureza +10; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20/x3), espada longa (19+/x2), escudo grande e 1 dose de veneno.

Sobre os Assassinos: Sabem fazer um veneno chamado Melígora (Ferimento CD 12, Dano: Paralisia/1 Con), uma mistura de raízes que leva quase uma noite para ser feita, precisa passar num teste de *conhecimento: natureza* (CD 15) poucas horas antes do alvorecer para funcionar e perde seu efeito em apenas meio dia (12 horas).



Espião, Experiente (Ladino3/Agente1; Adulto), Inic +2, Def 17 (CA 12), Vid 13 (12 PV), Abs 0, Ataq +4 Espada Curta (1d6); T Vil; SV +1/+7/+0; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 13, Sab 9, Car 15; *Vantagens*: Acuidade e Arma Preferida (Espada Curta), Esquiva, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Identidade Alternativa]; *Perícias*: Abrir Fechaduras +8, Arte da Fuga +5, Blear +9, Diplomacia +5, Disfarces +9, Esconder +8, Falsificação +7, Furtividade +6, Observar +2, Obter Informações +8, Ouvir +6, Procurar +4, Conhecimentos: Velha Britânia +4, Nobreza +4; *Equipamento*: traje da identidade, espada curta (19+/x2).

Espião, Veterano (Ladino3/Agente3; Adulto), Inic +2, Def 18 (CA 12), Vid 15 (18 PV), Abs 0, Ataq +6 Espada Curta (1d6); T Vil; SV +2/+9/+1; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 13, Sab 9, Car 15; *Vantagens*: Acuidade e Arma Preferida (Espada Curta), Esquiva, Fraudulento [Ataque Furtivo +3d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Identidade Alternativa, Golpe Mortal]; *Perícias*: Abrir Fechaduras +10, Arte da Fuga +6, Blear +10, Diplomacia +8, Disfarces +13, Esconder +9, Falsificação +10, Furtividade +7, Observar +3, Obter Informações +10, Ouvir +8, Procurar +5, Conhecimentos: Velha Britânia +5, Nobreza +5; *Equipamento*: traje da identidade, espada curta (19+/x2).

Espião, Elite (Ladino3/Agente5; Meia-idade/3pD), Inic +1, Def 18 (CA 11), Vid 13 (16 PV), Abs 0, Ataq +6 Espada Curta (1d6-1); T Vil; SV -1/+6/+3; *Habilidades*: For 9, Des 13, Con 9, Int 15, Sab 10, Car 16; *Vantagens*: Acuidade e Arma Preferida (Espada Curta), Esquiva, Fraudulento [Ataque Furtivo +4d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Identidade Alternativa, Golpe Mortal, Credibilidade]; *Perícias*: Abrir Fechaduras +10, Arte da Fuga +7, Blear +13, Diplomacia +11, Disfarces +16, Esconder +10, Falsificação +11, Furtividade +6, Observar +5, Obter Informações +11, Ouvir +9, Procurar +9, Conhecimentos: Velha Britânia +8, Nobreza +8; *Equipamento*: traje da identidade, espada curta (19+/x2).



Selvagem, Novato (Bárbaro3; Jovem), Inic +5, Def 14 (CA 13), Vid 21 (24 PV), Abs 2, Ataq +6 Machado de Batalha (1d8+3); T Caótico; SV +5/+2/-1; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 15, Int 9, Sab 7, Car 9; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Fanatismo, [Fúria 1/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +1]; *Perícias*: Escalar +6, Furtividade +3, Intimidação +3, Natação +6, Ouvir +1, Saltar +6, Sobrevivência +1; *Equipamento*: traje de selvagem, armadura de couro, machado de batalha (20/x3).

Selvagem, Experiente (Bárbaro4/Guerreiro1; Adulto), Inic +5, Def 16 (CA 14), Vid 23 (39 PV), Abs 3, Ataq +8 Machado de Batalha (1d8+3); T Caótico; SV +8/+2/-1; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 15, Int 9, Sab 7, Car 9; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Fanatismo, Foco em Sobrevivência, [Fúria 2/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +1]; *Perícias*: Escalar +3, Furtividade +1, Intimidação +4, Natação +3, Ouvir +2, Saltar +3, Sobrevivência +5; *Equipamento*: traje de selvagem, gibão de peles, machado de batalha (19+/x3).

Selvagem, Veterano (Bárbaro5/Guerreiro1; Adulto), Inic +5, Def 16 (CA 14), Vid 24 (47 PV), Abs 3, Ataq +9/+4 Machado de Batalha (1d8+3); T Caótico; SV +8/+2/-1; *Habilidades*: For 17,

Des 13, Con 15, Int 9, Sab 7, Car 9; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Fanatismo, Foco em Sobrevivência, Trespasar, [Fúria 2/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +1, Esquiva Sobrenatural Aprimorada]; *Perícias*: Escalar +3, Furtividade +1, Intimidação +5, Natação +3, Ouvir +4, Saltar +3, Sobrevivência +6; *Equipamento*: traje de selvagem, gibão de peles, machado de batalha (19+/x3).



Selvagem, Elite (Bárbaro7/Guerreiro1; Meia-idade/3pD), Inic +5, Def 17 (CA 14), Vid 26 (55), Abs 3, Atq +11/+6 Machado Grande (1d12+3); T Caótico; SV +5/-1/+1; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 10; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Fanatismo, Foco em Sobrevivência, Trespasar, [Fúria 2/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +2, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Redução de Dano 1/-]; *Perícias*: Escalar +3, Furtividade +5, Intimidação +8, Natação +3, Ouvir +7, Saltar +3, Sobrevivência +8; *Equipamento*: traje de selvagem, gibão de peles, machado grande (19+/x3).

Chefe Tribal, Experiente (Bárbaro4/Guerreiro2; Adulto), Inic +5, Def 19e (CA 16), Vid 24 (46 PV), Abs 3, Ataq +10/+5 Machado de Batalha (1d8+3); T Caótico; SV +9/+2/-1; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 7, Car 9; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Fanatismo, Foco em Sobrevivência, Liderança, Foco em Machado de Batalha, [Fúria 2/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +1]; *Perícias*: Escalar +5, Furtividade +1, Intimidação +8, Natação +3, Ouvir +4, Saltar +4, Sobrevivência +7; *Equipamento*: traje de selvagem, gibão de peles, machado de batalha (19+/x3), escudo grande, jóia.

Chefe Tribal, Veterano (Bárbaro4/Guerreiro4; Meia-idade/3pD), Inic +5, Def 20e (CA 16), Vid 24 (52 PV), Abs 3, Ataq +13/+8 Machado de Batalha (1d8+3); T Caótico; SV +6/+0/+1; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 8, Car 10; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Fanatismo, Foco em Sobrevivência, Liderança, Foco em Machado de Batalha, Trespasar, [Fúria 2/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +1]; *Perícias*: Escalar +5, Furtividade +1, Intimidação +10, Natação +3, Ouvir +5, Saltar +4, Sobrevivência +10; *Equipamento*: traje de selvagem, gibão de peles, machado de batalha (19+/x3), escudo grande, jóia.



Chefe Tribal, Elite (Bárbaro6/Guerreiro4; Velho/6pD), Inic +4, Def 20e (CA 15), Vid 24 (52 PV), Abs 3, Ataq +15/+10 Machado de Batalha (1d8+2); T Caótico; SV +3/-3/+2; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Fanatismo, Foco em Sobrevivência, Liderança, Foco em Machado de Batalha, Trespasar, Especialização em Combate, [Fúria 2/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +2, Esquiva Sobrenatural Aprimorada]; *Perícias*: Escalar +4, Furtividade +5, Intimidação +13, Natação +2, Ouvir +7, Saltar +3, Sobrevivência +13; *Equipamento*: traje de selvagem, gibão de peles, machado de batalha (obra-prima; 18+/x3), escudo grande, jóia.

Sobre os Chefes Tribais: Todo líder selvagem ostenta uma grande jóia, como um pesado torque de ouro ou um belo amuleto, tanto para destacá-lo dos demais quanto para chamar a atenção do inimigo. Ocultar essa jóia costuma ser visto como sinal de covardia.

Chefe Tribal, Lenda Viva (Bárbaro6/Guerreiro6; Meia-idade/3pD), Inic +5, Def 23e (CA 17), Vid 28 (74 PV), Abs 3, Ataq +19/+14/+9 Machado de Batalha (1d8+4); T Caótico; SV +8/+2/+3; *Habilidades*: For 19, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 12; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Fanatismo, Foco em Sobrevivência, Liderança, Foco em Machado de Batalha, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Especialização em Combate, Separar Aprimorado, [Fúria 2/dia, Movimento Rápido, Esquiva Sobrenatural, Sentir Armadilha +2, Esquiva Sobrenatural Aprimorada]; *Perícias*: Escalar +6, Furtividade +7, Intimidação +14, Natação +4, Ouvir +8, Saltar +5, Sobrevivência +14; *Equipamento*: traje de selvagem, gibão de peles (obra-prima), machado de batalha (obra-prima; 18+/x3), escudo grande, jóia.

Bruxo/Infernalista (Feiticeiro6; Adulto/2pD), Inic +1, Def 13 (CA 11), Vid 12 (6 PV), Abs 0, Ataq +3 Adaga (1d4); T Mau; SV +1/+3/+9; *Habilidades*: For 11, Des 13, Con 9, Int 19, Sab 15, Car 17; *Vantagens*: Negociador, Persuasivo, Vontade de Ferro, Liderança, [Invocar Familiar]; *Perícias*: Avaliação +4, Blefar +16, Cavalgar +3, Concentração +8, Esconder-se +9, Identificar Magia +8, Intimidar +7, Sentir Motivação +5, Conhecimentos: Arcano +13, Religião (Pagã ou Cristã) +7; *Equipamento*: traje simples, adaga (19+/x2), algumas ervas, jóias e preciosidades escondidas.

Magias: 0) Resistência, Detectar Magia, Detectar Venenos, Ler Magias, Pasmar, Marca Arcana; 1) Alarme Mental, Ataque Certo, Enfeitiçar Pessoa, Hipnotismo; 2) Detectar Pensamentos, Toque da Idiotice; 3) Sugestão.

Escravos e Vassalos

Criança/Pajem (Plebeu1; Criança), Inic -1, Def 9 (CA 9), Vid 9 (2 PV), Abs 0, Ataq -1 Arremessar Pedras (1d4-2) ou -2 Clava (1d6-2); T Neutro; SV -1/+1/-2; *Habilidades*: For 7, Des 11, Con 9, Int 9, Sab 7, Car 9; *Vantagens*: Corrida, Reflexos Rápidos; *Perícias*: Escalar ou Natação +2, Esconder +1, Ofícios ou Profissão -1; *Equipamento*: traje de plebeu, 1d4 pedras (20/x2).



Servçal/Plantador (Plebeu2; Jovem), Inic -1, Def 9 (CA 9), Vid 12 (6 PV), Abs 0, Ataq +1 Clava (1d6); T Neutro; SV +2/-2/-2; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 7; *Vantagens*: Tolerância, Fortitude Maior; *Perícias*: Adestrar Animais +2, Obter Informação +3, Ofícios ou Profissão +3; *Equipamento*: traje de plebeu, ferramenta de cultivo ou serviço.

Ajudante/Aprendiz (Plebeu1/Especialista1; Jovem), Inic 0, Def 11 (CA 10), Vid 11 (6 PV), Abs 0, Ataq +1 Clava (1d6+1); T Neutro; SV +0/+0/+1; *Habilidades*: For 13, Des 11, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Tolerância, Foco em Perícia (Ofícios ou Profissão); *Perícias*: Escalar ou Natação +4, Obter Informação +3, Ofícios ou Profissão +5, Procurar +3; *Equipamento*: traje de artesão, ferramentas como os de seu mentor.

Aldeão/Comum (Plebeu3; Adulto), Inic -1, Def 9 (CA 9), Vid 12 (6 PV), Abs 0, Ataq +1 Foice Curta (1d6); T Neutro; SV +3/-1/-1; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 7; *Vantagens*: Tolerância, Fortitude Maior, Foco em Ofícios ou Profissão; *Perícias*: Adestrar Animais +4, Obter Informação +3, Ofícios ou Profissão +6; *Equipamento*: traje de plebeu, foice curta (19+/x2), ferramentas de cultivo ou serviço.



Cozinheira/Tecelã (Plebeu3; Adulto), Inic +0, Def 11 (CA 10), Vid 12 (6 PV), Abs 0, Ataq -; T Neutro; SV +1/+2/+1; *Habilidades*: For 7, Des 11, Con 11, Int 9, Sab 11, Car 11; *Vantagens*: Foco em Profissão, Ardiloso, Sorrateiro; *Perícias*: Blefar +2, Esconder-se +2, Furtividade +2, Obter Informação +2, Ouvir +3, Profissão +6; *Equipamento*: traje de plebeu, roca de fiar, vários temperos e algumas raízes.

Lenhador/Carregador (Plebeu3; Adulto), Inic +0, Def 11 (CA 10), Vid 17 (12 PV), Abs 0, Ataq +2 Machado de Lenha (1d8+2); T Neutro; SV +2/+1/-1; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 7, Car 7; *Vantagens*: Fortitude Maior, Vitalidade, Foco em Conhecimento: Natureza; *Perícias*: Escalar +5, Procurar +4, Saltar +5, Conhecimento: Natureza +3; *Equipamento*: traje de plebeu, machado de lenha (20/x3).

Caçador/Guarda-Caça (Andarilho3; Adulto), Inic +1, Def 13 (CA 13), Vid 16 (18 PV), Abs 2, Ataq +5 Espada Curta (1d6+1) ou +5 Arco Longo (1d8); T Neutro; SV +4/+2/+1; *Habilidades*: For 13, Des 13, Con 13, Int 11, Sab 11, Car 11; *Vantagens*: Corrida, Foco em Espada Curta e Arco Longo, [Rastrear, 1 Inimigo Predileto, Empatia com a Natureza, Tolerância, Tiro Certo]; *Perícias*: Escalar +5, Furtividade +4, Observar +6, Procurar +4, Saltar +2, Sobrevivência +5; Conhecimentos: Velha Britânia +4, Natureza +2; *Equipamento*: traje de explorador, armadura de couro, espada curta (19+/x2), arco longo (20/x3), aljava com 20 flechas e 1 armadilha.



Mensageiro/Arauto (Plebeu1/Especialista2; Adulto), Inic +0, Def 12 (CA 11), Vid 12 (11 PV), Abs 1, Ataq +1 Cajado (1d6); T Ordeiro; SV +0/+0/+2; *Habilidades*: For 11, Des 11, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 15; *Vantagens*: Aristocrata, Diplomata, Foco em Atuação; *Perícias*: Atuação (Oratória) +8, Blefar +5, Diplomacia +6, Ouvir +5, Sentir Motivação +6, Conhecimento: Nobreza +6, Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de emissário, armadura acolchoada, cajado (20/x2).

Barqueiro/Pescador (Plebeu2/Especialista1; Adulto), Inic +1, Def 12 (CA 11), Vid 12 (7 PV), Abs 0, Ataq +1 Clava (1d6); T Neutro; SV +2/+1/+0; *Habilidades*: For 11, Des 13, Con 11, Int 9, Sab 7, Car 7; *Vantagens*: Tolerância, Foco em Profissão (Barqueiro), Fortitude Maior; *Perícias*: Natação +5, Observar +1, Profissão (Barqueiro) +6, Usar Cordas +4, Conhecimento: Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de plebeu, vara de pescar, rede, iscas, clava (20/x2) e uma pequena embarcação capaz de levar até cinco pessoas carregando equipamentos.

Castelão/Senescal (Plebeu1/Especialista2; Adulto), Inic -1, Def 11 (CA 9), Vid 12 (8 PV), Abs 0, Ataq -; T Ordeiro; SV +0/+0/+6; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 13, Sab 13, Car 13; *Vantagens*: Diplomata, Vontade de Ferro, Esquiva; *Perícias*: Ouvir +5, Profissão +7, Observar +5, Sentir Motivação +6, Diplomacia +6, Conhecimentos: Nobreza +5; *Equipamento*: traje da corte.



Administrador/Burgomestre (Plebeu1/Ladino1/Especialista1; Adulto), Inic -2, Def 11 (CA 8), Vid 13 (11 PV), Abs 0, Ataq -; T Ordeiro; SV +1/+0/+5; *Habilidades*: For 13, Des 7, Con 13, Int 11, Sab 13, Car 13; *Vantagens*: Esquiva, Vitalidade, Vontade de Ferro, [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas];

Perícias: Blefar +5, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +5, Esconder +4, Observar +4, Obter Informações +7, Ouvir +5, Profissão +7, Sentir Motivação +6; *Equipamento:* traje de plebeu.

Conselheiro/Sábio, Experiente (Plebeu1/Especialista3; Adulto), Inic +0, Def 12 (CA 10), Vid 14 (8 PV), Abs 0, Ataq - ; T Ordeiro; SV +0/+1/+7; *Habilidades:* For 9, Des 11, Con 9, Int 15, Sab 15, Car 11; *Vantagens:* Foco em Conhecimento (Primário), Vontade de Ferro, Negociador; *Perícias:* Avaliação +7, Blefar +4, Decifrar Escrita +4, Diplomacia +4, Sentir Motivação +9, Conhecimentos: (Primário) +11, (Secundário) +8, Religião (Pagã ou Cristã) +5; *Equipamento:* traje de sábio, cajado, pergaminho velho.

Conselheiro/Sábio, Veterano (Plebeu1/Especialista5; Meia-idade/3pD), Inic -1, Def 12 (CA 9), Vid 10 (6 PV), Abs 0, Ataq - ; T Ordeiro; SV -7/-6/+9; *Habilidades:* For 7, Des 9, Con 7, Int 16, Sab 16, Car 11; *Vantagens:* Foco em Conhecimento (Primário), Vontade de Ferro, Negociador, Diligente; *Perícias:* Avaliação +11, Blefar +5, Decifrar Escrita +8, Diplomacia +4, Sentir Motivação +11, Conhecimentos: (Primário) +13, (Secundário) +10, Religião (Pagã ou Cristã) +7; *Equipamento:* traje de sábio, cajado, alguns pergaminhos velhos, cajado.



Conselheiro/Sábio, Elite (Plebeu1/Especialista7; Velho/6pD), Inic -1, Def 12 (CA 9), Vid 12 (8 PV), Abs 0, Ataq - ; T Ordeiro; SV -9/-8/+10; *Habilidades:* For 5, Des 7, Con 5, Int 16, Sab 16, Car 12; *Vantagens:* Foco em Conhecimento (Primário), Vontade de Ferro, Negociador, Diligente; *Perícias:* Avaliação +15, Blefar +7, Decifrar Escrita +12, Diplomacia +6, Sentir Motivação +11, Conhecimentos: (Primário) +15, (Secundário) +12, Religião (Pagã ou Cristã) +9; *Equipamento:* traje de sábio, cajado, diversos pergaminhos velhos, cajado.

Curandeiro/Parteira (Especialista5; Velho/6pD), Inic -3, Def 10 (CA 7), Vid 8 (15 PV), Abs 0, Ataq -1 Cajado (1d6-2); T Neutro; SV -3/-4/+11; *Habilidades:* For 7, Des 5, Con 7, Int 15, Sab 15, Car 11; *Vantagens:* Foco em Cura e Conhecimento: Velha Britânia, Vontade de Ferro; *Perícias:* Avaliação +7, Cura +11, Procurar +5, Profissão (Herborista) +7, Sentir Motivação +9; Conhecimentos: Velha Britânia +10, Natureza +7, Nobreza +5, Religião (Pagã ou Cristã) +5; *Equipamento:* traje de plebeu, cajado (20/x2), algumas ervas, kit de primeiros socorros.

Velhaco/Moribundo (Plebeu5; Velho/6pD), Inic -3, Def 10 (CA 9), Vid 12 (5 PV), Abs 0, Ataq -1 Cajado (1d6-2); T Neutro; SV -7/-7/+3; *Habilidades:* For 7, Des 5, Con 7, Int 11, Sab 11, Car 9; *Vantagens:* Tolerância, Vontade de Ferro, Foco em Perícia (Ofícios ou Profissão); *Perícias:* Adestrar Animais +6, Obter Informação +6, Ofícios ou Profissão +6. *Equipamento:* traje de plebeu, cajado (20/x2), vários objetos inúteis e algumas ervas.

Artistas e Mercadores

Malabarista/Contorcionista (Plebeu1/Especialista2; Adulto), Inic +3, Def 14 (CA 13), Vid 12 (9 PV), Abs 0, Ataq - ; T Neutro; SV +0/+3/+2; *Habilidades:* For 9, Des 17, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 13; *Vantagens:* Acrobático, Artista Nato e Foco em Atuação; *Perícias:* Acrobacias +10, Atuação +8, Disfarces +4, Saltar +6; *Equipamento:* traje de entretenimento, instrumentos de apresentação.



Menestrel/Músico (Plebeu1/Especialista2; Adulto), Inic +2, Def 14 (CA 12), Vid 12 (9 PV), Abs 0, Ataq +1 Adaga (1d4); T Inconstante; SV +0/+2/+2; *Habilidades:* For 11, Des 15, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 15; *Vantagens:* Foco em Atuação e Blefar, Esquiva; *Perícias:* Atuação +10, Blefar +5, Diplomacia +4, Esconder +2, Ouvir +4, Obter Informação +4; Conhecimentos: Nobreza +2, Velha Britânia +2; *Equipamento:* traje de entretenimento, instrumento musical, adaga (19/x2).

Mágico/Charlatão (Plebeu1/Ladino2; Adulto), Inic +1, Def 14 (CA 11), Vid 12 (9 PV), Abs 0, Ataq +1 Adaga Velha (1d4-1); T Inconstante; SV +0/+3/+0; *Habilidades:* For 9, Des 13, Con 11, Int 9, Sab 11, Car 13; *Vantagens:* Arditoso, Negociador, Foco em Prestidigitação [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas, Evasão]; *Perícias:* Atuação +4, Blefar +8, Observar +6, Obter Informação +6, Ouvir +6, Prestidigitação +9, Sentir Motivação +8; *Equipamento:* traje exótico, poção, adaga velha (20/x2).

Trovador/Comediante (Plebeu1/Especialista2; Adulto), Inic +0, Def 12 (CA 10), Vid 10 (6 PV), Abs 0, Ataq - ; T Neutro; SV -1/+0/+3; *Habilidades:* For 9, Des 11, Con 9, Int 11, Sab 11, Car 15; *Vantagens:* Foco em Atuação e Diplomacia, Prontidão; *Perícias:* Atuação +11, Blefar +4, Diplomacia +7, Obter Informação +4, Ouvir +5, Observar +5, Conhecimento: Velha Britânia +2, Nobreza +2; *Equipamento:* traje de entretenimento.



Artesão/Ferreiro, Experiente (Especialista3; Adulto), Inic -1, Def 11 (CA 9), Vid 12 (9 PV), Abs 0, Ataq +4 Clava (1d6+2); T Neutro; SV +3/+0/+2; *Habilidades:* For 15, Des 9, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 9; *Vantagens:* Tolerância, Foco em Perícia (Ofícios), Fortitude Maior; *Perícias:* Avaliação +6, Falsificação +6, Intimidar +5, Observar +3, Ofícios +9, Sentir Motivação +5, Usar Cordas +6; *Equipamento:* traje de artesão, ferramentas.

Artesão/Ferreiro, Veterano (Especialista5; Adulto), Inic -1, Def 12 (CA 9), Vid 13 (15 PV), Abs 0, Ataq +5 Clava (1d6+2); T Neutro; SV +3/+0/+3; *Habilidades:* For 15, Des 9, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 9; *Vantagens:* Tolerância, Foco em Perícia (Ofícios), Fortitude Maior; *Perícias:* Avaliação +8, Falsificação +7, Intimidar +7, Observar +3, Ofícios +11, Sentir Motivação +5, Usar Cordas +6; *Equipamento:* traje de artesão, ferramentas.

Artesão/Ferreiro, Elite (Especialista7; Meia-idade/3pD), Inic -1, Def 11 (CA 9), Vid 14 (14 PV), Abs 0, Ataq +6 Clava (1d6+1); T Neutro; SV +2/+0/+4; *Habilidades:* For 13, Des 7, Con 9, Int 13, Sab 9, Car 9; *Vantagens:* Tolerância, Foco em Perícia (Ofícios), Fortitude Maior; *Perícias:* Avaliação +10, Falsificação +8, Intimidar +8, Observar +3, Ofícios +13, Sentir Motivação +7, Usar Cordas +6, Conhecimento: Nobreza +6; *Equipamento:* traje de artesão, ferramentas.



Bufão, Novato (Guerreiro1/Ladino1; Jovem), Inic +4, Def 14 (CA 11), Vid 14 (10 PV), Abs 0, Ataq +3 Clava (1d6+2); T Destruidor; SV +3/+2/-2; *Habilidades:* For 15, Des 11, Con 13, Int 7, Sab 9, Car 9; *Vantagens:* Iniciativa Aprimorada, Investigador, [Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas]; *Perícias:* Procurar +4, Obter Informações +2, Intimidar +2, Esconder +2; *Equipamento:* traje de plebeu, clava (20/x2).

Bufão, Experiente (Guerreiro1/Ladino3; Adulto), Inic -4, Def 15 (CA 11), Vid 16 (18 PV), Abs 0, Ataq +5 Clava (1d6+2); T Destruidor; SV +4/+3/-1; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 7, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Investigador, Prontidão, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1]; *Perícias*: Procurar +5, Observar +2, Obter Informações +2, Ouvir +2, Intimidar +5, Esconder +3; *Equipamento*: traje de plebeu, clava (20/x2).

Bufão, Veterano (Guerreiro2/Ladino4; Adulto), Inic +4, Def 17 (CA 12), Vid 18 (28 PV), Abs 2, Ataq +8 Clava (1d6+2); T Destruidor; SV +5/+4/-1; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 7, Sab 9, Car 9; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Investigador, Prontidão, Foco em Clava, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Esquiva Sobrenatural]; *Perícias*: Procurar +7, Observar +3, Obter Informações +5, Ouvir +3, Intimidar +6, Esconder +5; *Equipamento*: traje de plebeu, armadura de couro, clava (20/x2).



Comerciante/Escravagista (Plebeu1/Especialista2; Adulto), Inic -1, Def 11 (CA 9), Vid 12 (9 PV), Abs 1, Ataq +1 Adaga (1d4); T Ordeiro; SV +0/-1/+2; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 13, Sab 9, Car 13; *Vantagens*: Negociador, Dom para Comércio, Artiloso; *Perícias*: Avaliação +8, Blefar +11, Diplomacia +4, Observar +3, Obter Informação +5, Ouvir +4, Sentir Motivação +8; *Equipamento*: traje de comerciante, armadura acolchoada, adaga (19+/x2).

Grande Mercador, Experiente (Plebeu1/Especialista2/Mercador1; Adulto), Inic -1, Def 12 (CA 9), Vid 12 (12 PV), Abs 1, Ataq +1 Adaga (1d4); T Ordeiro; SV +0/-1/+4; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 13, Sab 9, Car 13; *Vantagens*: Negociador, Dom para Comércio, Artiloso, [Rota de Comércio]; *Perícias*: Avaliação +9, Blefar +12, Diplomacia +5, Observar +3, Obter Informação +8, Ouvir +4, Sentir Motivação +8, Conhecimento: Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de mercador, armadura acolchoada, adaga (19+/x2) e vários pequenos objetos.

Grande Mercador, Veterano (Plebeu1/Especialista2/Mercador3; Meia-idade/3pD), Inic -2, Def 12 (CA 8), Vid 12 (12 PV), Abs 1, Ataq +2 Adaga (1d4-1); T Ordeiro; SV -2/-3/+7; *Habilidades*: For 9, Des 7, Con 9, Int 16, Sab 10, Car 14; *Vantagens*: Negociador, Dom para Comércio, Artiloso, Foco em Esconder, [Rota de Comércio, Ouvidos de Mercador, Empréstimo (50 po)]; *Perícias*: Avaliação +12, Blefar +15, Diplomacia +9, Esconder +9, Observar +4, Obter Informação +11, Ouvir +6, Sentir Motivação +8, Conhecimento: Velha Britânia +4; *Equipamento*: traje de mercador, armadura acolchoada, adaga (19+/x2) e vários pequenos objetos.



Grande Mercador, Elite (Plebeu1/Especialista2/Mercador5; Velho/6pD), Inic -3, Def 12 (CA 6), Vid 12 (8 PV), Abs 1, Ataq -; T Ordeiro; SV -6/-7/+8; *Habilidades*: For 7, Des 5, Con 7, Int 16, Sab 10, Car 15; *Vantagens*: Negociador, Dom para Comércio, Artiloso, Foco em Esconder, [Rota de Comércio, Ouvidos de Mercador, Empréstimo (100 po), Acalmar Emoções]; *Perícias*: Avaliação +14, Blefar +16, Diplomacia +10, Esconder +11, Observar +4, Obter Informação +12, Ouvir +6, Sentir Motivação +10, Conhecimento: Velha Britânia +8; *Equipamento*: traje de mercador, armadura acolchoada.

Líder de Guilda, Experiente (Ladino3/Mercador3; Meia-idade/3pD), Inic +2, Def 19 (CA 14), Vid 15 (18 PV), Abs 2, Ataq +6 Espada Curta (1d6); T Ordeiro; SV -1/+5/+2; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 16, Sab 10, Car 15; *Vantagens*: Acuidade e Arma Preferida (Espada Curta), Esquiva, Negociador, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Rota de Comércio, Ouvidos de Mercador, Empréstimo (50 po)]; *Perícias*: Blefar +12, Disfarces +5, Escalar +4, Esconder +11, Furtividade +8, Observar +7, Ouvir +7, Intimidação +11, Obter Informação +10, Sentir Motivação +13, Conhecimento: Velha Britânia +9; *Equipamento*: traje de plebeu, armadura de couro, espada curta (19+/x2).

Líder de Guilda, Veterano (Ladino3/Mercador5; Velho/6pD), Inic +1, Def 19 (CA 13), Vid 14 (18 PV), Abs 2, Ataq +6 Espada Curta (1d6-1); T Ordeiro; SV +2/+5/+3; *Habilidades*: For 9, Des 13, Con 9, Int 16, Sab 10, Car 15; *Vantagens*: Acuidade e Arma Preferida (Espada Curta), Esquiva, Negociador, [Ataque Furtivo +2d6, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Rota de Comércio, Ouvidos de Mercador, Empréstimo (100 po), Acalmar Emoções]; *Perícias*: Blefar +14, Disfarces +7, Escalar +3, Esconder +13, Furtividade +10, Observar +7, Ouvir +7, Intimidação +13, Obter Informação +12, Sentir Motivação +15, Conhecimento: Velha Britânia +10; *Equipamento*: traje de plebeu.

Sacerdotes dos Cultos Antigos

Ovato/Virgem (Druida2; Jovem), Inic +0, Def 12 (CA 10), Vid 12 (16 PV), Abs 0, Ataq +1 Punhal (1d4); T Neutro; SV +3/+0/+7; *Habilidades*: For 11, Des 11, Con 11, Int 11, Sab 15, Car 15; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina]; *Perícias*: Cavalgar +2, Concentração +4, Cura +4, Intimidação +4, Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +6, Conhecimento: Natureza +4, Religião (Pagã) +5; *Equipamento*: traje de iniciante, punhal (19+/x2).



Sacerdotisa, Novata (Druida2/Sacerdotisa1; Adulta), Inic +0, Def 12 (CA 10), Vid 12 (16 PV), Abs 0, Ataq +1 Punhal (1d4); T Neutro; SV +3/+0/+9; *Habilidades*: For 11, Des 11, Con 11, Int 11, Sab 15, Car 15; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Sacerdote Competente, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, A Visão, Face da Deusa]; *Perícias*: Cavalgar +2, Concentração +4, Cura +4, Diplomacia +4, Intimidação +4, Observar +4, Ouvir +4, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +6, Conhecimento: Natureza +5, Religião (Pagã) +7; *Equipamento*: traje de sacerdotisa, punhal (19+/x2).

Sacerdotisa, Experiente (Druida2/Sacerdotisa3; Meia-idade/3pD), Inic -1, Def 12 (CA 9), Vid 13 (15 PV), Abs 0, Ataq +2 Punhal (1d4-1); T Neutro; SV +3/+0/+10; *Habilidades*: For 9, Des 9, Con 9, Int 14, Sab 16, Car 16; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Sacerdote Competente, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, A Visão, Face da Deusa, Palavras de Poder]; *Perícias*: Blefar +6, Cavalgar +2, Concentração +4, Cura +4, Diplomacia +5, Intimidação +6, Observar +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +7, Conhecimento: Natureza +7, Religião (Pagã) +10; *Equipamento*: traje de sacerdotisa, punhal (19+/x2).

Sacerdotisa, Veterana (Druidas2/Sacerdotisa5; Velha/6pD), Inic -2, Def 12 (CA 8), Vid 11 (14 PV), Abs 0, Ataq +2 Punhal (1d4-2); T Neutro; SV +1/-2/+12; *Habilidades*: For 7, Des 7, Con 7, Int 14, Sab 16, Car 16; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Sacerdote Competente, Foco em Blefar, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, A Visão, Face da Deusa, Palavras de Poder, Sensibilidade +2 (Ouvir e Sentir Motivação)]; *Perícias*: Blefar +8, Cavalgar +1, Concentração +5, Cura +5, Diplomacia +8, Intimidação +7, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +7, Conhecimento: Natureza +8, Religião (Pagã) +11, Velha Britânia +4; *Equipamento*: traje de sacerdotisa, punhal (19+/x2).



Sacerdotisa, Elite (Druidas2/Sacerdotisa7; Venerável/9pD), Inic -3, Def 13 (CA 7), Vid 11 (9 PV), Abs 0, Ataq +4 Punhal (1d4-3); T Neutro; SV -6/-9/+13; *Habilidades*: For 5, Des 5, Con 5, Int 14, Sab 17, Car 16; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Sacerdote Competente, Foco em Blefar, Persuasiva, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, A Visão, Face da Deusa, Palavras de Poder, Sensibilidade +3 (Observar, Ouvir e Sentir Motivação)]; *Perícias*: Blefar +10, Cavalgar +0, Concentração +4, Cura +6, Diplomacia +7, Intimidação +10, Observar +9, Ouvir +7, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +8, Conhecimento: Natureza +8, Religião (Pagã) +14, Velha Britânia +3; *Equipamento*: traje de sacerdotisa, punhal (18+/x2).

Druida, Novato (Druidas4; Adulto), Inic +0, Def 13 (CA 10), Vid 15 (20 PV), Abs 0, Ataq +4 Punhal (1d4+1); T Neutro; SV +5/+1/+8; *Habilidades*: For 13, Des 11, Con 13, Int 11, Sab 15, Car 15; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Foco em Blefar, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder]; *Perícias*: Cavalgar +2, Concentração +4, Cura +4, Intimidação +5, Observar +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +7, Conhecimento: Natureza +6, Religião (Pagã) +8; *Equipamento*: traje de druida, punhal (19+/x2).

Druida, Experiente (Druidas6; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 12 (CA 11), Vid 14 (24 PV), Abs 2, Ataq +5 Punhal (1d4); T Neutro; SV +2/-2/+10; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 12, Sab 18, Car 16; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Foco em Conhecimento: Religião (Pagã) e Blefar, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder]; *Perícias*: Blefar +7, Cavalgar +1, Concentração +5, Cura +5, Intimidação +9, Observar +7, Ouvir +7, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +9, Conhecimento: Natureza +9, Religião (Pagã) +13, Velha Britânia +5; *Equipamento*: traje de druida, armadura de couro, punhal (19+/x2).



Druida, Veterano (Druidas8; Velho/6pD), Inic +0, Def 12 (CA 8), Vid 15 (24 PV), Abs 0, Ataq +5/+0 Punhal (1d4-1); T Neutro; SV -2/-5/+11; *Habilidades*: For 9, Des 7, Con 9, Int 12, Sab 18, Car 16; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Foco em Conhecimento: Religião (Pagã) e Blefar, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da

Floresta, Proteção Divina, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder]; *Perícias*: Blefar +9, Concentração +7, Cura +7, Intimidação +11, Observar +7, Ouvir +7, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +9, Conhecimento: Natureza +9, Religião (Pagã) +14, Velha Britânia +7; *Equipamento*: traje de druida, punhal (18+/x2).

Arquidruida/Ancião (Druidas6/Arquidruida4; Velho/6pD), Inic -1, Def 12 (CA 9), Vid 15 (40 PV), Abs 2, Ataq +6/+1 Punhal (1d4-1); T Neutro; SV +3/-4/+14; *Habilidades*: For 9, Des 9, Con 11, Int 12, Sab 19, Car 16; *Vantagens*: Prontidão, Vontade de Ferro, Foco em Conhecimento: Religião (Pagã) e Blefar, [Companheiro Animal, Senso da Natureza, Empatia com a Natureza, Caminho da Floresta, Proteção Divina, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Palavras de Poder, Reconhecimento, Intocável, Favores +1, Alma Bizarra]; *Perícias*: Blefar +10, Cavalgar +1, Concentração +5, Cura +5, Diplomacia +5, Intimidação +12, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +8, Conhecimento: Natureza +9, Religião (Pagã) +15, Velha Britânia +7, Nobreza +5; *Equipamento*: traje de druida, armadura de couro, punhal (obra-prima; 18+/x2).

Ranger, Experiente (Andarilho6; Meia-idade/3pD), Inic +2, Def 16 (CA 14), Vid 21 (36 PV), Abs 2, Ataq +8/+3 Espada Curta (1d6+1) ou +10/+5 Arco Longo (1d8); T Neutro; SV +3/+4/+2; *Habilidades*: For 13, Des 15, Con 13, Int 11, Sab 11, Car 11; *Vantagens*: Corrida, Foco em Espada Curta e Arco Longo, Arma Preferida (Arco Longo), [Rastrear, 2 Inimigos Prediletos, Empatia com a Natureza, Tolerância, Tiro Certo, Companheiro Animal, Tiro Múltiplo]; *Perícias*: Cavalgar +3, Escalar +6, Esconder +5, Furtividade +6, Observar +8, Procurar +6, Sobrevivência +7; Conhecimentos: Velha Britânia +5, Natureza +4, Religião (Pagã) +2; *Equipamento*: traje de explorador, armadura de couro, espada curta (18+/x2), arco longo (obra-prima; 19+/x3), aljava com 20 flechas, 1d4 armadilha(s), punhado de estrepes, bolsa com suprimentos.



Ranger, Veterano (Andarilho8; Velho/6pD), Inic +2, Def 17 (CA 15), Vid 19 (40 PV), Abs 3, Ataq +11/+6 Espada Curta (1d6) ou +12/+7 Arco Longo (1d8); T Neutro; SV +0/+2/+3; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 11, Sab 13, Car 11; *Vantagens*: Corrida, Foco em Espada Curta e Arco Longo, Arma Preferida (Arco Longo), [Rastrear, 2 Inimigos Prediletos, Empatia com a Natureza, Tolerância, Tiro Certo, Companheiro Animal, Tiro Múltiplo, Caminho da Floresta, Rastreador Eficaz]; *Perícias*: Cavalgar +3, Escalar +5, Esconder +7, Furtividade +10, Observar +8, Procurar +6, Sobrevivência +7; Conhecimentos: Velha Britânia +7, Natureza +6, Religião (Pagã) +2; *Equipamento*: traje de explorador, armadura de couro batido, espada curta (obra-prima; 18+/x2), arco longo (obra-prima; 19+/x3), aljava com 20 flechas, 1d4 armadilha(s), punhado de estrepes, bolsa com suprimentos.

Bardo, Novato (Bardo2; Jovem), Inic +2, Def 14 (CA 13), Vid 12 (6 PV), Abs 1, Ataq - ; T Neutro; SV +0/+5/+4; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 11, Sab 13, Car 15; *Vantagens*: Foco em Atuação, Diplomata, [Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +2, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +1]; *Perícias*: Atuação +11, Avaliação +3, Blefar +6, Diplomacia +8, Esconder +5, Obter Informação +6, Ouvir +4, Sentir Motivação +6, Conhecimento: Nobreza +3, Velha Britânia +3, Religião (Pagã) +3; *Equipamento*: traje de bardo, armadura acolchoada, instrumento musical, bolsa com suprimentos.

Bardo, Experiente (Bardo4; Adulto), Inic +2, Def 14 (CA 13), Vid 14 (12 PV), Abs 1, Ataq -; T Neutro; SV +1/+6/+5; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 11, Int 11, Sab 13, Car 16; *Vantagens*: Foco em Atuação, Diplomata, Negociador, [Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +4, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +1, Inspirar Competência]; *Perícias*: Atuação +13, Avaliação +4, Cavalgar +3, Blefar +10, Diplomacia +10, Esconder +7, Obter Informação +6, Ouvir +4, Sentir Motivação +8, Conhecimento: Nobreza +4, Velha Britânia +4, Religião (Pagã) +4; *Equipamento*: traje de bardo, armadura acolchoada, instrumento musical, bolsa com suprimentos.



Bardo, Veterano (Bardo6; Meia-idade/3pD), Inic +1, Def 15 (CA 12), Vid 15 (18 PV), Abs 1, Ataq -; T Neutro; SV -1/+4/+7; *Habilidades*: For 9, Des 13, Con 9, Int 12, Sab 14, Car 17; *Vantagens*: Foco em Atuação, Diplomata, Negociador, Aristocrata, [Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +8, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +1, Inspirar Competência, Sugestão]; *Perícias*: Atuação +17, Avaliação +5, Cavalgar +3, Blefar +12, Diplomacia +10, Esconder +10, Obter Informação +6, Ouvir +4, Sentir Motivação +8, Conhecimento: Nobreza +8, Velha Britânia +6, Religião (Pagã) +8; *Equipamento*: traje de bardo, armadura acolchoada, instrumento musical (obra-prima), bolsa com suprimentos.

Bardo, Elite (Bardo8; Velho/6pD), Inic +0, Def 15 (CA 10), Vid 15 (16 PV), Abs 0, Ataq -; T Neutro; SV -4/+2/+7; *Habilidades*: For 7, Des 11, Con 7, Int 12, Sab 14, Car 17; *Vantagens*: Foco em Atuação, Diplomata, Negociador, Aristocrata, [Música de Bardo, Conhecimento de Bardo +8, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +2, Inspirar Competência, Sugestão]; *Perícias*: Atuação +17, Avaliação +8, Cavalgar +2, Blefar +12, Diplomacia +10, Esconder +9, Obter Informação +9, Ouvir +4, Sentir Motivação +10, Conhecimento: Nobreza +10, Velha Britânia +8, Religião (Pagã) +10; *Equipamento*: traje de bardo, instrumento musical (obra-prima), bolsa com suprimentos.

Oráculo/Iuminado (Druida com o talento *Usar Magias* no lugar de *Foco em Blefar*). Sua lista de magias varia à critério do Mestre.

Sacerdotes da Santa Igreja

Iniciado/Escriba (Clérigo2; Jovem), Inic +0, Def 12 (CA 10), Vid 10 (6 PV), Abs 0, Ataq -; T Leal; SV +2/+0/+5; *Habilidades*: For 9, Des 11, Con 9, Int 13, Sab 15, Car 15; *Vantagens*: Fanático, Negociador, [Alfabetizado, Proteção Divina]; *Perícias*: Blefar +4, Cura +5, Diplomacia +5, Intimidar +4, Obter Informação +3, Ouvir +4, Profissão +5, Sentir Motivação +4, Conhecimentos: Velha Britânia +4, Religião (Cristã) +6; *Equipamento*: traje de iniciado, crucifixo, kit de escrita.



Padre, Novato (Clérigo4; Adulto), Inic +0, Def 13 (CA 10), Vid 12 (12 PV), Abs 0, Ataq -; T Leal; SV +3/+1/+6; *Habilidades*: For 9, Des 11, Con 9, Int 13, Sab 15, Car 15; *Vantagens*: Fanático, Negociador, Arditoso, [Alfabetizado, Proteção Divina]; *Perícias*: Blefar +6, Cura +5, Diplomacia +5, Intimidar +5, Obter Informação +4, Ouvir +4, Procurar +3, Profissão +5, Sentir Motivação +6, Conhecimentos: Velha Britânia +5, Religião (Cristã) +8; *Equipamento*: traje de padre, crucifixo.

Padre, Experiente (Clérigo6; Meia-idade/3pD), Inic -1, Def 13 (CA 9), Vid 11 (12 PV), Abs 0, Ataq +3 Cajado (1d6-2); T Ordeiro; SV +1/-1/+8; *Habilidades*: For 7, Des 9, Con 7, Int 14, Sab 16, Car 16; *Vantagens*: Fanático, Negociador, Arditoso, Olhos Atentos, [Alfabetizado, Proteção Divina]; *Perícias*: Blefar +7, Cura +5, Diplomacia +6, Intimidar +8, Observar +6, Obter Informação +5, Ouvir +5, Procurar +6, Profissão +6, Sentir Motivação +7, Conhecimentos: Velha Britânia +6, Religião (Cristã) +11; *Equipamento*: traje de padre, crucifixo, livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita.

Padre, Veterano (Clérigo8; Velho/6pD), Inic -2, Def 12 (CA 8), Vid 11 (8 PV), Abs 0, Ataq +3/-2 Cajado (1d6-3); T Leal; SV -1/-3/+10; *Habilidades*: For 5, Des 7, Con 5, Int 14, Sab 17, Car 16; *Vantagens*: Fanático, Negociador, Arditoso, Olhos Atentos, [Alfabetizado, Proteção Divina]; *Perícias*: Blefar +7, Cura +6, Diplomacia +7, Intimidar +7, Observar +6, Obter Informação +7, Ouvir +5, Procurar +5, Profissão +6, Sentir Motivação +8, Conhecimentos: Velha Britânia +7, Religião (Cristã) +12; *Equipamento*: traje de padre, crucifixo, livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita.



Patriarca, Experiente (Clérigo6/Patriarca2; Meia-idade/3pD), Inic -1, Def 15 (CA 9), Vid 12 (16 PV), Abs 0, Ataq +4 Cajado (1d6-2); T Ordeiro; SV +1/-1/+10; *Habilidades*: For 7, Des 9, Con 7, Int 13, Sab 15, Car 17; *Vantagens*: Fanático, Negociador, Arditoso, Liderança, [Alfabetizado, Proteção Divina, Reconhecimento, Criar Rumores]; *Perícias*: Blefar +9, Cura +5, Diplomacia +8, Intimidar +9, Observar +5, Obter Informação +5, Ouvir +6, Procurar +3, Profissão +5, Sentir Motivação +8, Conhecimentos: Velha Britânia +5, Nobreza +4, Religião (Cristã) +12; *Equipamento*: traje de padre, crucifixo, livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita.

Patriarca, Veterano (Clérigo6/Patriarca4; Velho/6pD), Inic -2, Def 15 (CA 8), Vid 12 (10 PV), Abs 0, Ataq +5 Cajado (1d6-3); T Ordeiro; SV -1/-3/+11; *Habilidades*: For 5, Des 7, Con 5, Int 13, Sab 15, Car 17; *Vantagens*: Fanático, Negociador, Arditoso, Liderança, Fanatismo, [Alfabetizado, Proteção Divina, Reconhecimento, Criar Rumores, Favores +1, Levantar Multidões]; *Perícias*: Blefar +11, Cura +5, Diplomacia +10, Intimidar +11, Observar +5, Obter Informação +7, Ouvir +8, Procurar +3, Profissão +5, Sentir Motivação +10, Conhecimentos: Velha Britânia +7, Nobreza +6, Religião (Cristã) +14; *Equipamento*: traje de padre, crucifixo, livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita.

Bispo/Líder Cristão (Clérigo6/Patriarca6; Velho/6pD), Inic -2, Def 16 (CA 8), Vid 13 (12 PV), Abs 0, Ataq +7 Cajado (1d6-2); T Leal; SV +0/-2/+13; *Habilidades*: For 7, Des 7, Con 5, Int 13, Sab 17, Car 17; *Vantagens*: Fanático, Negociador, Arditoso, Liderança, Fanatismo, Aristocrata, [Alfabetizado, Proteção Divina, Reconhecimento, Criar Rumores, Favores +2, Levantar Multidões, Demanda]; *Perícias*: Avaliação +4, Blefar +13, Cura +6, Diplomacia +12, Intimidar +13, Observar +6, Obter Informação +9, Ouvir +9, Procurar +3, Profissão +6, Sentir Motivação +13, Conhecimentos: Velha Britânia +7, Nobreza +8, Religião (Cristã) +16; *Equipamento*: traje de padre (obra-prima), crucifixo (obra-prima), livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita e um anel de ouro para representar o seu poder na igreja.



Paladino, Novato (Paladino3; Jovem), Inic +1, Def 16e (CA 17), Vid 18 (21 PV), Abs 4, Ataq +5 Espada Longa ou Lança Longa (1d8+2); T Justo; SV +6/+3/+2; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 15, Int 7, Sab 11, Car 13; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Fanatismo, Combate Montado, [Aura do Bem, Destruir o Mal 1/dia, Graça Divina, Aura de Coragem, Saúde Divina]; *Perícias*: Cavalgar +2, Cura +1, Diplomacia +3, Conhecimento: Religião (Cristã) -1; *Equipamento*: traje de paladino, camisa de cota de malha, crucifixo, espada longa (19+/x2), lança longa (20/x3), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Paladino, Experiente (Paladino6; Adulto), Inic +1, Def 18e (CA 17), Vid 23 (45 PV), Abs 4, Ataq +8/+3 Espada Longa ou Lança Longa (1d8+2); T Justo; SV +8/+4/+3; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 15, Int 7, Sab 11, Car 13; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Fanatismo, Combate Montado, Vitalidade, [Aura do Bem, Destruir o Mal 2/dia, Graça Divina, Aura de Coragem, Saúde Divina]; *Perícias*: Cavalgar +4, Cura +2, Diplomacia +3, Conhecimento: Religião (Cristã) +3; *Equipamento*: traje de paladino, camisa de cota de malha, crucifixo, espada longa (18+/x2), lança longa (19+/x3), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Paladino, Veterano (Paladino8; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 19e (CA 17), Vid 23 (48 PV), Abs 4, Ataq +11/+6 Espada Longa ou Lança Longa (1d8+2); T Justo; SV +6/+1/+6; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 8, Sab 14, Car 14; *Vantagens*: Ataque Poderoso, Fanatismo, Combate Montado, Vitalidade, [Aura do Bem, Destruir o Mal 2/dia, Graça Divina, Aura de Coragem, Saúde Divina]; *Perícias*: Cavalgar +5, Cura +5, Diplomacia +4, Conhecimento: Religião (Cristã) +5; *Equipamento*: traje de paladino, camisa de cota de malha, crucifixo, lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande (obra-prima), cavalo de guerra leve.



Caçador de Bruxas/Investigador (Clérigo4/Ladino4; Meia-idade/3pD), Inic +1, Def 18 (CA 11), Vid 15 (18 PV), Abs 0, Ataq -; T Vil; SV +4/+5/+7; *Habilidades*: For 9, Des 13, Con 9, Int 13, Sab 15, Car 15; *Vantagens*: Fanático, Ardiloso, Liderança, Foco em Sentir Motivação, [Alfabetizado, Proteção Divina]; *Perícias*: Belfar +8, Cura +5, Diplomacia +6, Intimidar +11, Obter Informação +11, Ouvir +6, Procurar +7, Profissão +9, Sentir Motivação +11, Conhecimentos: Velha Britânia +9, Religião (Cristã) +12; *Equipamento*: traje de padre, crucifixo (obra-prima), livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita.

Monge/Anacoreta (Clérigo5; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 13 (CA 10), Vid 14 (20 PV), Abs 0, Ataq -; T Ordeiro; SV +1/-2/+8; *Habilidades*: For 11, Des 11, Con 11, Int 11, Sab 15, Car 11; *Vantagens*: Vontade de Ferro, Foco em Concentração, Tolerância, [Alfabetizado, Proteção Divina]; *Perícias*: Concentração +11, Diplomacia +2, Ofícios +2, Profissão +4, Sobrevivência +7, Conhecimento: Religião (Cristã) +5; *Equipamento*: traje de monge, crucifixo, livro sagrado (escrito pelo próprio clérigo), kit de escrita.

Oráculo/Iuminado (Padre com o talento *Usar Magias* no lugar de *Ardiloso*). Sua lista de magias varia à critério do Mestre.

Sobre indivíduos com o talento Usar Magias: São extremamente raros e devem ser inseridos com parcimônia na narrativa.

Soldados e Comandantes

Escudeiro/Miliciano (Guerreiro2; Jovem), Inic +0, Def 15e (CA 14), Vid 15 (12 PV), Abs 2, Ataq +4 Espada Curta (1d6+2); T Neutro; SV +4/+0/-1; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Tolerância, Corrida, Ataque Poderoso, Foco em Procurar; *Perícias*: Escalar ou Natação +3, Intimidação +3, Observar ou Ouvir +1, Procurar +4; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20/x3), espada curta (19+/x2), escudo grande.



Lanceiro, Novato (Guerreiro3; Jovem), Inic +0, Def 15e (CA 14), Vid 16 (18 PV), Abs 2, Ataq +5 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +4/+1/+0; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Tolerância, Arma Preferida (Lança Longa), Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Procurar; *Perícias*: Escalar ou Natação +4, Intimidação +4, Observar ou Ouvir +1, Procurar +4; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20/x3), espada longa (19+/x2), escudo grande.

Lanceiro, Experiente (Guerreiro4; Adulto), Inic +0, Def 16e (CA 14), Vid 17 (24 PV), Abs 2, Ataq +7 Lança Longa (1d8+2) ou +6 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +5/+1/+0; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Tolerância, Arma Preferida (Lança Longa), Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Procurar, Foco em Lança Longa; *Perícias*: Escalar ou Natação +4, Intimidação +6, Observar ou Ouvir +1, Procurar +1; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20/x3), espada longa (19+/x2), escudo grande.

Lanceiro, Veterano (Guerreiro6; Adulto), Inic +0, Def 17e (CA 14), Vid 19 (36 PV), Abs 2, Ataq +9/+4 Lança Longa (1d8+4) ou +8/+3 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +6/+2/+1; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Tolerância, Arma Preferida (Lança Longa), Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Procurar, Foco e Especialização com Lança Longa, Levantar Parede de Escudos; *Perícias*: Escalar ou Natação +3, Intimidação +6, Observar +1, Ouvir +1, Procurar +5; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), punhal, escudo grande.



Lanceiro, Elite (Guerreiro8; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 18e (CA 15), Vid 21 (40 PV), Abs 3, Ataq +11/+6 Lança Longa (1d8+4) ou +10/+5 Espada Longa (1d8+2); T Ordeiro; SV +4/-1/+2; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 12; *Vantagens*: Tolerância, Arma Preferida (Lança Longa), Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Procurar, Foco e Especialização com Lança Longa, Levantar Parede de Escudos, Prontidão; *Perícias*: Escalar ou Natação +2, Intimidação +9, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +5; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro batido, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), punhal, escudo grande.

Cavalariano, Novato (Guerreiro3; Jovem), Inic +1, Def 16e (CA 15), Vid 18 (21 PV), Abs 2, Ataq +6 Lança Longa (1d8+2); T Neutro; SV +5/+2/+0; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Foco em Cavalgar, Ataque Poderoso, Foco em Lança Longa; *Perícias*: Cavalgar +6, Intimidação +3, Observar +3, Conhecimentos: Nobreza +2, Velha Britânia +1; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20+/x3), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Cavalariano, Experiente (Guerreiro4; Adulto), Inic +1, Def 17e (CA 15), Vid 19 (28 PV), Abs 2, Ataq +7 Lança Longa (1d8+4) ou +6 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +6/+2/+0; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Foco em Cavalgar, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Lança Longa; *Perícias*: Cavalgar +7, Intimidação +3, Observar +4, Conhecimentos: Nobreza +2, Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20/x3), espada longa (19+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.



Cavalariano, Veterano (Guerreiro6; Adulto), Inic +1, Def 17e (CA 16), Vid 21 (42 PV), Abs 3, Ataq +9/+4 Lança Longa (1d8+4) ou +8/+2 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +7/+3/+1; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Foco em Cavalgar, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Lança Longa, Levantar Parede de Escudos, Prontidão; *Perícias*: Cavalgar +9, Intimidação +3, Observar +4, Ouvir +3, Conhecimentos: Nobreza +1, Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro batido, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Cavalariano, Elite (Guerreiro8; Meia-idade/3pD), Inic +1, Def 17e (CA 16), Vid 21 (48 PV), Abs 3, Ataq +11/+6 Lança Longa (1d8+4) ou +10/+5 Espada Longa (1d8+2); T Ordeiro; SV +4/+1/+3; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 12; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Foco em Cavalgar, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Lança Longa, Levantar Parede de Escudos, Prontidão, Trespasar; *Perícias*: Cavalgar +11, Intimidação +5, Observar +5, Ouvir +3, Conhecimentos: Nobreza +2, Velha Britânia +3; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro batido, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Arqueiro, Novato (Guerreiro3; Jovem), Inic +2, Def 15 (CA 13), Vid 14 (15 PV), Abs 1, Ataq +6 Arco Longo (1d8) ou +4 Espada Longa (1d8+1); T Neutro; SV +3/+3/+0; *Habilidades*: For 13, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Foco em Arco Longo, Arma Preferida (Arco Longo), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Longo; *Perícias*: Escalar +5, Intimidação +1, Saltar +4, Procurar +3; *Equipamento*: traje de soldado, armadura acolchoada, arco longo (20/x3), aljava com 20 flechas, espada longa (19+/x2).



Arqueiro, Experiente (Guerreiro4; Adulto), Inic +2, Def 16 (CA 13), Vid 15 (20 PV), Abs 1, Ataq +7 Arco Longo (1d8+2) ou +5 Espada Longa (1d8+1); T Neutro; SV +4/+3/+0; *Habilidades*: For 13, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Foco e Especialização com Arco Longo, Arma Preferida (Arco Longo), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Longo; *Perícias*: Escalar +6, Intimidação +1, Saltar +1, Observar +2; *Equipamento*: traje de soldado, armadura acolchoada, arco longo (20/x3), aljava com 20 flechas, espada longa (19+/x2).

Arqueiro, Veterano (Guerreiro6; Meia-idade/3pD), Inic +2, Def 16 (CA 13), Vid 15 (24 PV), Abs 1, Ataq +10/+5 Arco Longo (1d8+2) ou +6/+1 Espada Longa (1d8); T Neutro; SV +3/+1/+1; *Habilidades*: For 11, Des 15, Con 9, Int 10, Sab 10, Car 12; *Vantagens*: Foco e Especialização com Arco Longo, Arma Preferida

(Arco Longo), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Longo, Tiro Rápido, Foco em Escalar; *Perícias*: Escalar +9, Intimidação +3, Saltar +1, Observar +3; *Equipamento*: traje de soldado, armadura acolchoada, arco longo (obra-prima; 19+/x3), aljava com 20 flechas, espada longa (19+/x2).

Guardião, Novato (Guerreiro3; Jovem), Inic +0, Def 17e* (CA 16), Vid 16 (18 PV), Abs 2, Ataq +5 Espada Longa ou Machado de Batalha (1d8+2); T Leal; SV +4/+1/+0; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Vitalidade, Esquiva, Mobilidade, Especialização em Combate, Tolerância; *Perícias*: Intimidação +4, Observar ou Ouvir +1, Procurar +3; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, espada longa (19+/x2) ou machado de batalha (20/x3), escudo de corpo*.



Guardião, Experiente (Guerreiro4; Adulto), Inic +0, Def 18e* (CA 16), Vid 17 (24 PV), Abs 2, Ataq +6 Espada Longa ou Machado de Batalha (1d8+2); T Leal; SV +5/+1/+0; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Vitalidade, Esquiva, Mobilidade, Especialização em Combate, Tolerância, Duro de Matar; *Perícias*: Intimidação +5, Observar ou Ouvir +2, Procurar +4; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, espada longa (19+/x2) ou machado de batalha (20/x3), *escudo de corpo ou escudo grande.

Guardião, Veterano (Guerreiro6; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 19e* (CA 16), Vid 16 (30 PV), Abs 2, Ataq +7/+2 Espada Longa ou Machado de Batalha (1d8+1); T Leal; SV +2/-2/+1; *Habilidades*: For 13, Des 9, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 12; *Vantagens*: Vitalidade, Esquiva, Mobilidade, Especialização em Combate, Tolerância, Duro de Matar, Desarme Aprimorado, Imobilização Aprimorada; *Perícias*: Intimidação +7, Observar ou Ouvir +4, Procurar +6; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, espada longa (18+/x2) ou machado de batalha (19+/x3), escudo de corpo* (obra-prima).

Duelista, Novato (Guerreiro3; Jovem), Inic +6, Def 17e (CA 16), Vid 16 (18 PV), Abs 2, Ataq +6 Espada Longa (1d8+2) ou +5 Lança Longa (1d8+2); T Inconstante; SV +5/+3/-1; *Habilidades*: For 15, Des 15, Con 13, Int 9, Sab 7, Car 13; *Vantagens*: Foco em Espada Longa, Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Fintar Aprimorado; *Perícias*: Blefar +4, Intimidação +7; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (20/x3), espada longa (19+/x2), escudo grande.



Duelista, Experiente (Guerreiro5; Adulto), Inic +6, Def 18e (CA 16), Vid 18 (30 PV), Abs 2, Ataq +9 Espada Longa (1d8+4) ou +7 Lança Longa (1d8+2); T Inconstante; SV +6/+3/-1; *Habilidades*: For 15, Des 15, Con 13, Int 9, Sab 7, Car 13; *Vantagens*: Foco e Especialização com Espada Longa, Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Fintar Aprimorado; *Perícias*: Blefar +5, Intimidação +9; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande.

Duelista, Veterano (Guerreiro8; Meia-idade/3pD), Inic +5, Def 19e (CA 16), Vid 16 (40 PV), Abs 3, Ataq +13/+8 Espada Longa (1d8+4) ou +10/+5 Lança Longa (1d8+2); T Inconstante; SV +4/+1/+0; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 8,

Car 14; *Vantagens*: Foco Maior e Especialização com Espada Longa, Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Fintar Aprimorado, Desarme Aprimorado; *Perícias*: Blear +8, Intimidação +12, Procurar +2; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro batido, lança longa (19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande.

Bailio, Novato (Guerreiro3; Jovem), Inic +4, Def 15e (CA 14), Vid 19 (21 PV), Abs 2, Ataq +5 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +4/+1/+3; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 13, Sab 11, Car 13; *Vantagens*: Vitalidade, Vontade de Ferro, Prontidão, Levantar Parede de Escudos, Iniciativa Aprimorada; *Perícias*: Escalar ou Natação +6, Intimidação +6, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +4, Sobrevivência +5; *Equipamento*: traje de soldado armadura de couro, lança longa (20/x3), espada longa (19+/x2), escudo grande.



Bailio, Experiente (Guerreiro4; Adulto), Inic +4, Def 16e (CA 14), Vid 20 (27 PV), Abs 2, Ataq +6 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +5/+1/+3; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 13, Sab 11, Car 13; *Vantagens*: Vitalidade, Vontade de Ferro, Prontidão, Levantar Parede de Escudos, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso; *Perícias*: Escalar ou Natação +6, Intimidação +8, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +4, Sobrevivência +7; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa, espada longa, escudo grande.

Bailio, Veterano (Guerreiro6; Adulto), Inic +4, Def 17e (CA 14), Vid 22 (39 PV), Abs 2, Ataq +8/+3 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +6/+2/+4; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 13, Sab 11, Car 13; *Vantagens*: Vitalidade, Vontade de Ferro, Prontidão, Levantar Parede de Escudos, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Liderança, Investigador; *Perícias*: Escalar ou Natação +6, Intimidação +8, Observar +2, Obter Informação +4, Ouvir +4, Procurar +6, Sobrevivência +7; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande.

Bailio, Elite (Guerreiro8; Meia-idade/3pD), Inic +3, Def 16e (CA 14), Vid 20 (31 PV), Abs 3, Ataq +9/+4 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+1); T Neutro; SV +3/-2/+5; *Habilidades*: For 13, Des 9, Con 11, Int 14, Sab 12, Car 14; *Vantagens*: Vitalidade, Vontade de Ferro, Prontidão, Levantar Parede de Escudos, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Liderança, Investigador, Olhos Atentos; *Perícias*: Escalar ou Natação +4, Intimidação +11, Observar +6, Obter Informação +5, Ouvir +5, Procurar +8, Sobrevivência +10; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro batido, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande.



Batedor/Rastreador, Novato (Andarilho2/ Guerreiro1; Jovem), Inic +1, Def 13 (CA 13), Vid 15 (18 PV), Abs 2, Ataq +6 Espada Curta (1d6+2) ou +5 Arco Longo (1d8); T Neutro; SV +6/+4/-2; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 13, Int 11, Sab 7, Car 9; *Vantagens*: Foco e Arma Preferida (Espada Curta), Foco em Arco Longo, [Rastrear, 1 Inimigo Predileto, Empatia com a Natureza, Combate com Duas Armas (+4/+4)]; *Perícias*: Cavalgar +2, Escalar +5, Furtividade +5, Observar +4, Procurar +4, Sobrevivência +4; *Conhecimentos*: Velha Britânia +1, Natureza +1; *Equipamento*: traje

de explorador, armadura de couro, 2 espadas curtas (19+/x2), arco longo (20/x3), aljava com 20 flechas e 1d4 armadilha(s).

Batedor/Rastreador, Experiente (Andarilho3/Guerreiro1; Adulto), Inic +1, Def 13 (CA 13), Vid 16 (24 PV), Abs 2, Ataq +7 Espada Curta (1d6+2) ou +6 Arco Longo (1d8); T Neutro; SV +6/+4/-1; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 13, Int 11, Sab 7, Car 9; *Vantagens*: Tolerância, Foco e Arma Preferida (Espada Curta), Foco em Arco Longo, [Rastrear, 1 Inimigo Predileto, Empatia com a Natureza, Combate com Duas Armas (+5/+5)]; *Perícias*: Cavalgar +2, Escalar +6, Furtividade +6, Observar +4, Procurar +6, Sobrevivência +4; *Conhecimentos*: Velha Britânia +2, Natureza +2; *Equipamento*: traje de explorador, armadura de couro, 2 espadas curtas (19+/x2), arco longo (20/x3), aljava com 20 flechas e 1d4 armadilha(s).

Batedor/Rastreador, Veterano (Andarilho4/Guerreiro2; Meia-idade/3pD), Inic +4, Def 14 (CA 12), Vid 16 (30 PV), Abs 2, Ataq +8/+3 Espada Curta (1d6+1) ou +7/+2 Arco Longo (1d8); T Neutro; SV +5/-1/+0; *Habilidades*: For 13, Des 11, Con 11, Int 12, Sab 8, Car 10; *Vantagens*: Tolerância, Foco e Arma Preferida (Espada Curta), Foco em Arco Longo, Iniciativa Aprimorada, Combate Montado, [Rastrear, 1 Inimigo Predileto, Empatia com a Natureza, Combate com Duas Armas (+6/+1/+6), Companheiro Animal]; *Perícias*: Cavalgar +1, Escalar +5, Furtividade +5, Observar +6, Procurar +7, Sobrevivência +6; *Conhecimentos*: Velha Britânia +3, Natureza +3; *Equipamento*: traje de explorador, armadura de couro, 2 espadas curtas (18+/x2), arco longo (19+/x3), aljava com 20 flechas e 1d4 armadilha(s).



Capitão/General, Experiente (Guerreiro4/ Cavaleiro2/ General1; Adulto), Inic +4, Def 21e (CA 15), Vid 23 (45 PV), Abs 3, Ataq +10/+5 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+2); T Ordeiro; SV +10/+1/+3; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 15, Sab 11, Car 13; *Vantagens*: Vitalidade, Vontade de Ferro, Levantar Parede de Escudos, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Liderança, Prontidão, Diplomata, [Reconhecimento, Grito de Liderança]; *Perícias*: Diplomacia +5, Cavalgar +4, Intimidar +8, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +6, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +7, Conhecimento: Nobreza +4, Velha Britânia +4; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro batido, lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande (obra-prima) e um estandarte de batalha (com o seu símbolo ou o de seu patrono).

Capitão/General, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro2/ General3; Meia-idade/3pD), Inic +4, Def 23e (CA 16), Vid 23 (48 PV), Abs 3, Ataq +11/+6 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+1); T Ordeiro; SV +7/-1/+4; *Habilidades*: For 13, Des 11, Con 11, Int 16, Sab 12, Car 16; *Vantagens*: Vitalidade, Vontade de Ferro, Levantar Parede de Escudos, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Liderança, Prontidão, Diplomata, Trespasar, [Reconhecimento, Grito de Liderança, Estratégia +2, Ordenar Cooperação]; *Perícias*: Blear +9, Diplomacia +7, Cavalgar +4, Intimidar +11, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +8, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +8, Conhecimento: Nobreza +7, Velha Britânia +7; *Equipamento*: traje de soldado, armadura de couro batido, lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande (obra-prima) e um estandarte de batalha.

Capitão/General, Elite (Guerreiro4/Cavaleiro2/General5; Velho/6pD), Inic +3, Def 23e (CA 15), Vid 25 (58 PV), Abs 4, Ataq +13/+8 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+1); T Ordeiro; SV +8/-2/+4; *Habilidades*: For 13, Des 9, Con 11, Int 16, Sab 12, Car 16; *Vantagens*: Vitalidade, Vontade de Ferro, Levantar Parede de Escudos, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Liderança, Prontidão, Diplomata, Trespasar, [Reconhecimento, Grito de Liderança, Estratégia +3, Ordenar Cooperação, Liderança Aprimorada]; *Perícias*: Blefar +10, Diplomacia +8, Cavalgar +3, Intimidar +11, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +8, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +8, Conhecimento: Nobreza +8, Velha Britânia +8; *Equipamento*: traje de soldado, camisa de cota de malha, lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande (obra-prima) e estandarte de batalha.

Tradições de Cavalaria

Lobo Castanho, Novato (Guerreiro4/Cavaleiro1; Adulto), Inic +1, Def 19e (CA 15), Vid 20 (35 PV), Abs 2, Ataq +8 Lança Longa (1d8+4) ou +7 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +8/+2/+0; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Lança Longa, Pisotear, [Reconhecimento]; *Perícias*: Cavalgar +8, Escalar ou Natação +4, Intimidação +5, Sobrevivência +2, Conhecimento: Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, gibão de peles, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.



Lobo Castanho, Experiente (Guerreiro4/Cavaleiro3; Adulto), Inic +1, Def 20e (CA 16), Vid 22 (49 PV), Abs 3, Ataq +10/+5 Lança Longa (1d8+4) ou +9/+4 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +9/+4/+1; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 15, Int 11, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Lança Longa, Pisotear, Rastrear, Trespasar, [Reconhecimento, Inimigo Predileto]; *Perícias*: Cavalgar +8, Escalar ou Natação +4, Intimidação +5, Ouvir +2, Sobrevivência +5, Conhecimentos: Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, gibão de peles, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Lobo Castanho, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro4; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 20e (CA 17), Vid 23 (49 PV), Abs 3, Ataq +12/+7 Lança Longa (1d8+4) ou +11/+6 Espada Longa (1d8+2); T Neutro; SV +7/+1/+3; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 12; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Lança Longa, Pisotear, Rastrear, Trespasar, Vontade de Ferro, [Reconhecimento, Inimigo Predileto]; *Perícias*: Cavalgar +8, Escalar ou Natação +4, Intimidação +6, Ouvir +3, Sobrevivência +8, Conhecimentos: Nobreza +3, Velha Britânia +4; *Equipamento*: traje de cavaleiro, gibão de peles, lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Fúria de Gales, Novato (Guerreiro4/Cavaleiro1; Adulto), Inic +1, Def 19e (CA 17), Vid 20 (35 PV), Abs 3, Ataq +8 Lança Longa (1d8+3) ou +9 Machado de Batalha (1d8+5); T Caótico; SV +8/+2/-1; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 15, Int 9, Sab 7, Car 13; *Vantagens*: Combate Montado, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com

Machado de Batalha, Trespasar, Usar Escudo Aprimorado, [Reconhecimento]; *Perícias*: Cavalgar +5, Escalar ou Natação +3, Intimidação +8, Sobrevivência +3, Conhecimentos: Velha Britânia +0; *Equipamento*: traje de cavaleiro, gibão de peles, lança longa (19+/x3), machado de batalha (19+/x3), escudo grande, cavalo de guerra pesado.



Fúria de Gales, Experiente (Guerreiro4/Cavaleiro3; Adulto), Inic +1, Def 20e (CA 17), Vid 22 (49 PV), Abs 3, Ataq +10/+5 Lança Longa (1d8+3) ou +11/+6 Machado de Batalha (1d8+5); T Caótico; SV +9/+3/+0; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 15, Int 9, Sab 7, Car 13; *Vantagens*: Combate Montado, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Machado de Batalha, Trespasar, Usar Escudo Aprimorado, Atropelar Aprimorado, Levantar Parede de Escudos, [Reconhecimento, Fúria 1/dia]; *Perícias*: Cavalgar +5, Escalar ou Natação +3, Intimidação +9, Sobrevivência +5, Conhecimentos: Velha Britânia +1; *Equipamento*: traje de cavaleiro, gibão de peles, lança longa (19+/x3), machado de batalha (19+/x3), escudo grande, cavalo de guerra pesado.

Fúria de Gales, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro5; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 21e (CA 16), Vid 22 (54 PV), Abs 3, Ataq +12/+7 Lança Longa (1d8+5) ou +14/+9 Machado de Batalha (1d8+5); T Caótico; SV +7/+0/+1; *Habilidades*: For 17, Des 11, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 14; *Vantagens*: Combate Montado, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Machado de Batalha, Trespasar, Usar Escudo Aprimorado, Atropelar Aprimorado, Levantar Parede de Escudos, Trespasar Aprimorado, [Reconhecimento, Fúria 2/dia]; *Perícias*: Cavalgar +7, Escalar ou Natação +3, Intimidação +13, Sobrevivência +7, Conhecimentos: Velha Britânia +3; *Equipamento*: traje de cavaleiro, gibão de peles (obra-prima), lança longa (19+/x3), machado de batalha (obra-prima; 19+/x3), escudo grande, cavalo de guerra pesado.

Ordem da Cruz, Novato (Guerreiro4/Cavaleiro1; Adulto), Inic +0, Def 19e (CA 17), Vid 20 (35 PV), Abs 4, Ataq +7 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+2); T Leal; SV +8/+1/+4; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 15, Int 11, Sab 13, Car 9; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Investida Implacável, Pisotear, Usar Escudo Aprimorado, Vontade de Ferro, [Reconhecimento]; *Perícias*: Cavalgar +8, Diplomacia +4, Procurar +6, Conhecimento: Nobreza +2, Religião (Santa Igreja) +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, camisa de cota de malha, crucifixo, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.



Ordem da Cruz, Experiente (Guerreiro4/Cavaleiro3; Adulto), Inic +0, Def 21e (CA 17), Vid 22 (49 PV), Abs 4, Ataq +9/+4 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+2); T Leal; SV +9/+2/+5; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 15, Int 11, Sab 13, Car 9; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Investida Implacável, Pisotear, Usar Escudo Aprimorado, Vontade de Ferro, Levantar Parede de Escudos, Arma Preferida (Lança Longa), [Reconhecimento, RM (Pagã e Arcana) 15]; *Perícias*: Cavalgar +8, Diplomacia +6, Procurar +6, Conhecimento: Nobreza +3, Religião (Santa Igreja) +5; *Equipamento*: traje de cavaleiro, camisa de cota de malha, crucifixo, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande (obra-prima), cavalo de guerra pesado, amuleto de prata (abençoado por um bispo ou patriarca).

Ordem da Cruz, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro4; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 21e (CA 17), Vid 21 (48 PV), Abs 4, Ataq +11/+6 Lança Longa (1d8+2) ou +10/+5 Espada Longa (1d8+2); T Leal; SV +7/-1/+6; *Habilidades*: For 15, Des 9, Con 13, Int 12, Sab 14, Car 10; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Investida Implacável, Pisotear, Usar Escudo Aprimorado, Vontade de Ferro, Levantar Parede de Escudos, Arma Preferida (Lança Longa), Alfabetizado, [Reconhecimento, RM (Pagã e Arcana) 15]; *Perícias*: Cavalgar +9, Diplomacia +9, Procurar +6, Conhecimento: Nobreza +7, Velha Britânia +5; *Equipamento*: traje de cavaleiro, camisa de cota de malha (obra-prima), crucifixo, lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande (obra-prima), cavalo de guerra pesado.

Lança Negra, Novato (Guerreiro4/Cavaleiro1; Adulto), Inic +6, Def 20e (CA 17), Vid 18 (30 PV), Abs 3, Ataq +8 Lança Longa (1d8+4) ou +7 Espada Longa (1d8+2); T Mau; SV +7/+3/+0; *Habilidades*: For 15, Des 15, Con 13, Int 11, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Iniciativa Aprimorada, Foco e Especialização com Lança Longa, Investida Montada, Arma Preferida (Lança Longa), [Reconhecimento]; *Perícias*: Cavalgar +10, Intimidação +8, Procurar +6, Conhecimento: Nobreza +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, armadura de couro batido, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.



Lança Negra, Experiente (Guerreiro4/Cavaleiro3; Adulto), Inic +6, Def 21e (CA 17), Vid 20 (42 PV), Abs 3, Ataq +10/+5 Lança Longa (1d8+4) ou +9/+4 Espada Longa (1d8+2); T Mau; SV +8/+4/+1; *Habilidades*: For 15, Des 15, Con 13, Int 11, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Iniciativa Aprimorada, Foco e Especialização com Lança Longa, Investida Montada, Arma Preferida (Lança Longa), Ataque Poderoso, Especialização em Combate, [Reconhecimento, Ataque Furtivo +1d6]; *Perícias*: Cavalgar +12, Intimidação +19, Procurar +8, Conhecimento: Nobreza +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, armadura de couro batido, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Lança Negra, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro5; Meia-idade/3pD), Inic +6, Def 23e (CA 18), Vid 22 (45 PV), Abs 3, Ataq +13/+8 Lança Longa (1d8+3) ou +10/+5 Espada Longa (1d8+1); T Mau; SV +6/+1/+1; *Habilidades*: For 13, Des 15, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12; *Vantagens*: Combate Montado, Iniciativa Aprimorada, Foco (Maior) e Especialização com Lança Longa, Investida Montada, Arma Preferida (Lança Longa), Ataque Poderoso, Especialização em Combate, [Reconhecimento, Ataque Furtivo +2d6]; *Perícias*: Cavalgar +14, Intimidação +13, Procurar +8, Conhecimento: Nobreza +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, armadura de couro batido (obra-prima), cavalo de guerra leve.

Companheiro de Artorius, Novato (Guerreiro4/Cavaleiro1; Adulto), Inic +1, Def 19e (CA 16), Vid 18 (30 PV), Abs 3, Ataq +7 Lança Longa (1d8+2) ou +8 Espada Longa (1d8+4); T Bom; SV +7/+2/+0; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 13, Int 13, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Espada Longa, Investida Implacável, [Reconhecimento]; *Perícias*: Cavalgar +9, Diplomacia +5, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +5,

Conhecimento: Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, armadura de couro batido, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.



Companheiro de Artorius, Experiente (Guerreiro4/Cavaleiro3; Adulto), Inic +1, Def 20e (CA 17), Vid 23 (45 PV), Abs 4, Ataq +9/+4 Lança Longa (1d8+2) ou +10/+5 Espada Longa (1d8+4); T Bom; SV +8/+3/+1; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 13, Int 13, Sab 9, Car 11; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Espada Longa, Investida Implacável, Especialização em Combate, Desarme Aprimorado, [Reconhecimento, Vitalidade +3]; *Perícias*: Cavalgar +11, Diplomacia +7, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +7, Conhecimento: Velha Britânia +4; *Equipamento*: traje de cavaleiro, camisa de cota de malha, lança longa (19+/x3), espada longa (18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra leve.

Companheiro de Artorius, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro5; Meia-idade/3pD), Inic +0, Def 21e (CA 16), Vid 26 (51 PV), Abs 4, Ataq +10/+5 Lança Longa (1d8+1) ou +12/+7 Espada Longa (1d8+4); T Bom; SV +6/+0/+3; *Habilidades*: For 13, Des 11, Con 11, Int 14, Sab 10, Car 13; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Ataque Poderoso, Foco e Especialização com Espada Longa, Investida Implacável, Especialização em Combate, Desarme Aprimorado, Levantar Parede de Escudos, [Reconhecimento, Vitalidade +6]; *Perícias*: Cavalgar +12, Diplomacia +10, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +9, Conhecimento: Nobreza +3, Velha Britânia +4; *Equipamento*: traje de cavaleiro, camisa de cota de malha (obra-prima), lança longa (19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra pesado.

Távola Redonda, Novato (Guerreiro4/Cavaleiro2; Adulto), Inic +6, Def 20e (CA 20), Vid 21 (42 PV), Abs 5, Ataq +10/+5 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+4); T Variável; SV +9/+3/+3; *Habilidades*: For 15, Des 15, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 15; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Foco e Especialização com Lança Longa e Espada Longa, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, [Reconhecimento]; *Perícias*: Cavalgar +10, Diplomacia +6, Intimidar +6, Sobrevivência +5, Conhecimento: Nobreza +2, Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de cavaleiro, cota de malha, lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande (obra-prima), cavalo de guerra leve, jóia presenteada pelo próprio Grande Rei.



Távola Redonda, Experiente (Guerreiro4/Cavaleiro4; Adulto), Inic +6, Def 21e (CA 20), Vid 23 (56 PV), Abs 5, Ataq +13/+8 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+6); T Variável; SV +10/+4/+4; *Habilidades*: For 16, Des 15, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 15; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Foco e Especialização com Lança Longa e Espada Longa, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, [Reconhecimento, Potência +1]; *Perícias*: Cavalgar +12, Diplomacia +7 Intimidar +7, Sobrevivência +5, Conhecimento: Nobreza +4, Velha Britânia +4; *Equipamento*: traje de cavaleiro, cota de malha (obra-prima), lança longa (obra-prima; 19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande (obra-prima), cavalo de guerra pesado, jóia presenteada pelo próprio Grande Rei.

Távola Redonda, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro6; Meia-idade/3pD), Inic +5, Def 21e (CA 19), Vid 23 (60 PV), Abs 5, Ataq +14/+8 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+6); T Variável; SV +8/+2/+6; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 13, Int 14, Sab 14, Car 16; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Foco e Especialização com Lança Longa e Espada Longa, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, Trespasar, [Reconhecimento, Potência +2]; *Perícias*: Cavalgar +14, Diplomacia +9, Intimidar +11, Sobrevivência +7, Conhecimento: Nobreza +6, Velha Britânia +6; *Equipamento*: traje de cavaleiro*, cota de malha*, lança longa (19+/x3)*, espada longa (18+/x2)*, escudo grande*, cavalo de guerra pesado. *obras-primas

Távola Redonda, Elite (Guerreiro4/Cavaleiro6/General2; Meia-idade/3pD), Inic +5, Def 24e (CA 19), Vid 25 (72 PV), Abs 5, Ataq +16/+11/+6 Lança Longa ou Espada Longa (1d8+6); T Variável; SV +11/+2/+5; *Habilidades*: For 15, Des 13, Con 13, Int 14, Sab 14, Car 16; *Vantagens*: Combate Montado, Investida Montada, Foco e Especialização com Lança Longa e Espada Longa, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Levantar Parede de Escudos, Trespasar, Liderança, [Reconhecimento, Potência +2, Grito de Liderança, Estratégia +2]; *Perícias*: Cavalgar +16, Diplomacia +9, Intimidar +11, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +6, Conhecimento: Nobreza +7, Velha Britânia +7; *Equipamento*: traje de cavaleiro, cota de malha*, lança longa (19+/x3)*, espada longa (18+/x2)*, escudo grande*, cavalo de guerra pesado. *obras-primas

Lordes, Nobres e Monarcas

Dama/Cortesão (Aristocrata3; Adulto), Inic -1, Def 11 (CA 9), Vid 13 (12 PV), Abs 0, Ataq - ; T Inconstante; SV +1/+0/+2; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 15; *Vantagens*: Ardiloso, Diplomata, Aristocrata; *Perícias*: Atuação +5, Blefar +7, Diplomacia +7, Observar +2, Obter Informação +7, Ouvir +2, Sentir Motivação +4, Conhecimento: Nobreza +8, Religião +3, Velha Britânia +2; *Equipamento*: traje de nobre.



Emissário/Diplomata, Novato (Guerreiro3/Emissário1; Adulto), Inic +4, Def 15e (CA 14), Vid 19 (25 PV), Abs 2, Ataq +4 Espada Longa (1d8+1); T Ordeiro; SV +6/+1/+3; *Habilidades*: For 13, Des 11, Con 13, Int 13, Sab 11, Car 15; *Vantagens*: Prontidão, Negociador, Diplomata, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, [Decreto Real]; *Perícias*: Avaliação +2, Blefar +5, Cavalgar +2, Diplomacia +6, Intimidação +3, Observar +3, Obter Informação +6, Ouvir +4, Procurar +2, Sentir Motivação +9, Conhecimento: Nobreza +3, Velha Britânia +3; *Equipamento*: traje de emissário, armadura de couro, espada longa (19+/x2), escudo grande.

Emissário/Diplomata, Experiente (Guerreiro3/Emissário3; Meia-idade/3pD), Inic +3, Def 15e (CA 13), Vid 19 (30 PV), Abs 2, Ataq +5 Espada Longa (1d8); T Ordeiro; SV +3/-2/+5; *Habilidades*: For 11, Des 9, Con 11, Int 14, Sab 12, Car 16; *Vantagens*: Prontidão, Negociador, Diplomata, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Persuasivo, [Decreto Real, Guardar Segredos, Força do Dever +2]; *Perícias*: Avaliação +5, Blefar +10, Cavalgar +4, Diplomacia +8, Intimidação +7, Observar +5, Obter Informação +8, Ouvir +8, Procurar +5, Sentir Motivação +11, Conhecimento: Nobreza +6,

Velha Britânia +6; *Equipamento*: traje de emissário, armadura de couro, espada longa (18+/x2), escudo grande.

Emissário/Diplomata, Veterano (Guerreiro3/Emissário5; Velho/6pD), Inic +2, Def 15e (CA 12), Vid 19 (30 PV), Abs 2, Ataq +6 Espada Longa (1d8); T Ordeiro; SV +4/-2/+7; *Habilidades*: For 9, Des 7, Con 9, Int 14, Sab 12, Car 17; *Vantagens*: Prontidão, Negociador, Diplomata, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Persuasivo, [Decreto Real, Guardar Segredos, Força do Dever +4, Em Nome do Rei]; *Perícias*: Avaliação +7, Blefar +12, Cavalgar +5, Diplomacia +10, Intimidação +10, Observar +5, Obter Informação +10, Ouvir +8, Procurar +5, Sentir Motivação +12, Conhecimento: Nobreza +8, Velha Britânia +8; *Equipamento*: traje de emissário, armadura de couro, espada longa (18+/x2), escudo grande.



Magistrado/Auferidor (Aristocrata1/Especialista2; Adulto), Inic -1, Def 12 (CA 9), Vid 12 (12 PV), Abs 0, Ataq - ; T Ordeiro; SV -1/-1/+6; *Habilidades*: For 9, Des 9, Con 11, Int 13, Sab 13, Car 13; *Vantagens*: Prontidão, Diplomata, Persuasivo; *Perícias*: Avaliação +6, Blefar +6, Diplomacia +7, Intimidar +4, Observar +7, Obter Informação +5, Ouvir +7, Operar Mecanismos (Balanças) +5, Sentir Motivação +8, Conhecimento: Nobreza +5, Velha Britânia +3; *Equipamento*: traje de magistrado.

Campeão, Experiente (Guerreiro4/Cavaleiro2/Campeão2; Adulto), Inic +6, Def 24e (CA 18), Vid 25 (64 PV), Abs 4, Ataq +15/+10 Espada Longa (1d8+8) ou +12/+7 Lança Longa (1d8+4); T Inconstante; SV +13/+3/+0; *Habilidades*: For 19, Des 15, Con 17, Int 11, Sab 9, Car 13; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Foco e Especialização com Espada Longa Maiores, Ataque Poderoso, Combate Montado, Levantar Parede de Escudos, [Reconhecimento, Estudar Oponente, Foco em Duelo +2]; *Perícias*: Cavalgar +5, Intimidar +8, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +3, Sobrevivência +3, Conhecimento: Nobreza +3, Velha Britânia +3; *Equipamento*: traje de nobre, camisa de cota de malha, lança longa (19+/x3), espada longa (obra-prima; 18+/x2), escudo grande, cavalo de guerra pesado.

Campeão, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro2/Campeão4; Meia-idade/3pD), Inic +5, Def 25e (CA 18), Vid 25 (70 PV), Abs 4, Ataq +16/+11 Espada Longa (1d8+7) ou +13/+8 Lança Longa (1d8+3); T Inconstante; SV +9/-1/+2; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 14; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Foco e Especialização com Espada Longa Maiores, Ataque Poderoso, Combate Montado, Levantar Parede de Escudos, Trespasar, [Reconhecimento, Estudar Oponente, Foco em Duelo +2, Esquiva Sobrenatural]; *Perícias*: Cavalgar +5, Intimidar +10, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +5, Sobrevivência +4, Conhecimento: Nobreza +5, Velha Britânia +5; *Equipamento*: traje de nobre (obra-prima), cota de malha, lança longa, lança longa (18+/x3), espada longa (obra-prima; 17+/x2), camisa de cavalo de guerra pesado.



Campeão, Elite (Guerreiro4/Cavaleiro2/Campeão6; Meia-idade/3pD), Inic +5, Def 27e (CA 19), Vid 27 (84 PV), Abs 4, Ataq +18/+13/+8 Espada Longa (1d8+7) ou +15/+10/+5 Lança Longa (1d8+3); T Inconstante; SV +10/-1/+4; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 14; *Vantagens*: Iniciativa

Aprimorada, Foco e Especialização Maiores com Espada Longa, Ataque Poderoso, Combate Montado, Levantar Parede de Escudos, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Fintar Aprimorado, [Reconhecimento, Estudar Oponente, Foco em Duelo +4, Esquiva Sobrenatural]; *Perícias*: Cavalgar +5, Intimidar +9, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +4, Sobrevivência +3, Conhecimento: Nobreza +7, Velha Britânia +7; *Equipamento*: traje de nobre*, camisa de cota de malha*, lança longa (18+/x3), espada longa* (17+/x2), escudo grande*, cavalo de guerra pesado. *obras-primas

Lorde/Monarca, Novato (Guerreiro4/Cavaleiro1/ Governante3; Adulto), Inic +5, Def 23e (CA 18), Vid 22 (53 PV), Abs 4, Ataq +11/+6 Espada Longa (1d8+3) ou Lança Longa (1d8+3); T Variável; SV +11/+3/+5; *Habilidades*: For 17, Des 13, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 15; *Vantagens*: Iniciativa Aprimorada, Combate Montado, Liderança, Levantar Parede de Escudos, Ataque Poderoso, Aristocrata, Negociador, [Reconhecimento, Autoridade, Favores +1, Imponência (CD 10)]; *Perícias*: Blefar +11, Cavalgar +5, Diplomacia +9, Intimidar +9, Ouvir +5, Sentir Motivação +9, Conhecimento: Nobreza +8, Religião +5, Velha Britânia +6, [Reconhecimento, Autoridade, Favores +1, Imponência (CD 10)]; *Equipamento*: traje de nobre*, camisa de cota de malha ou escamas*, lança longa* (19+/x3), espada longa* (18+/x2), escudo grande*, cavalo de guerra pesado. *obras-primas

Lorde/Monarca, Experiente (Guerreiro4/Cavaleiro1/ Governante5; Meia-idade/3pD), Inic +4, Def 23e (CA 17), Vid 21 (55 PV), Abs 5, Ataq +11/+5 Espada Longa (1d8+2) ou Lança Longa (1d8+2); T Variável; SV +7/-1/+5; *Habilidades*: For 15, Des 11, Con 13, Int 14, Sab 14, Car 16; *Vantagens*: Combate Montado, Liderança, Levantar Parede de Escudos, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Aristocrata, Negociador, Especialização em Combate, [Reconhecimento, Autoridade, Favores +2, Imponência (CD 15)]; *Perícias*: Blefar +12, Cavalgar +4, Diplomacia +12, Intimidar +11, Ouvir +6, Sentir Motivação +11, Conhecimento: Nobreza +10, Religião +7, Velha Britânia +8; *Equipamento*: traje de nobre*, cota de malha ou escamas*, lança longa* (19+/x3), espada longa* (18+/x2), escudo grande*, cavalo de guerra pesado. *obras-primas



Lorde/Monarca, Veterano (Guerreiro4/Cavaleiro1/ Governante7; Velho/6pD), Inic +3, Def 23e (CA 16), Vid 20 (53 PV), Abs 5, Ataq +12/+6 Espada Longa (1d8+1) ou Lança Longa (1d8+1); T Variável; SV +5/-4/+7; *Habilidades*: For 13, Des 9, Con 11, Int 14, Sab 14, Car 16; *Vantagens*: Combate Montado, Liderança, Levantar Parede de Escudos, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Aristocrata, Negociador, Especialização em Combate, Persuasivo, [Reconhecimento, Autoridade, Favores +3, Imponência (CD 20)]; *Perícias*: Blefar +15, Cavalgar +3, Diplomacia +14, Intimidar +15, Ouvir +8, Sentir Motivação +13, Conhecimento: Nobreza +12, Religião +8, Velha Britânia +10; *Equipamento*: traje de nobre*, cota de malha ou escamas*, lança longa* (18+/x3), espada longa* (17+/x2), escudo grande*, cavalo de guerra pesado. *obras-primas

Lorde/Monarca, Elite (Guerreiro4/Cavaleiro2/ Governante8; Velho/6pD), Inic +3, Def 24e (CA 16), Vid 22 (62 PV), Abs 5, Ataq +14/+9/+4 Espada Longa (1d8+1) ou Lança Longa (1d8+1); T Variável; SV +7/-4/+8; *Habilidades*: For 13, Des 9, Con 11, Int 14,

Sab 14, Car 16; *Vantagens*: Combate Montado, Liderança, Levantar Parede de Escudos, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Aristocrata, Negociador, Especialização em Combate, Persuasivo, [Reconhecimento, Autoridade, Favores +4, Imponência (CD 20)]; *Perícias*: Blefar +15, Cavalgar +5, Diplomacia +14, Intimidar +15, Ouvir +9, Sentir Motivação +13, Conhecimento: Nobreza +15, Religião +9, Velha Britânia +13; *Equipamento*: traje de nobre*, cota de malha ou escamas*, lança longa* (18+/x3), espada longa* (17+/x2), escudo grande*, cavalo de guerra pesado. *obras-primas

Lorde/Monarca, Lenda Viva (Guerreiro4/Cavaleiro2/ Governante10; Velho/6pD), Inic +3, Def 25e (CA 16), Vid 24 (70 PV), Abs 5, Ataq +15/+10/+5 Espada Longa (1d8+1) ou Lança Longa (1d8+1); T Variável; SV +8/-3/+9; *Habilidades*: For 13, Des 9, Con 11, Int 15, Sab 14, Car 16; *Vantagens*: Combate Montado, Liderança, Levantar Parede de Escudos, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Aristocrata, Negociador, Especialização em Combate, Persuasivo, Trespasar, [Reconhecimento, Autoridade, Favores +5, Imponência (CD 20), Majestade]; *Perícias*: Blefar +15, Cavalgar +5, Diplomacia +15, Intimidar +15, Ouvir +10, Sentir Motivação +15, Conhecimento: Nobreza +19, Religião +14, Velha Britânia +17; *Equipamento*: traje de nobre*, cota de malha ou escamas*, lança longa* (18+/x3), espada longa* (17+/x2), escudo grande*, cavalo de guerra pesado. *obras-primas

Estágios de Evolução

A passagem dos anos é um elemento característico do drama arturiano; envelhecer e assistir seus contemporâneos sofrerem esse mesmo destino é a sina de todos os humanos. Para inserir essa característica em suas crônicas, o Mestre precisa “envelhecer” não apenas os PJs e PdMs notáveis, mas todos os personagens, sem exceções. E a melhor forma de estabelecer essa evolução é utilizar a progressão destas planilhas, aqui divididas respectivamente em cinco estágios: novato, experiente, veterano, elite e lenda viva.

Nota-se que algumas ocupações já começam num estágio mais elevado, pois elas evoluíram de outras. Planilhas sem estágio de evolução determinado costumam ser experientes, mas existem exceções. O Mestre deve criar novas fichas se sentir a necessidade de continuar a progressão de algumas ocupações que não se encontram neste livro.

Evolução: Como seria impossível administrar com total exatidão o envelhecimento dos PdMs, basta aumentar um estágio de evolução quando o regente (ou outro personagem de referência) mudar de período de idade (ex. Meia-idade para Velho); mas apenas a partir de Adulto, pois é quando os períodos passam a durar cerca de dezesseis anos. Se a progressão de um arquétipo mantiver a idade (ex. novato e experiente de soldados e cavaleiros), é preciso envelhecer apropriadamente o PdM, aplicando os modificadores devidos. O mais importante é que os personagens menores nunca devam passar do estágio de evolução veterano para não desequilibrar sua crônica.

Decrepitude: Seguindo os mesmos modelos de Crônicas de Avalon - O Começo, os pontos de Decrepitude por idade são: Meia-idade/3pD, Velho/6pD, Venerável/9pD.

Criação de Identidade

Nenhum personagem deve ser idêntico a outro em *Crônicas de Avalon*. Quando o Mestre descreve uma turba de lanceiros ou um grupo de cavaleiros por exemplo, é preciso destacar diferenciais para cada um deles. Assim os jogadores encontrarão similaridades e/ou indisposições que podem criar oportunidades de interação sem a necessidade de um estímulo adicional do Mestre.

Para ajudar nesse processo, estão listados abaixo os elementos não inseridos nas fichas deste capítulo ou que merecem destaque. Para mais informações, veja *Crônicas de Avalon Vol. 1 - O Começo*.

Ocupação: Se quiser, o Mestre pode definir a ocupação de um PdM mesmo que a sua planilha pertença a outra. Algumas dividem uma mesma ficha (ex. artesão/ferreiro); nesse caso, o Mestre precisa estipular qual das duas o PdM escolhido pertencerá.

Tendência: Não precisa acompanhar aquele apontado na ficha, pois este representa apenas o arquétipo da ocupação.

Idiomas: Cada povo possui sua própria língua. Geralmente uma pessoa conhece 1 + (modificador de Inteligência; mín. 0) idiomas.

Comportamento: São cinco adjetivos (pelo menos dois negativos) que melhor descrevem o personagem. Em *Povos Britânicos*, *Terras Natas* e *Posições Sociais* encontram-se listas de comportamento dominante nestes segmentos da sociedade britânica.

Povos Britânicos

- **Pagão:** Tradicionalista, orgulhoso, desconfiado, companheiro, trabalhador, determinado e supersticioso. +1 *Constituição*.
- **Saxão:** Exagerado, impaciente, corajoso, insaciável, ambicioso, rude, apaixonado, grosseiro, violento e cruel. +1 *Força*.
- **Bretão:** Prático, cauteloso, humilde, despretençioso, cordial, teimoso, oportunista, insistente e crédulo. +1 *Destreza*.
- **Romano:** Orgulhoso, possessivo, reservado, conservador, astuto, disciplinado, arrogante, diplomático e sério. +1 *Inteligência*.
- **Irlandês:** Extrovertido, sorridente, debochado, falante, alegre, impulsivo, preguiçoso, insolente e divertido. +1 *Constituição*.
- **Picto:** Primitivo, supersticioso, estúpido, recluso, exagerado, voraz, obstinado, desequilibrado e violento. +1 *Constituição*.

Terras Natas

- **Logres:** Cordial, diplomático, divertido, arrogante, invejoso, curioso, determinado, permissivo e descuidado. +2 *Diplomacia*.
- **Durnovária:** Traçoeiro, amistoso, receoso, covarde, perceptivo, cuidadoso, avaro, dissimulado e ambicioso. +2 *Blefar*.
- **Gwent:** Teimoso, conservador, reservado, disciplinado, leal, imprevisível, frio e ignorante. +2 *Conhecimento: Religião Cristã*.
- **Powys:** Exagerado, extrovertido, abusado, divertido, pretencioso, rude, violento, oportunista e determinado. +2 *Intimidação*.
- **Cornualha:** Desconfiado, perceptivo, orgulhoso, revanchista, sorrateiro, paciente, auto-confiante e incansável. +2 *Ouvir*.
- **Estregales:** Temperamental, carismático, audacioso, valoroso, vingativo, dissimulado, elegante e impulsivo. +2 *Escalar*.
- **Gales do Norte:** Supersticioso, crédulo, fechado, equilibrado, covarde, prudente e sincero. +2 *Conhecimento: Religião Pagã*.
- **Malahaut:** Territorialista, grosseiro, extrovertido, deselegante, divertido, companheiro, despretençioso e cruel. +2 *Observar*.
- **Rhedged:** Reservado, desconfiado, teimoso, leal, determinado, disciplinado, insensível, franco e companheiro. +2 *Sobrevivência*.

Posições Sociais

- **Pária:** Selvagem, receoso, ansioso, supersticioso, orgulhoso, insaciável e vingativo. +2 *Intimidar* ou *Sobrevivência*.
- **Miserável:** Medroso, angustiado, depressivo, paranóico, triste, insubordinado e ignorante. +2 *Sobrevivência* ou *Esconder*.
- **Escravo:** Submisso, receoso, quieto, cauteloso, desesperançoso, conformista e esforçado. +2 *Adestrar Animais* ou *Ofícios*.
- **Artista:** Animado, tagarela, romântico, covarde, imprudente, tolerante, companheiro e imprevisível. +2 *Atuação* ou *Blefar*.
- **Vassalo:** Discreto, trabalhador, humilde, ignorante, fofoqueiro, desconfiado, teimoso e paciente. +2 *Profissão* ou *Ofícios*.
- **Mercador:** Sociável, diplomático, escorregadio, dissimulado, prudente, ambicioso e desonesto. +2 *Avaliação* ou *Blefar*.
- **Soldado:** Bruto, cruel, realista, companheiro, parcial, frio, territorialista e implacável. +2 *Intimidar* ou *Observar*.
- **Comandante:** Disciplinador, imparcial, generoso, atencioso, impiedoso e prudente. +2 *Intimidar* ou *Sentir Motivação*.
- **Sacerdote:** Conservador e auto-confiante. +2 *Conhecimento: Religião* ou *Intimidar (pagão)* ou *Diplomacia (cristão)*.
- **Nobre:** Carismático, arrogante, intolerante, abusado, irônico, pedante, covarde e dissimulado. +2 *Blefar* ou *Diplomacia*.
- **Lorde:** Beligerante, preocupado, impaciente, cuidadoso, sério, desconfiado, astuto e honrado. +2 *Diplomacia* ou *Intimidar*.
- **Monarca:** Político, perceptivo, diplomático, conservador, altivo, cauteloso e impulsivo. +2 *Diplomacia* ou *Sentir Motivação*.

Patrono

Mesmo que jure lealdade a outro regente, todo indivíduo deve respeito e obediência ao líder militar de sua Área de Atuação.

Os patronos dividem-se em três tipos: chefes locais, duques-de-guerra e monarcas, respectivamente os que governam um centro populacional (Patrono Local), os que governam uma parcela do reino (Patrono Regional) ou toda a nação (Patrono Nacional).

Patronos locais são subordinados ao patrono regional onde seus centros populacionais se encontram, assim como todos os patronos regionais são subordinados ao monarca.

Área de Atuação: É a mesma do regente ou força militar do personagem (ver Capítulo 2 - Instituições). Quem não costuma ir além do centro populacional deve obediência ao Patrono Local. Se sua atividade o permite cruzar uma região do país e ficar em qualquer uma de suas comunidades, obedece ao Patrono Regional. Quem tem a permissão para cruzar todo o país e ficar em qualquer lugar se submete apenas ao monarca.

Aspectos Sociais

Reputação: Diz respeito ao renome de um personagem. Quanto maior seu valor, mais forte e abrangente será o seu reconhecimento.

Benefício: Para cada ponto de Reputação, maior será a área de influência onde o personagem será reconhecido.

Reputação	Área de Influência	Exemplos
0 - 1	Centro Populacional	aldeão, ferreiro, soldado
2 - 3	Redondezas	capitão, sacerdote
4 - 5	Região do País	chefe local, magistrado
6 - 7	Reino	campeão, general
8 - 9	Parte do Grande Reino	bispo, arquidruída
10	Todo o Grande Reino	rei, lenda-viva

Todo personagem recebe um bônus igual ao valor da Reputação para *diplomacia*, *obter informações* e *intimidar* quando estiver interagindo com quem reconhece-lo. Se o herói estiver ocultando sua identidade, esse benefício não deverá ser aplicado.

Valores: Reputação se baseia na classe e no nível do personagem, talvez com um ou dois pontos a mais ou a menos em certos casos.

Classes reconhecidas (bardo, clérigo, druida, guerreiro, paladino e qualquer classe de prestígio) recebem +1 a cada 2 (dois) níveis.

Classes sem honra (andarrilho, aristocrata, bárbaro, especialista, feiticeiro, ladino e plebeu) recebem +1 a cada 3 (três) níveis.

Especial: Se um personagem possui Reputação 4 ou maior, é possível que ele tenha uma ou mais Relíquias (ver pág. 62).

Recursos: Uma lei britânica diz – um terço de tudo o que se produz em um reino pertence ao seu monarca. – Porém, ao invés de reivindicar diretamente toda a propriedade desses bens, o rei permite que seus súditos possam requisitá-los em seu nome.

Benefício: Se um indivíduo deseja adquirir um bem ou serviço, ele pode pagar por ele diretamente ou requisitá-lo dentro de sua Área de Atuação (ver *Patrão*). Se a requisição estiver dentro dos limites do Terço Real, será possível conseguir o que se quer. Quem tem mais Recursos sempre terá prioridade sobre quem tem menos.

Valores: Variam de acordo com a ocupação, mas geralmente párias, miseráveis e escravos têm zero; vassalos e artistas entre 1 e 2; mercadores, sacerdotes e soldados entre 2 e 3; comandantes e nobres entre 3 e 5; regentes, lordes e monarcas cerca de 5+.

Glória: Na Velha Britânia, o destino favorece os bem aventurados. Sempre que realizar um feito inacreditável, o herói receberá um bônus de Glória +1, mesmo se o fato ocorrer sem testemunhas. Este grande feito significa ter êxito num desafio que até então jamais se pensou que alguém pudesse ter sucesso nas mesmas condições.

Benefício: Em toda sessão de jogo é possível gastar um ponto de Glória a qualquer tempo (ação livre) para receber uma de duas vantagens: 1) receber um bônus de +2d6 para um ataque, teste de resistência (exceto Envelhecimento) ou perícia de classe atual até o final do turno; 2) Redução de Dano 2d6/- até o final do turno. Apenas um ponto de Glória pode ser gasto por turno, e somente um ponto é recuperado no início de cada sessão de jogo.

Valores: A grande maioria das pessoas possui Glória zero. Um herói pode eventualmente ter 1, 2 ou 3 pontos; mais que isso, somente grandes personalidades ou lendas vivas.

Limitações (Errata): Só se pode acumular pontos de Glória e de Reputação até o nível do personagem e no máximo dez pontos, diferente do que consta em *Crônicas de Avalon Vol. 1 - O Começo*.

Personagens Notáveis

Ao anotar a ficha destes PdMs, deve-se definir nome, ocupação, aspectos sociais, lealdade, tendência, comportamento e idiomas. Depois destaca-se a ficha deste capítulo utilizada como referência, o povo e os bônus de povo, terra natal e posição social.

O Mestre pode alterar as fichas para diferenciar os personagens, desde que mantenha o equilíbrio nessas modificações.

Exemplo: *Teodric ap Mornach, Chefe Local de Caer Cadan; Reputação 5, Recursos 4, Glória 1; Lealdade: Artorius de Camelot; Tendência: Justo; Comportamento: Eloquent, perseverante, leal, supersticioso e depressivo; Idiomas: britânico e pagão (druidico).*

[Lorde Pagão, Novato]; Con 16 (+1 Vid/+8 PV, +1 Fort); Perícias: Diplomacia +11 (Logres), Intimidar +11 (Lorde).





Apêndices

O público ria animadamente no salão de festejos de Camelot graças às palhaçadas e os malabarismos de quatro anões que se vestiam com cores berrantes. Sobre suas pequenas cabeças haviam enormes elmos saxões cujos chifres os faziam perder o equilíbrio à todo instante. Apenas um homem não parecia se divertir com a apresentação, sir Bors, que secretamente havia retornado de uma horrível jornada até Jerusalém, no distante oriente. Desde então ainda não tivera autorização para se ajoelhar diante de seu tão amado rei e lhe reportar sobre a cidade sagrada.

"Houve um grave incidente." Disseram-lhe Derfel e Culhwch. "O Grande Rei está pior. Não consegue terminar uma única frase sem se perder de alguma forma; seu rosto vive num estranhamento constante e apenas em silêncio parece o homem que um dia foi." Estas palavras se repetiam em sua mente enquanto observava Artorius no trono, diante da nobreza de Logres e outros reinos da Velha Britânia, abatido e com um sorriso incômodo. Uma sombra estrategicamente cobria a parte de cima do seu rosto, ocultando especialmente seus olhos no palanque que o mantinha longe dos demais. Sir Bors não se permitiu chorar, nem mesmo com tão triste visão; deixou apenas uma lágrima insistente escorrer pelo rosto.

Graças à busca pelo Santo Graal, muitos dos melhores homens do Grande Reino se perderam pelo mundo, justamente quando Artorius mais precisava de ajuda. "Meu Deus! Como fomos tão estúpidos... o que nos levou a tamanha insensatez?"

Olhou para Culhwch, que ria sem medo de mostrar a falta de alguns dentes, e o gigantesco Derfel, que parecia cansado como jamais imaginou vê-lo algum dia. Agradeceu a simplicidade de homens como estes, que não se deixaram levar pelo orgulho e aceitar uma busca impossível por um artefato que apenas a sua devoção o fazia acreditar que poderia existir. Ao olhar para a multidão, pôde ver quais eram os homens que se preocupavam com Artorius, que olhavam discretamente para o Grande Rei como se esperassem que a qualquer momento pudesse se levantar e mostrar que havia se recuperado. Infelizmente, o que mais pôde ver foram pessoas a sussurrar umas com as outras.

Material Adicional

Crônicas de Avalon se divide em uma trilogia, onde o primeiro livro trata sobre sistema, o segundo sobre o cenário e o terceiro sobre narrativa. Alguns contextos mais específicos, porém, estão disponíveis nos apêndices a seguir.

Apêndice I - Deuses Britânicos: Apesar de listar os Deuses Antigos dos druidas no volume anterior, faltava uma apresentação elaborada do perfil de cada um. O Mestre pode alterar essas informações da maneira que quiser, desde que informe aos jogadores.

Apêndice II - Classes de Prestígio: Todo suplemento para o sistema d20 precisa de pelo menos algumas classes de prestígio para ajudar jogadores e mestres a entenderem melhor o seu universo. Neste apresentamos: Agente, Arquidruída, Campeão e Mercador.

Apêndice III - Ambientação: Para ajudar o Mestre a adaptar melhor as mecânicas de jogo ao cenário arturiano, este apêndice oferece uma série de sugestões que podem ser aplicadas em seus jogos, desde que combinadas anteriormente com os jogadores.

Deuses Britânicos

Os Deuses Antigos foram os senhores das ilhas britânicas na antiguidade, cultuados por druidas e sacerdotisas que faziam do paganismo uma prática de sabedoria, 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 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 universos. Assim, o caos passou a imperar entre os Deuses Antigos, que além de seu monarca haviam perdido o próprio lar.

Outros nomes: 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 formas, cuja verdadeira imagem 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 desta divindade, mais alinhada 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).

Taranis, Deus dos Raios e Trovões

Pai de todas as tempestades e desgraças do mundo. Sempre entediado, vive entre as nuvens causando o terror entre todos os seres vivos.

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

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

Tendência: Inconstante (CN).



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), Gaol (pictos) e Hefesto (gregos).

Tendência: Ordeiro (LN).

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 mesquinhez.

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

Tendência: Vil (LM).



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 mesmo a terrível **Agrona**, Deusa do massacre.

Os cinco mais conhecidos, no entanto, são os listados abaixo:

Bel, Deus do Fogo e da Guerra: Patrono e amigo de Beli Mawr, o primeiro homem, Bel é visto como um demônio para os cristãos. **Associações:** calor, fúria, respeito, vingança, mudança pelo fogo, batalhas e paixão. **Tendência:** inconstante (CN).

Don, Senhora das Plantas: A preferida de Modron é a Deusa de todas as coisas vivas além dos 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).

Agente

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Identidade Alternativa
2	+1	+0	+3	+0	Ataque Furtivo +1d6
3	+2	+1	+3	+1	Golpe Mortal +2
4	+3	+1	+4	+1	Ataque Furtivo +2d6
5	+3	+1	+4	+1	Credibilidade
6	+4	+2	+5	+2	Ataque Furtivo +3d6
7	+5	+2	+5	+2	Golpe Mortal +4
8	+6	+2	+6	+2	Ataque Furtivo +4d6
9	+6	+3	+6	+3	Credibilidade Maior
10	+7	+3	+7	+3	Ataque Furtivo +5d6

Variante da classe ladino, o agente é um especialista na arte da dissimulação e do assassinato num mundo regido pela palavra e pela espada, onde a menor comprovação de traição é severamente punida em todas as camadas sociais. Costumam se infiltrar entre os vassalos ou soldados mais próximos de seu alvo, a quem devem se aproximar ao longo de dias ou meses, até que seja possível retirar as informações necessárias ou eliminá-lo no momento propício, de preferência sem comprometer sua identidade. Para tanto, nos casos de espionagem é necessário manter contato com algum mensageiro para relatar seu progresso.

Se a sua identidade é revelada ou manchada diante das autoridades locais, o agente é obrigado a fugir para longe e tomar uma nova identidade para que não seja capturado, torturado e executado. Seu destino deve ser uma localidade onde não exista chance alguma de ser reconhecido. Uma vez adquirida a identidade alternativa, o agente deverá se apresentar o quanto antes ao seu contratante ou regente para requisitar novas ordens. Poucos agentes trabalham para mais de um indivíduo ou grupo de influência.

Dado de Vida: d6

Requerimentos

Para de tornar um agente, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Vil (LM), Egoísta (NM) ou Destruidor (CM)

Bônus de Ataque: +2

Perícias: Blefar: 5 graduações, Disfarces: 5 graduações, Furtividade: 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um agente (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (des), Arte da Fuga (des), Atuação (car), Avaliação (int), Blefar (car), Conhecimento: Velha Britânia (int), Diplomacia (car), Disfarces (car), Equilíbrio (des), Escalar (for), Esconder (des), Falsificação (int), Furtividade (des), Intimidação (car), Natação (for), Observar (sab), Obter Informação (car), Ofícios (int), Operar Mecanismo (des), Ouvir (sab), Prestidigitação (des), Procurar (int), Profissão (sab), Saltar (for), Sentir Motivação (sab) e Usar Cordas (des).

Pontos de Perícia por Nível: 8 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características abaixo pertencem a classe agente:

Usar Armas e Armaduras: Um agente sabe usar todas as armas simples, além do sabre, arco curto e espada curta. Eles também sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Identidade Alternativa: Depois de chegar em uma comunidade isolada onde acredite que ninguém ali jamais o tenha visto antes, o agente consegue com facilidade se aproximar do indivíduo mais parecido consigo e estabelecer uma forte amizade. Esta vítima deve ser um PdM menor (proscrito, subalterno ou militar, ver pág. 27), que até seis meses de convivência depois irá se tornar parecido com o agente e/ou vive-versa: tamanho do cabelo, barba, peso, jeito de falar, etc. Após os seis meses, o agente convencerá seu novo amigo para que ambos façam uma viagem para longe, de preferência com a bênção de seu patrono. Viagem esta em que uma "fatalidade" movida pelo agente acarretará na morte da vítima, que a partir de então poderá se apresentar como tal na nova paragem. Esta não é uma habilidade, mas um trunfo de narrativa a ser investido pelo jogador, mesmo que tenha de ser jogado. A única forma desse

trunfo se quebrar ocorrerá se algum visitante reconhecê-lo pela identidade anterior antes da "fatalidade".

Assim, enquanto continuar dizendo quem diz ser, o agente receberá +8 em todos os testes referentes à investigação da sua identidade (exceto contra magias), da mesma forma que os outros terão -8 nestes testes, com exceção de amigos próximos e familiares da vítima.

Ataque Furtivo: Funciona da mesma maneira que na classe ladino, como no *Livro do Jogador*. Vale lembrar que quando um personagem não pode aplicar o seu bônus de Destreza (existente ou não) em sua Defesa, seu bônus de Classe também deverá ser reduzido pela metade (total arredondado para baixo).

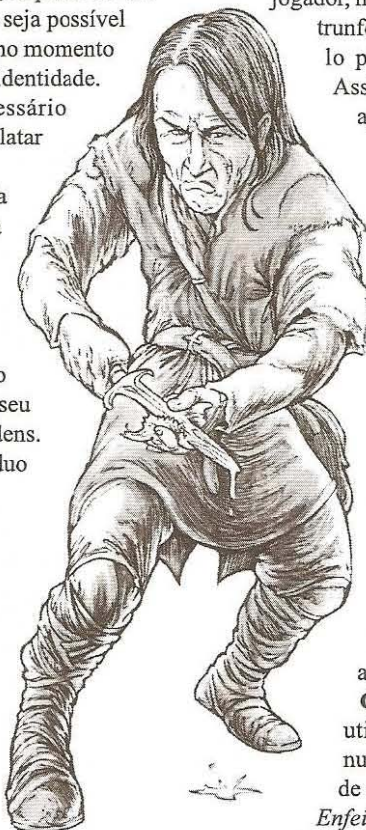
Golpe Mortal: Numa mesma situação em que for possível fazer um Ataque Furtivo, o agente pode utilizar seu bônus de Golpe Mortal no ataque ou no dano, sendo necessário apenas que o jogador decida qual dos dois antes de rolar os dados do ataque. Esta característica só pode ser utilizada uma vez por dia e o seu bônus é de +2 a partir do terceiro nível e +4 a partir do sétimo nível.

Credibilidade: O agente pode envolver as pessoas utilizando sua conversa, fazendo-as ter de passar num teste de resistência de Vontade (CD 15 + bônus de carisma do agente) ou sofrer um efeito similar a *Enfeitiçar Pessoas*, mas apenas no que disser respeito à investigação da sua identidade. Esta é uma habilidade extraordinária que pode ser usada, de uma vez só ou separadamente, com até um número de alvos igual ao seu bônus de carisma por dia.

Credibilidade Maior: Idêntica à característica acima, porém, seus alvos terão um modificador de +5 na CD para o teste.

Ex-Agentes

Agentes podem acumular experiência em qualquer outra classe sem prejudicar suas habilidades. Não podem acumular experiência nesta classe, entretanto, aqueles que alterarem suas tendências para outras que não constem em seus requerimentos (Vil, Egoísta ou Destruidor).



Arquidruída

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+2	+0	+2	Reconhecimento
2	+1	+3	+0	+3	Intocável
3	+2	+3	+1	+3	Favores +1
4	+3	+4	+1	+4	Alma Bizarra
5	+3	+4	+1	+4	Demanda
6	+4	+5	+2	+5	Favores +2
7	+5	+5	+2	+5	Aterrorizar
8	+6	+6	+2	+6	Renome Lendário
9	+6	+6	+3	+6	Favores +3
10	+7	+7	+3	+7	Usar Magias

Antes, o conhecimento pleno dos segredos e ritos dos cultos só podia ser guardado por um único druida por nação, aquele que detinha a devoção direta do rei. Graças a esse zelo excessivo, vários trechos se perderam ao longo dos séculos, o que obrigou os anciões a partilhar seus conhecimentos durante os solstícios de inverno para evitar que mais sabedoria se perdesse. Apenas velhos e veneráveis detém esse saber, e o único que pode exigir seu ensinamento antes disso é o druida de confiança do monarca, em respeito às antigas tradições.

Nem todo personagem com a classe arquidruída possui a ocupação de mesmo nome, pelo contrário, os anciões costumam viver reclusos e apenas oferecem conselhos a quem imaginam ser dignos. O arquidruída a quem o monarca exclusivamente busca aconselhamento é o único que se presta à política, uma vez que apenas a sua palavra tem valor contra um bispo num conselho real. Outros druidas respeitam a sabedoria dos arquidruídas, mas não lhe devem nenhuma forma de obediência.

Dado de Vida: d8

Requerimentos

Para de tornar um arquidruída, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Formalidade: Pode apenas acumular experiência nesta classe alguém treinado por cerca de duas estações (seis meses) por um indivíduo com pelo menos quatro níveis de arquidruída. Só costumam ser ensinados estes segredos, no entanto, aos velhos e veneráveis e o druidas de confiança do monarca de cada país.

Talento: Palavras de Poder

Devoção: Cultos Antigos.

Perícias: Intimidar: 4 graduações, Conhecimento (Religião Pagã): 9 graduações, Conhecimento (Velha Britânia) 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arquidruída (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (car), Concentração (con), Conhecimento: Religião Pagã (int), Conhecimento: Natureza (int), Conhecimento: Velha Britânia (int), Cura (sab), Diplomacia (car), Identificar Magia (int), Intimidar (car), Observar (sab), Ouvir (sab) e Sobrevivência (sab).

Pontos de Perícia por Nível: 6 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características abaixo pertencem a classe arquidruída:

Usar Armas e Armaduras: Um arquidruída sabe usar as mesmas armas que um druida e tem as mesmas limitações em relação às armaduras, especialmente a que trata o impedimento com metais.

Reconhecimento: Qualquer habitante do mesmo país que quiser tentar fazer qualquer tipo de mal contra o arquidruída receberá um modificador de -2 em suas checagens. Caso o agressor esteja agindo fora de sua consciência normal, o personagem não será reconhecido e a penalidade não deverá ser aplicada. Esse negativo não se acumula com o *Reconhecimento* de outras classes.

Intocável: A partir do segundo nível, o arquidruída emana uma aura de arrogância, desdém e confiança que o faz parecer intocável, obrigando a quem quiser encostá-lo ou colocar-se em seu caminho fazer um teste de resistência

Vontade (15 + bônus de sabedoria do arquidruída) para conseguir fazê-lo; quem falhar ficará 'amendrontado' (condição) por 2d6+6 rodadas. Para evitar esta checagem basta afastar-se do arquidruída imediatamente. Esta é uma habilidade extraordinária que pode ser usada um número de vezes por dia igual ao bônus de carisma do arquidruída. Cada vez dura 2d6+6 minutos.

Favores: A partir do terceiro nível, o arquidruída adquire esta característica, cujo funcionamento deve ser idêntico à da classe de prestígio governante (ver *Crônicas de Avalon – O Começo*).

Alma Bizarra: Sua presença é tão aterradora que a partir do quarto nível o arquidruída pode utilizar o talento *Palavras de Poder* apenas com o olhar. Adicionalmente, uma vez por dia ele pode aplicar uma penalidade igual ao bônus de sabedoria para quem tentar resistir ao seu mau olhar.

Demanda: Uma habilidade extraordinária que equivale à magia *Missão Menor* e só pode ser utilizada uma vez por estação (três meses) e cujo alvo seja também devotos dos Cultos Antigos. Um teste de resistência de magia deve ser feito mesmo assim para que a habilidade possa surtir efeito.

Aterrorizar: A partir do sétimo nível o arquidruída pode, uma vez por dia, utilizar o talento *Palavras de Poder* com uma diferença: todos os alvos que falharem, mesmo por um ponto, ficarão 'apavorados' (condição) como se tivessem sofrido um fracasso absoluto. Esta é uma habilidade extraordinária que não pode ser utilizada em conjunto com *Alma Bizarra*.

Renome Lendário: O seu renome irá alcançar ou chegar próximo do limite: sua Reputação receberá um bônus de +2, podendo chegar até +10 ou até o nível de personagem, o que vier primeiro.

Usar Magias: Se até então o arquidruída ainda não comprou esse talento, ele o receberá quando atingir o décimo nível.

Ex-Arquidruídas

Um Arquidruída só irá perder as suas características de classe se a sua devoção deixar de se voltar para os Cultos Antigos. Podem, no entanto, acumular experiência em qualquer outra classe sem prejudicar suas habilidades.



Campeão

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+1	+2	+0	+0	<i>Estudar Oponente</i>
2	+2	+3	+0	+0	<i>Foco em Duelo +2</i>
3	+3	+3	+1	+1	<i>Esquiva Sobrenatural</i>
4	+4	+4	+1	+1	<i>Sucesso Decisivo Aprimorado</i>
5	+5	+4	+1	+1	<i>Foco em Duelo +4</i>
6	+6	+5	+2	+2	<i>Causar Medo</i>
7	+7	+5	+2	+2	<i>Compreender Oponente</i>
8	+8	+6	+2	+2	<i>Foco em Duelo +6</i>
9	+9	+6	+3	+3	<i>Renome Lendário</i>
10	+10	+7	+3	+3	<i>Causar Medo Aprimorado</i>

Em todas as forças militares sempre deve existir uma figura que sirva de exemplo para inspirar e liderar os soldados no campo de batalha. Nos tempos antigos esse papel cabia ao monarca do país ou o maior patrono presente, porém há algumas décadas não se tem considerado vergonhoso apontar um representante para este lugar. Escolhidos entre os mais habilidosos guerreiros, os campeões podem lutar em nome de seu patrono direto em combates singulares, além de atuarem também como lutadores judiciais, treinadores e comandantes militares.

Existem basicamente três tipos de campeões: os locais, que servem diretamente aos chefes locais; os regionais, que representam os duques-de-guerra; e os nacionais, que lutam em nome do próprio monarca. Sempre que podem, os lordes colocam seus melhores guerreiros para lutar e saber qual deles é o melhor.

Para se tornar um campeão não é necessário abrir mão de sua atual ocupação para ser consagrado, desde que se seja soldado, comandante ou lorde (posições sociais). Generais, capitães, chefes locais, duques-de-guerra e reis (ocupações) costumam acumular essa função.

Dado de Vida: d10

Requerimentos

Para de tornar um campeão, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Formalidade: Pode apenas acumular experiência nesta classe alguém ordenado campeão por um chefe local, duque-de-guerra ou monarca num rito solene.

Bônus de Ataque: +6.

Perícias: Intimidar: 4 graduações, Conhecimento (Nobreza): 1 graduação, Conhecimento (Velha Britânia): 1 graduação.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um campeão (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (car), Cavalgar (des), Conhecimento: Nobreza (int), Conhecimento: Velha Britânia (int), Cura (sab), Diplomacia (car), Escalar (for), Intimidar (car), Natação (for), Observar (sab), Ofícios (int), Ouvir (sab), Sentir Motivação (sab) e Sobrevivência (sab).

Pontos de Perícia por Nível: 2 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características abaixo pertencem a classe campeão:

Usar Armas e Armaduras: Um campeão sabe usar armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos.

Estudar Oponente: Desde que consiga observar atentamente um inimigo em combate por pelo menos cinco rodadas, o campeão poderá decorar suas reações por um número de dias igual ao seu bônus de inteligência (mínimo de 1, ou seja, 24 horas). Neste período, se ambos entrarem em um combate singular, o campeão poderá se posicionar ofensivamente ou defensivamente (+2 para o Ataque ou Defesa/CA) por um número de rodadas igual a 1d4 + bônus de inteligência, independente de qualquer efeito adicional.

Foco em Duelo: A partir do segundo nível o campeão recebe um bônus em sua iniciativa sempre que estiver lutando contra um único oponente. Esse modificador começa em +2, partindo para +4 a partir do quinto nível, e +6 no sétimo nível.

Esquiva Sobrenatural: O campeão começa a evitar o perigo antes que seus sentidos o identifiquem. Ele conserva o seu bônus de Destreza (e Classe) em sua CA/Defesa (se houver) mesmo em situações de surpresa ou contra ataques de um oponente invisível. Ele ainda perde estes bônus se estiver imobilizado.

Caso o campeão tenha a habilidade Esquiva Sobrenatural de uma classe diferente, ele automaticamente adquire Esquiva Sobrenatural Aprimorada (ver *Livro do Jogador*).

Sucesso Decisivo Aprimorado:

Se o campeão ainda não tiver comprado esse talento, ele o receberá gratuitamente.

Causar Medo: Desde que possa manter contato visual com o seu alvo, o campeão poderá lançar um efeito similar à magia *Causar Medo* (CD 10 + nível de campeão + bônus de força).

Esta habilidade extraordinária pode ser utilizada um número de vezes por dia igual ao bônus de carisma.

Compreender Oponente: Desde que consiga observar atentamente um inimigo em combate por pelo menos cinco rodadas, o campeão poderá decorar suas reações para sempre, podendo se valer do benefício de *Estudar Oponente* sempre que desejar.

Renome Lendário: O seu renome irá alcançar ou chegar próximo do seu limite: sua Reputação receberá um bônus de +2, podendo chegar até +10 ou até o nível de personagem, o que vier primeiro.

Causar Medo Aprimorado: Exatamente como *Causar Medo*, mas sua CD será (15 + nível de campeão + bônus de força).

Ex-Campeões

O campeão perde a sua função/ocupação se o seu patrono direto consagrar outro em seu lugar, mas não perderá suas habilidades. Não poderá, entretanto, acumular mais experiência nesta classe.



Mercador

Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Rota de Comércio
2	+1	+0	+0	+3	Ouvidos de Mercador
3	+2	+1	+1	+3	Espalhar Rumores
4	+3	+1	+1	+4	Acalmar Emoções
5	+3	+1	+1	+4	Empréstimos (50po)
6	+4	+2	+2	+5	Astúcia +2
7	+5	+2	+2	+5	Empréstimos (150po)
8	+6	+2	+2	+6	Astúcia +3
9	+6	+3	+3	+6	Empréstimos (300po)
10	+7	+3	+3	+7	Astúcia +4

Maliciosos como lobos e astutos feito raposas, os mercadores apenas se espalharam pela Velha Britânia após a instauração da ordem pelas legiões de Roma e a construção das primeiras estradas de pedra. Em portos como o da Durnovária chegavam barcos cheios de olivas, vinho, manufaturados, cavalos e tecidos, que depois retornavam ao continente com escravos e lingotes de ferro, estanho e prata. Onde antes havia um discreto comércio entre tribos surgiram diversas rotas por onde as caravanas cruzavam as terras britânicas em busca de negócios.

Quando os reis pagãos se voltaram contra o então decadente império romano, os benefícios trazidos pelos mercadores tinham sido grandes demais para que eles também fossem expulsos. Foi quando surgiu uma nova posição social, cujos laços com o patrono eram mais fracos, o que permitia aos mercadores viajarem para fazer negócios sem serem atacados por outros lordes, tratados por todos como neutros.

Dado de Vida: d6

Requerimentos

Para de tornar um mercador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Investimento: Pode apenas acumular experiência nesta classe alguém que possua uma caravana para transportar seus produtos. Este custo varia de lugar para lugar e funciona à critério do Mestre.

Tendência: Mercadores nunca são caóticos.

Perícias: Blefar: 6 graduações, Sentir Motivação: 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um agente (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (des), Arte da Fuga (des), Atuação (car), Avaliação (int), Blefar (car), Conhecimento: Velha Britânia (int), Diplomacia (car), Disfarces (car), Falsificação (int), Furtividade (des), Intimidação (car), Observar (sab), Obter Informação (car), Ofícios (int), Operar Mecanismo (des), Ouvir (sab), Prestidigitação (des), Procurar (int), Profissão (sab), Saltar (for), Sentir Motivação (sab) e Usar Cordas (des).

Pontos de Perícia por Nível: 8 + modificador (int).

Características da Classe

Todas as características abaixo pertencem a classe mercador:

Usar Armas e Armaduras: Um mercador sabe usar todas as armas simples, além do sabre, arco curto e espada curta. Eles também sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Rota de Comércio: Cada mercador é responsável por levar um ou mais produtos fartamente encontrados numa comunidade até outro centro populacional, onde estes itens sejam escassos, para trocá-los por bens dificilmente encontrados no outro centro e fazer o mesmo caminho inverso. Enquanto tomar conta da rota de comércio o mercador terá acesso a um valor de Recursos normalmente muito acima do normal (Grande Mercador 7 e Líder de Guilda 8). Se de alguma maneira a sua caravana interromper indevidamente as suas atividades, seus Recursos cairão pela metade (total arredondado para baixo). A presença do mercador na caravana não é obrigatória em suas viagens pela rota de comércio. Outras rotas podem ser compradas pelo personagem com talentos individuais, o que pode modificar os seus Recursos em +1.

Ouvidos de Mercador: A partir do segundo nível o mercador receberá um bônus de +2 na perícia *ouvir* e +4 para a perícia *blefar*, esta última apenas para que não percebam que ele conseguiu ouvir o que não gostariam que soubesse.

Espalhar Rumores: A partir do terceiro nível o mercador consegue implantar informações pelas localidades por onde passa(m) sua(s) rota(s). Desde que o rumor possa se espalhar, em 1d4 dias da chegada numa nova comunidade, quase todos terão conhecimento daquilo divulgado. Para descobrir quem está por trás do rumor, basta fazer um teste resistido de perícia *obter informações* contra *blefar* do mercador. Só é possível usar esta habilidade uma vez por dia.

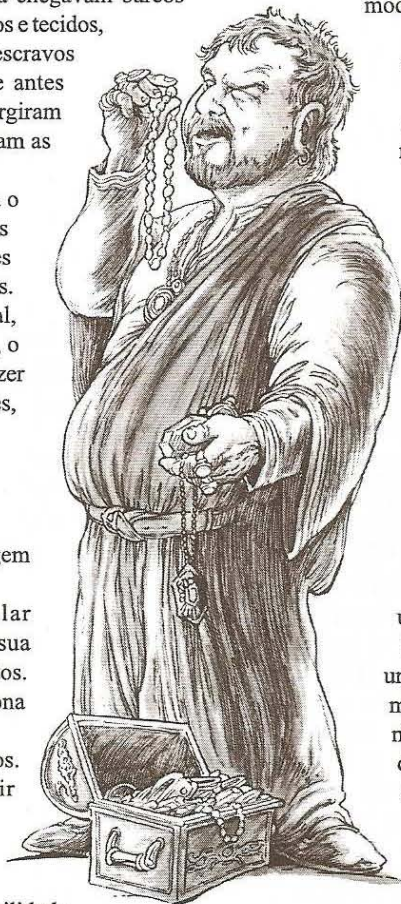
Acalmar Emoções: Desde que se possa ser compreendido por uma rodada completa, o mercador poderá lançar um efeito similar à magia *Acalmar Emoções* (CD 10 + nível de mercador + bônus de carisma). Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes por dia igual ao bônus de carisma.

Empréstimos: Caso precise de dinheiro com urgência, a partir do terceiro nível será possível ao mercador pedir empréstimos a outros mercadores. Se não puder pagar antes, essa quantia será deduzida do valor de Recursos do personagem já na próxima estação, estendendo às seguintes se a dívida não puder ser paga de uma só vez. O limite em peças de ouro que podem ser requisitados esses empréstimos é: 50po (a partir do quinto nível), 150po (sétimo nível) e 300po (nono nível).

Astúcia: O mercador pode escolher duas perícias: *Blefar*, *Ouvir*, *Obter Informações* ou *Sentir Motivação*. A partir do sexto nível, elas receberão um bônus de +2. A cada dois níveis depois, esse bônus sofrerá um acréscimo de +1 e uma nova perícia (entre as listadas acima) poderá ser escolhida para sofrer o mesmo bônus.

Ex-Mercadores

Perderá *Rota de Comércio*, *Espalhar Rumores* e *Empréstimos* quem deixar de ser grande mercador ou líder de guilda (ocupações).



Ambientação

Antes de iniciar uma crônica, o Mestre precisa deixar claro o período cultural que seus jogadores devem imaginar – a violenta Idade das Trevas do séc. VI d.C. (como nas *Crônicas de Artur*, de Bernard Cornwell) com seus monarcas ignorantes e guerreiros rudes; ou a imponente Idade Média do séc. XII d.C. (como nas *Brumas de Avalon*, de Marion Zimmer Bradley) e suas damas suaves, sábios reis e grandes castelos. Nada deve impedir, porém, que o Mestre possa escolher alguns elementos do outro período para o seu jogo, já que os anacronismos são constantes nas lendas arturianas.

Três notas se fazem necessárias quanto ao primeiro volume da trilogia, assim como um ou outro detalhe deste apêndice.

Defesa (Revisada): Quando um personagem não pode aplicar o seu bônus de Destreza em sua Defesa, seu bônus de Classe também deverá ser reduzido para metade do normal (arredondado para baixo).

Limitação de Glória e Reputação (Errata): Só pode acumular pontos até o nível do personagem e no máximo dez pontos, diferente do que se encontra em *Crônicas de Avalon - O Começo*.

Decrepitude Severa (Opcional): Sempre que falhar num teste de Envelhecimento, o jogador deve jogar 1d20 - 1 / 5 anos completos. Se o resultado for abaixo de zero, uma doença a ser estipulada pelo Mestre deverá acometê-lo na mesma época, podendo fazê-lo perder ainda um ponto adicional de Decrepitude.

Equipamentos

Decidido o período histórico, Mestres e jogadores devem prestar atenção nas posses de seus personagens e verificar se condizem com o período escolhido. A decisão final será sempre do Mestre.

Equipamento Inicial: ao invés de receber uma certa quantia em peças de ouro, todo personagem pode escolher seus bens de acordo seus Recursos. Diversos equipamentos do *Livro do Jogador* são limitados ou até mesmo proibidos neste cenário.

Limitação: não é possível adquirir antes do início da crônica um bem cujo preço esteja acima do limite de Recursos do personagem.

Armas Proibidas: Bestas, virotes e kukris, assim como todas as armas exóticas existentes jamais serão encontradas neste mundo, e até mesmo na Idade das Trevas pode ser difícil encontrar uma arma decente, pois até mesmo as espadas longas podem ser preciosas raridades, especialmente entre as tribos de selvagens.

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, quando apenas os homens mais ricos e seus guardiões tinham acesso.

Desvantagem da Armadura (Opcional): Qualquer sujeito atacado por um Encontro (ataque especial, ver *Livro do Jogador*) e obrigado a recuar 1,5m precisa vencer um teste de Reflexos (CD 10 - Falha de Armadura) para não ficar caído (condição). Em combate, é preciso gastar uma ação de movimento e passar num novo teste de Reflexos (CD 10 - Falha de Armadura +1 para cada oponente engajado) para conseguir se levantar. Se tiver êxito em derrubar o inimigo, o atacante também cairá, tendo de se levantar da mesma forma acima.

Itens e Serviços: Variam de acordo com o período definido, com exceção dos serviços mágicos, que não existem de maneira alguma. Para a humanidade não há preço em ouro que pague a benção ou a maldição de um feitiço, sendo apenas possível contrair uma dívida de gratidão ou ódio para com o responsável pela magia.

Itens Mágicos

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

Artefatos: Forjados pelos próprios Deuses, são alvos de disputa e adoração. Os artefatos pagãos foram presenteados à humanidade para que ajudassem na luta contra as divindades que invadiram a Velha Britânia (ver pág. 57), dos quais só são conhecidos os *Treze Tesouros* (Excalibur é um deles) e as *Nove Pedras* que permitiriam aos homens o uso da magia arcana.

O único artefato cristão conhecido na Velha Britânia é o Santo Graal, o cálice utilizado pelo Messias na Santa Ceia e depois por São José de Arimatéia para colher seu sangue quando estava na cruz. Porém, é possível que existam outros artefatos desta fé.

Os jogadores devem entender que estes itens só poderão cair nas mãos de seus heróis no auge da mais importante das crônicas, e mesmo assim se a trama permitir.

Objetos de Poder: Criados nos tempos antigos, encontram-se na posse dos mais poderosos reis, lordes e heróis, talvez escondidos em ruínas isoladas sob a proteção de criaturas mágicas e terríveis monstros. São extremamente raros e devem ser inseridos na crônica com muita parcimônia utilizando o *Livro do Mestre*. Qualquer efeito igual ou similar a uma magia apenas funcionará se pertencer a escola de Adivinhação, Encantamento ou Abjuração e até o quinto nível.

Relíquias: Se a Reputação de um herói 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, como armas, armaduras e símbolos sagrados. Quando isso acontece, o jogador pode comprar certas características especiais, que apesar de serem consideradas mágicas para efeitos de jogo, na verdade oferecem capacidades extraordinárias. O benefício de uma Relíquia tem efeito apenas com o seu verdadeiro dono.

Pontos de Relíquia: Quando 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 anteriormente. A perda de Reputação jamais implicará na perda da habilidade.

Um item pode ser alvo de quantos investimentos o herói quiser, e mesmo objetos de poder podem receber seus benefícios.

- **Bônus (Ataque ou Defesa/CA):** +1 para ataque e dano (com a arma escolhida) ou +1 para Defesa/CA. Esse mesmo benefício só pode ser comprado uma vez a cada dois níveis.
- **Bônus (Perícia ou Resistência):** +3 para uma perícia ou teste de resistência relacionado ao objeto. Esse mesmo benefício só pode ser comprado uma vez a cada dois níveis.
- **Bônus contra Povo Inimigo (Dano):** +2 para o dano (com a arma escolhida) contra membros deste povo. Esse mesmo benefício só pode ser comprado uma vez a cada dois níveis.
- **Talento:** O personagem 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 à Magia:** O herói pode invocar uma magia escolhida pelo jogador 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 sua, esta será a Tendência identificável por meios mágicos com a Relíquia.

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 Prestige Classes, no original material 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.

Apenas as Classes de Prestígio deste livro são de conteúdo aberto.

Crônicas de Avalon

Nome:

Comunidade:

População:

Povos:

Personalidades Importantes

Patrono:

Campeão:

Líder Pagão:

Líder Cristão:

Características Dominantes

Idioma:

Tendência:

Lealdade:

Devoção:



Descrição: _____

[illegible]

Forças Militares e Fortificação

Capitão/Responsável: _____

Soldados: _____

Proteção: Nenhuma ○ Paliçada ○ Muralha ○

Produção e Comércio Locais

Fatura: _____

Escassez: _____

Guildas presentes: _____

Habitantes Notáveis (Patrono, Regentes, Subordinados e Outros)

Conheça Nossas Publicações!

Conclave Comic Shop e Editora - Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, loja 3309
Juiz de Fora - MG - Cep 36013-150 - Tel/Fax: (32) 3215-2708

CONCLAVE EDITORA

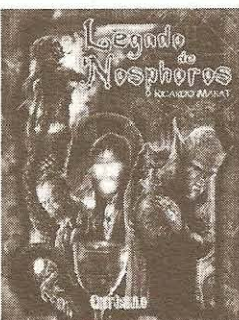
www.editora.conclaveweb.com.br



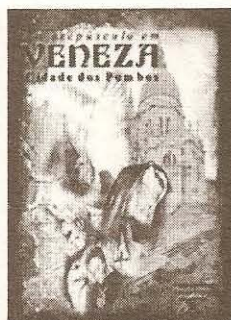
Crepúsculo 3ª Edição



Liber Des Ritae



Legado de Nosphoros



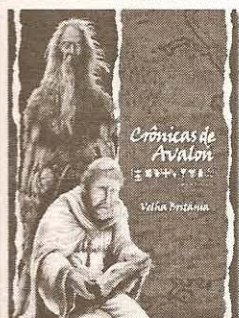
Veneza: Cidade dos Pombos

CREPÚSCULO

Crepúsculo é um RPG contemporâneo onde uma guerra santa está sendo travada ao redor do mundo. Um cenário onde a decadência, o misticismo, o fanatismo religioso e as mais avançadas tecnologias de guerra andam juntos. Seja bem-vindo ao IV Crepúsculo!



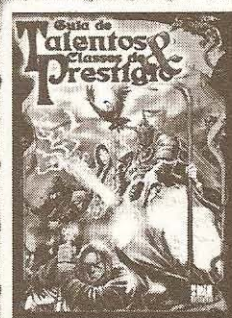
O Começo



Velha Britânia

CRÔNICAS DE AVALON

Crônicas de Avalon é um Cenário de Campanha ambientado na Velha Britânia, um universo onde as histórias sobre Camelot, a Senhora de Avalon e os Cavaleiros da Távola Redonda são reais. Inspirado nos romances de Marion Zimmer Bradley e Bernard Cornwell.



Guia de Talentos & Classes de Prestígio



Classes de Prestígio 3.5



Midgard



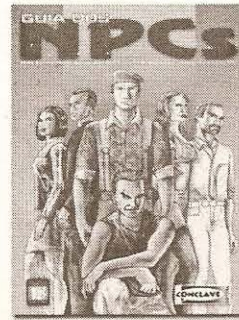
Reinos de Pedra

VIKINGS GUERREIROS DO NORTE

Baseado nos antigos Edda (poemas da mitologia nórdica), Vikings é um Cenário de Campanha que permite aos jogadores viverem as grandes sagas dos povos guerreiros do norte da Europa e conhecer as lendas que inspiraram livros como "O Senhor dos Anéis" e os próprios jogos de RPG!

LINHA DE SUPORTE

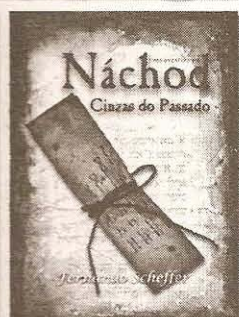
A Conclave também oferece uma linha de suporte com os livros Classes de Prestígio 3.5, Guia de Talentos & Classes de Prestígio (d20) e Guia de NPCs (genérico).



Guia de NPCs



Mônaco



Náchod



Mohenjo-daro



Misericórdia

LINHA DE AVENTURAS

Participe das mais fantásticas e empolgantes aventuras! A Conclave Editora possui várias aventuras prontas para ampliar as opções e auxiliar Mestres e jogadores de RPG. Embarque nestas histórias, desvende seus segredos e enfrente os mais poderosos inimigos.

*Conheça os Nove Reinos da Velha Britânia.
Pratique seus perigosos jogos políticos.
Reúna seus homens e deixe-os à postos.
Torne-se um regente do Grande Reino!*

Crônicas de Avalon é uma trilogia para o sistema d20, um cenário de campanha ambientado numa Inglaterra imaginária no séc. VI d.C., onde vivem o Grande Rei Artorius, o mago Merlin, a rainha-sacerdotisa Morgana e todos os heróis e vilões do mito arturiano.

Neste segundo volume você encontra:

- ❖ Informações sobre a estrutura social, religiosa e militar dos britânicos, inclusive descrições sobre a geografia física e política dos Nove Reinos no tempo de Artorius.
- ❖ Descrições sobre como funcionavam os Centros Populacionais do período.
- ❖ Relações das maiores forças militares, seus líderes, assim como tamanho e número de suas infantarias e cavalaria.
- ❖ Maiores esclarecimentos sobre como funcionam o Grande Reino, os Cultos Antigos, a Santa Igreja e a Guilda dos Mercadores.
- ❖ Regras de Regência que permitem os personagens dos jogadores tomarem papéis importantes na política britânica.
- ❖ Quatro Classes de Prestígio totalmente inéditas (Agente, Arquidruída, Campeão e Mercador) e mais de 150 fichas de PdMs.

Suplementos gratuitos na Internet:

www.conclaveweb.com.br/editora/master.php

Para baixar, imprimir e jogar!

Participe também da comunidade

Crônicas de Avalon no Orkut.



Requer o Livro do Jogador de Dungeons & Dragons v 3.5