

Recriação

Antônio Sá Neto & Leonardo Oliveira



NETBOOK
REDERPG

520
system

VISCERAL
RPG STUDIO
www.medlei.com.br/visceral

CRÉDITOS

JOGADORES DA FASE DE PLAY-TEST

André "Palhinha" Poubel - Ediniz "Piuí" Junior - Gabriel "Peter" Lumbrreras - Guilherme "Guizo" - Igor "O Sujo", Filho de Dolunga - Jefferson "Gago Mestre" Seuffitelli - José "Juninho" Borges - Leandro "Tiririca" Mendes - Lênin "Feições de Codorna" Faber - Lyu "Inveja" Gautier - Márcio "alguém mexeu com você" Faber - Paulo "proc" Carvalho - Paulo Sérgio "Floquinho" Braga - Rafael "Migas" - Rodolfo "Irmão do Pezerra" - Rodrigo "Jedi" Giesta - Saulo S³ Sampaio - Vinícius "Boi" Mendes - Whashington "Zuzu / Crazy Dog"

COLABORADORES

André "Palhinha" Poubel - Eduardo "Arijani" Peret (Muito Obrigado!!!) - Fábio Zanlorenzi - José "Juninho" Borges - Juliana De Simone - Raphael "Eu" Zaghi Di Cunto - Lionel "Num Rola" (Pela simples existência) - Lyu Gautier - Olga Sofia Santos (Muito Obrigado!!!) - Rafael "Migas" - Rodrigo "Jedi" Giesta

AGRADECIMENTOS

A todos que fizeram deste um projeto possível de ser realizado;
Aos meus amigos de Bom Jesus do Itabapoana/RJ por terem engrossado as fileiras de playtesters;
A todas as minhas sucessivas namoradas de todo este período pela compreensão e paciência;
Aos Tios Girax e Anerson pela criação do nosso hobbie;
A todos os colaboradores em especial ao Rafael "Eu" Zaghi e a Olga Sophia;
A todos os ilustradores que aceitaram na boa contribuir para o sucesso visual deste projeto. Em especial aos amigos que fiz neste período como o Marco Morte, o Diego Maia e o Alexandre Lopes (Draeth);
A todos os esquecidos e injustiçados pela memória deste que vos escreve;
E principalmente ao Telles e todo o pessoal da Rede RPG pela simpatia, por acreditarem no meu trabalho e acima de tudo pela oportunidade!

EQUIPE DE ILUSTRADORES

Adan Duncan - a.duncan-01@student.iboro.ac.uk
Ana Cláudia Oliveira - gritadagradi@msn.com
Anderson - i9image@hotmail.com
Alexandre Bar -
Alex Draeth - draeth@bol.com.br - www.draeth.cjb.net - ICQ 148520036
Antonio Sá Neto - sarego@brturbo.com - ICQ 125540690
Bernardo Vieira - bernardoarq@bol.com.br
Claudio Delamare - uno@apis.com.br
David Deen - daviddeen@juno.com
Diego Maia - diego.a.maia@bol.com.br - ICQ 337104885
Fábio McBaltz (capa) - mcbaltz@uol.com.br
Fábio Reis - herby_yoda@yahoo.com.br (MSN) - www.desenhosfabio.cjb.net
H-Minus (cor capa) - h-minus@uol.com.br
Hugo Araújo - hugo.hca@ig.com.br - www.afenda.kit.net
Jeremias "Jinx" Raapack - jeremyjinxs@pop.com.br - <http://raapack.deviantart.com> - ICQ 143150113
Jon Hodgson - jonnyhodgsonart@aol.com
Kenneth Kay - webmaster@art2rpg.dk
Luiz Carlos Jr - lcmj@estadao.com.br

Luke kars - lukekars@yahoo.com.br - <http://lukekars.blig.ig.com.br>
M. Edge - medgefantasyart@aol.com
Manoel Magalhães - manoelmm@ig.com.br
Marco Morte - marco_mrt@yahoo.com.br
Mário Cau - mariocau@uol.com.br - www.mariocau.hpg.com.br - ICQ: 38906395
Mauro Barbieri - mauro.barbieri@ig.com.br
Max Francioli dos Santos - spartrof@bol.com.br - <http://spartrof.vila.bol.com.br/pessoal.html>
Newton "Nitro" - newton1972@terra.com.br - <http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/>
Per Sjögren - dark_storm84@hotmail.com
Rafael Menicucci - rmenicucci@ig.com.br - www.fotolog.net/menicucci
Stephanie Law - stephlaw@shadowscapes.com - <http://www.shadowscapes.com>
Tiago Lacerda - elcerdo@ig.com.br - www.palidopontoazul.blogger.com.br - ICQ 41373783
Tiago - tiagoyano@uol.com.br
Tsuki - tsuki-chan@pop.com.br - www.tsukiko.deviantart.com - ICQ 275475254
Zé Fernandes - jose.luiz.fernandes@terra.com.br - warbrj@yahoo.com.br

DIAGRAMAÇÃO: Adriana Almeida

NUM MUNDO CRIADO POR
DEUSES ARDILÓSOS E
MANIPULADORES...



...SEM MESMO LAÇOS
FAMILIARES SÃO
RESPEITADOS!

RADAKSAN, DEUS
DA JUSTIÇA E DOS
HOMENS, É TRAÍDO
E MORTO POR
SEUS PRÓPRIOS
IRMÃOS!

SEM SEU PRINCIPAL
DEUS, OS HOMENS, À
MERCÊ DO ÓDIO E DA
GUERRA, BUSCAM O
RECOMEÇO EM TERRAS
DESCONHECIDAS!



MAS NO LUGAR DA PAZ
SÓ ENCONTRAM MAIS
DESTRUIÇÃO, MORTE
E GUERRA!



ESTARIAM OS HOMENS
FADADOS A DESTRUIÇÃO
TOTAL NUMA TERRA
AINDA INEXPLORADA?

CERTAMENTE QUE SIM! ENTRETANTO, AUXILIADOS POR POVOS NATIVOS, AINDA DESCONHECIDOS, A GUERRA TOMA OUTRO RUMO! AOS POUCOS VITÓRIAS ERAM COLECIONADAS!



ASSIM, BATALHA APÓS BATALHA, FRENTE AO PODERIO DA NOVA ALIANÇA, OS POVOS DA 'UNIÃO NEGRA' ERAM SOBREPULADOS!



COM A DERROTA, OS ANÕES DAS SOMBRAS FORAM LEVADOS AO INTERIOR DAS MONTANHAS CENTRAIS.

AOS ELFOS RENEGADOS, UM PIOR DESTINO. A DOR DE UMA MALDIÇÃO, QUE OS CONDENARIA A UMA VIDA SUBTERRÂNEA REPLETA DE TERRÍVEIS PRIVAÇÕES.



AOS GOBLINOIDES, A DOR DO EXÍLIO NA DISTANTE ILHA DE ACRÓPOLES.

DESSA FORMA, COM A PAZ REESTABELECIDA EM TODA RYANON, A UNIÃO DOS POVOS PODIA ENTÃO SER COMEMORADA!

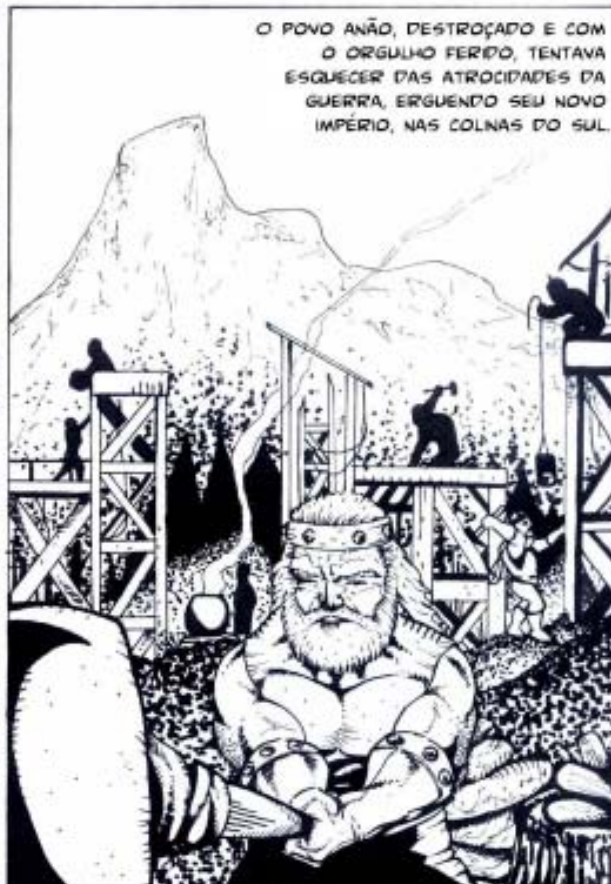


OS HOMENS ENFIM, PODIAM DESBRAVAR O NOVO MUNDO, SEMPRE EM BUSCA DE TERRAS FÉRTIS E PACÍFICAS.

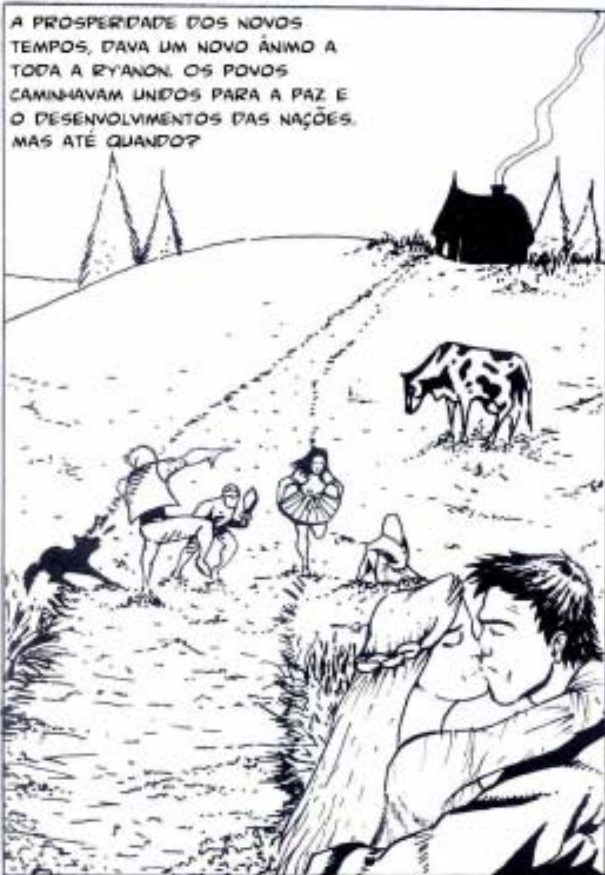
OS ELFOS, FUNDAMENTAIS
NA VIRADA DA GUERRA,
RETORNARAM PARA SUAS
FLORESTAS.



O POVO ANÃO, DESTROÇADO E COM
O ORGULHO FERIDO, TENTAVA
ESQUECER DAS ATROCIDADES DA
GUERRA, ERGUENDO SEU NOVO
IMPÉRIO, NAS COLINAS DO SUL.

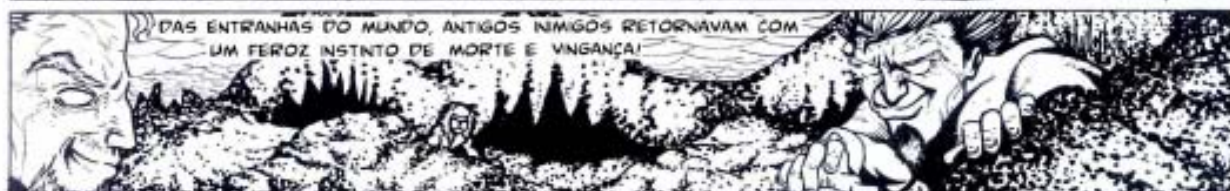


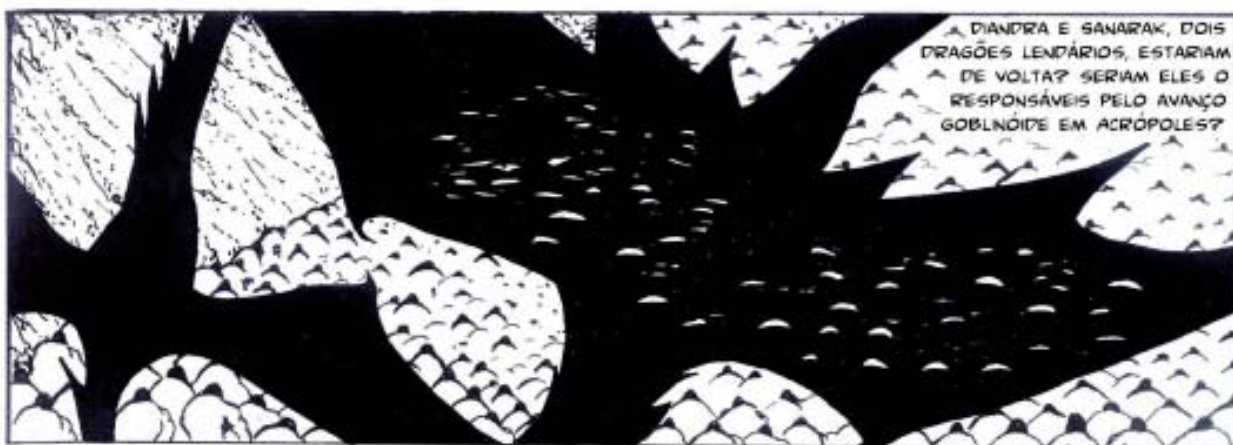
A PROSPERIDADE DOS NOVOS
TEMPOS, DAVA UM NOVO ÂNIMO A
TODA A RYANON. OS POVOS
CAMINHAVAM UNIDOS PARA A PAZ E
O DESENVOLVIMENTO DAS NAÇÕES.
MAS ATÉ QUANDO?



PELAS ALCOVAS DO
MUNDO, A DESTRUÇÃO
ERA ARDILOSAMENTE
TRAMADA! SERIA O FIM
DA ESPERANÇA?

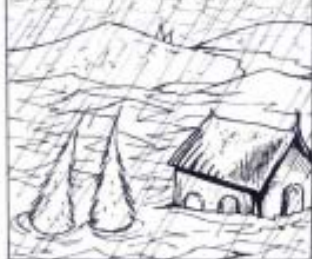






DIANDRA E SANARAK, DOIS
DRAGÕES LENDÁRIOS, ESTARIAM
DE VOLTA? SERIAM ELES O
RESPONSÁVEIS PELO AVANÇO
GOBLINOIDE EM ACRÓPOLES?

O CLIMA FICAVA LOUCO! CHUVAS
INUNDAVAM TERRAS FÉRTIS...



... ENQUANTO OS DESERTOS
FICAVAM CADA DIA MAIS
QUENTES E MORTAIS.



UM FORTE INVERNO
ASSOLAVA O NORTE...



...ENQUANTO
UM VULCÃO
ATEMORIZAVA
O SUL!



AS IGREJAS,
CEGAS PELO
PODER E PELA
INTOLERÂNCIA,
VENDIAM A FÉ!



REIS ERAM
MANIPULADOS,
CORROMPIDOS E
ASSASSINADOS!
QUEM ESTARIA
A SALVO?

QUEM SOBREVIVERIA AO CAOS?



QUEM SOBREVIVERIA A UMA NOVA ERA DAS TREVAS?

INTRODUÇÃO

Ao contrario do que muitos possam achar RPG não significa "reeducação postural global" (o pessoal da velha guarda da Internet sabe do que estou falando) ou ao menos não significa só isto. Em inglês, RPG significa Role Play Game, traduzindo Jogo de Interpretação de papeis, ou simplesmente Jogo de interpretação".

Sua criação data dos anos 70, nos Estados Unidos, quando dois universitários adaptaram regras do seu jogo de estratégia de guerra favorito, para o uso em apenas um personagem. Desde então o jogo evoluiu ganhou adeptos fervorosos e hoje quase 30 anos depois Dungeons and Dragons® se firmou como o maior e mais famoso RPG do mundo. O mais jogado e mais difundido em filmes e até em desenhos. Hoje não ha pessoas com mais de 18 anos que possa se esquecer de Caverna do Dragão, nas manhas da Globo.

Mas voltando ao RPG, como se joga isto?

Bem de uma maneira muito simples: Um mestre (um dos jogadores com mais domínio das regras e aptidão pra contar histórias), começa contando uma historia qualquer, onde os outros jogadores representarão seu papel como se fosse uma peça de teatro. A grande sacada, é que ao contrário de uma peça de teatro com roteiro para o início, para o meio e para o final, num jogo de RPG, tudo pode acontecer. Tudo dependerá de como os jogadores ultrapassarão as dificuldades e que decisões tomarão.

Tudo bem agora eu entendi, mas eu posso fazer o que eu quiser e ser quem eu quiser?

Não absolutamente. Para isso existem as regras nos livros de RPG. Neste livro você não encontrará estas regras que são protegidas por direitos autorais e, portanto, não podem ser copiadas. Mas encontrara um cenário de campanha, para que possa ambientalizar as suas aventuras no tenebroso mundo de Ry'anon.

Cenário? Campanha? Ry'anon???

OK, OK desculpe fui rápido demais! Bem, Cenário de Campanha, por que neste livro você conhecerá os detalhes de um mundo inteirinho, o mundo de Ry'anon, que apesar de ter suas semelhanças com a Terra medieval, possui características próprias, como história, fauna, flora e mesmo elementos que a Terra não possui (ou ao menos não devemos saber que existe), como a magia.

Sheakspeare quando escreveu Romeu e Julieta ambientou sua historia na Itália. Usando de uma analogia um tanto forçada, podemos dizer que ele usou o Cenário de Campanha da "Itália Renascentista".

Tudo bem. Eu entendi o que é Cenário de Campanha, mas então como eu construo um personagem?

Vejamos, este é um cenário de campanha para Dungeons and Dragons® e, portanto devemos construir nossos personagens usando as regras deste jogo. Para tal devemos adquirir o "Livro do Jogador" editado competentemente no Brasil pela Editora Devir®, devemos também possuir o "Livro do Mestre" também editado pela Devir, que embora não seja absolutamente necessário para jogar, ajuda demais aos mestres, principalmente aos iniciantes.

Por falar em iniciantes, este não e um livro totalmente indicado para vocês. Aqui são tratados assuntos fortes como Violência, Sexo e Drogas, que podem não ser totalmente "digeridos" pelos mais fracos. Portanto aconselhamos cuidado com o material contido aqui. Lembrem-se, isto é um JOGO, e como todo jogo, ele tem como objetivo DIVERTIR. Para aqueles que não estão totalmente certos de como jogar uma partida de RPG, entre em contato conosco através do e-mail sarego@brturbo.com. Teremos o maior prazer em eliminar suas dúvidas e resolver seus problemas.

OUTRAS CONSIDERAÇÕES

Existem certos termos que devem ser conhecidos por todos os jogadores. Estes termos são explicados aqui ao longo do livro de forma resumida. Mais uma vez lembramos que todas as respostas podem ser encontradas no Livro do Jogador. Ele dará subsídio para que escolha quais regras escolher e quais regras abolir. Nada escrito aqui irá sobre escrever os livros básicos de forma alguma. Os mestres têm sempre a total liberdade de optarem pelo que acharem conveniente.

d4, d6, d8, d10, d12, d20 e d100: Estas são as siglas dos dados usados no jogo. d4 significa um dado de quatro lados. d6 de seis lados e assim por diante com exceção do d100, que é na verdade dois d10 que representam um a dezena e outro a unidade. Cabe aqui dizer também que 2d6 significam dois dados de seis lados, 5d4, cinco dados de quatro lados e assim por diante.

Este livro está disposto em 6 capítulos e várias seções internas. Há ainda um pequeno apêndice para a exibição das licenças obrigatórias.

Capítulo 1: Personagens Ryanonianos; aqui nós exibiremos todos os ajustes necessários para que seu personagem se torne um personagem nativo de Ry'anon e para que se possa construir personagens nativos, utilizando as novas Raças, Classes, Talentos, magias e regras opcionais, específicas de LEGIÃO®. Todo o material encontrado neste capítulo deve ser considerado OGL, com exceção dos nomes de lugares pessoas ou fatos inerentes ao mundo de Ry'anon.

Capítulo 2: O Mundo de Ry'anon; é um capítulo totalmente descritivo, trazendo a história, as lendas, as descrições detalhadas das regiões selvagens, das cidades, dos costumes e tudo mais que precisar para começar a ambientar a sua campanha dentro do mundo de Ry'anon.

Capítulo 3: A Religião em Ry'anon; este capítulo trará todas as religiões de Ry'anon, detalhadas para o uso dos sacerdotes, paladinos e para todos aqueles que desejam demonstrar sua fé. Regras para sacerdotes locais, descrições de religiões e novos conceitos.

Capítulo 4: As Organizações Secretas; trataremos aqui das organizações secretas de Ry'anon. Aqui muito mais do que em qualquer outra ambientação, as organizações possuem muito poder. Aqui será mostrado o jogo de política, de perseguição característico dessas organizações além de como adaptar seu personagem para se tornar um membro destas organizações. Tudo detalhadamente explicado neste capítulo.

Capítulo 5: Os Monstros Ryanonianos; aqui falaremos dos monstros locais de Ry'anon. Dentre elas as montarias específicas do mundo, além das novas espécies de goblinóides e monstros únicos e poderosos como a besta do apocalipse. Todo o material encontrado neste capítulo deve ser considerado OGL, com exceção dos nomes de lugares pessoas ou fatos inerentes ao mundo de Ry'anon.

Capítulo 6: Novas Regras e Conceitos; por último neste capítulo traremos todas as novas regras totalmente opcionais, necessárias para o uso de uma campanha em Ry'anon. Detalharemos a Regra de Sanidade, a Regra de Fama, além de um novo sistema de concessão de XPs e uma nova tabela completa de Acertos Decisivos. Todo o material encontrado neste capítulo deve ser considerado OGL, com exceção dos nomes de lugares pessoas ou fatos inerentes ao mundo de Ry'anon.



O MUNDO DE RY'ANON

Em linhas gerais, o mundo de Ry'anon é um mundo em constante transformação. Decadente e melancólico, a população se desespera por perceber estar às margens de uma nova Era das Trevas. Uma era de destruição, que a própria história já demonstrou poder ser fatal para todas as raças.

Mortes inesperadas e inexplicáveis estão ocorrendo. Nem mesmo a fé nos Deuses consegue trazer paz aos religiosos. Pestes se proliferam atacando em pontos diversos do globo. O perigo de uma nova guerra de proporções apocalípticas é a cada manhã mais real.

Reinos podem cair, impérios devem surgir. O derramamento de sangue é uma questão de tempo. Nas linhas de frente os exércitos se organizam. Os Reis tramam e a diplomacia é posta em segundo plano. Para sobreviver eles sabem que precisam possuir a melhor e mais bem treinada LEGIÃO!

LEGIÃO® é um cenário fantástico medieval multiapocalíptico, onde o desespero e a desconfiança imperam sobre a bondade. Não espere encontrar uma alma samaritana a cada esquina. Não acredite que um refúgio é totalmente seguro. Aqui nem mesmo você é absolutamente confiável, nem mesmo você é incorruptível!

CAPÍTULO 1 *PERSONAGENS RYAMONIANOS*

Todo personagem criado pelas regras do Livro do Jogador pode sem problemas, ser representado dentro de Ry'anon. Entretanto o que este capítulo vem trazer é a possibilidade de se conseguir construir personagens oriundos de Ry'anon.

No quesito habilidades, não há nada de diferente. Existem duas novas características (Sanidade e Fama), que serão totalmente explicadas no sexto capítulo. No mais, o método de sorteio das habilidades são os mesmos apresentados no capítulo 1 do Livro do Jogador®.

No quesito Raças existem alguns pontos de discordância. Além de apresentar quatro raças totalmente novas, as raças preexistentes ganharam sub-raças. Existem agora três "etnias" para os humanos, três para os Anões e quatro

para os Elfos, todos com regras individuais e explicadas ainda neste capítulo.

Quanto as Classes, nenhuma modificação nas classes básicas apresentadas no Livro do Jogador. Adicionaremos ainda regras para novas Classes de Prestígio.

Nas Perícias e nos Talentos nenhuma modificação. Este capítulo traz ainda mais de 50 talentos novos para serem livremente escolhidos pelos jogadores.

O último ponto para a adaptação do personagem são as magias novas, também trazidas para aumentar a gama de magias disponível pelos jogadores. Na criação deste material foi privilegiado a criação de magias com algum fundamento

histórico. Assim magias criadas em períodos difíceis como por grandes magos (o Mago Lionel por exemplo), são destaque.

Lembramos ainda que mesmo este material novo deve ser aprovado pelo mestre antes de ser escolhido. Cabe a ele decidir qual raça estará disponível, e qual será restrita a PDMs. Recomendamos cautela ao avaliar de imediato as novas possibilidades. Principalmente as novas Classes de Prestígio. Alguns poderiam logo classificá-las como fracas, fortes ou desbalanceadas. Entretanto deve-se ter em mente que estas classes foram criadas para interagirem

dentro do universo de Ry'anon, que possui suas características próprias.

Aqui tudo é mais difícil. Os poderes são ampliados e o perigo espreita a cada momento. Desta forma sempre que toparem com algum talento mais forte ou uma CP desequilibrada, se lembre que eles foram testados e re-testados sempre perante as dificuldades deste mundo de campanha, que não são poucas. Assim recomendamos aos mestres que se não gostarem de alguma coisa re-adapte ao seu gosto. Ou simplesmente ponha de lado. A diversão em primeiro lugar! Sempre!

RAÇAS

HUMANOS

Os Humanos em Ry'anon não possuem qualquer tipo de modificação em termos de regra daquele apresentado nos livros básicos. Aqui os humanos formam a grande maioria da população, estando presente em todas as partes do mundo por mais remota que seja.

Este verdadeiro domínio, realizado nos ambientes mais inóspitos possíveis, acabaram formando ao longo dos milênios, quatro etnias

diferentes, que mesmo sendo descendentes dos antigos pioneiros das Terras Ancestrais, hoje formam culturas completamente diferentes.

Em Ry'anon pode-se encontrar: Humanos (encontrados em todo o mundo e sem nenhuma modificação), Os Humanos Nômades (encontrados no Deserto dos Crânios), Humanos Nórdicos (Colonizadores do norte gelado de Ry'anon) e os Humanos Nipônicos (Uma etnia recém descoberta de origem desconhecida)





HUMANOS NÔMADES

Regiões: Deserto dos Crânios.

Talentos Raciais: Cultura Mercantil, Cultura Nômade, Cultura Cosmopolita, Travessia e Ambiente Familiar.

Formados por antigos pioneiros que adentraram o Deserto dos Crânios, os Nômades por muitos séculos viveram separados em inúmeros clãs dispersos pelo deserto, viajando de oásis em oásis levando seus enormes acampamentos no lombo de Hugs do deserto.

Fundaram a Cidade de Al Kadesh, capital do Sultanato Nômade e Capital Mundial do Comércio, sede do Poderoso Sindicato dos Mercadores.

Personalidade: Alegres, festivos e tradicionalistas, os nômades são conhecidos em todo o mundo pela sua alegre forma de receber estrangeiros e por serem comerciantes por natureza. Amantes da barganha e do comércio são extrovertidos e falastrões, falando mais rápido do que qualquer um é capaz de pensar.

De hábitos muito tradicionais, costumam punir de forma severa àqueles que os desrespeitam. Apesar de serem um pouco tolerantes com estrangeiros no início, não relevarão duas vezes. Entretanto mesmo este comportamento ortodoxo não afeta a imagem festiva e simpática que este povo tem.

Descrição Física: Nômades possuem a pele bronzeada, chegando ao negro em algumas ocasiões. Os cabelos são mantidos curtos, sempre negros e um pouco ondulados.

Os olhos são escuros sendo os de tons claros mais comuns às mulheres. Na altura e no peso são absolutamente iguais aos humanos normais.

Os homens gostam de preservar longos bigodes e barbas, tratados quase que como se fossem uma obrigação, sendo sempre vastos, indo até o meio do pescoço.

Suas vestes são coloridas e largas. A mais comum é a toga longa indo até os pés ou calças e coletes de seda, um tecido muito caro produzido

na região. As exceções são os clãs que ainda residem no deserto, que utilizam roupas negras, cobrindo dos pés a cabeça, inclusive o rosto deixando à mostra, apenas os olhos.

Uma das principais tradições no que se refere à vestimenta está no fato de SEMPRE cobrir a cabeça num local público, sendo retirada apenas para entrar em casas alheias em sinal de respeito ao anfitrião, ou quando o sultão se encontra presente no recinto, quando apenas ele pode estar com a cabeça coberta.

Relações: Nômades possuem relações boas com todas as raças. Como exímios comerciantes, procuram sempre agradar a todos, mesmo que não gostem de alguém. Este tipo de relacionamento faz com que todos se sintam extremamente confortáveis perante a um nômade. É sabido que "numa mesa onde um nômade se senta a lua adormece antes de todos!"

Tendência: Assim como os humanos, Nômades podem escolher entre qualquer tipo de tendência, seja ela boa ou má.

Terras dos Nômades: A terra dos nômades está sempre em ebulição e agito. A rotatividade de pessoas vindas de diversas partes do mundo faz com que todos dentro desta cultura sejam maleáveis com costumes diferentes, desde que estes não o impeçam de levar os seus sagrados costumes a diante ou que estes costumes estrangeiros não vá de encontro aos seus.

Religião: Costumam cultuar o Deus do Fogo e do Calor, Dzenis. Com o templo central das chamas localizado em Al Kadesh, capital Nômade, não seria diferente que a religiosidade ficasse tão incisiva.

Outros Deuses são permitidos em Al Kadesh, sendo os nômades até muito tolerantes a elas, porém NUNCA tente converter um nômade, ele pode se sentir ofendido e...

Idiomas: Nômades sabem de início o Nômade, como língua inicial, porém devido a sua atitude cosmopolita, podem escolher quaisquer outras línguas com o bônus de raça e os bônus de inteligência que o teu personagem possuir.

Nomes: Nomes nômades primam pelo tamanho. Quando maior o nome de um Nômade, mais importante a família dele é. Mesmo que apenas um ou dois nomes sejam divulgados, um Nômade possui no mínimo cinco nomes. O sultão Amad Muhad IV possui nada mais nada menos que 17 nomes! É muito comum o uso da partícula "AL" entre o primeiro e o segundo nome está partícula significa "de" e é utilizada para demonstrar que um indivíduo veio de alguma família, cidade ou parente importante em particular. Exemplos: Mohamed, Adad, Salim, Mustafá, Kalik, Jaled, Munfar e etc. Dentre as mulheres são comuns os seguintes nomes: Samiha, Smirna, Herazad, Aloáh, Jasmin, Catrina e etc.

Aventuras: Nômades realmente gostam de se aventurar. Não é raro, embora não ocorra com muita frequência, o encontro de aventureiros Nômades pelo mundo. Tal particularidade se dá ao fato dos nômades serem extremamente cosmopolitas e ao espírito aventureiro e combativo.

Traços Raciais dos Nômades: Nômades não possuem qualquer modificador de habilidades. Porém recebem no primeiro nível como bônus racial, +2 nas perícias Avaliar ou Profissão: Comerciante.

Podem escolher como língua inicial o Nômade.

HUMANOS NÓRDICOS

Regiões: Norte Selvagem

Talentos Raciais: Cultura Litorânea, Cultura Instruída, Cultura Mercantil, Cultura Cosmopolita, Travessia e Ambiente Familiar.

Os Nórdicos são hoje descendentes dos pioneiros Humanos, vindo das Terras Ancestrais, em busca de riquezas e uma terra próspera para colonizarem. Chegaram nas longas e geladas planícies do norte. Um lugar ermo e desabitado.

Personalidade: O Nórdico é um homem endurecido pelas dificuldades. Acostumados ao duro trabalho no mar, na construção naval e nas geleiras, muitos

podem ser considerados por estrangeiros como bárbaros ou rudes selvagens, entretanto tal característica não extirpa a bondade e a alegria deste povo.

Com uma cultura de fortes traços e costumes beirando ao barbarismo, dificilmente se acostumam ao mundo frágil fora das geleiras, embora não seja difícil se encontrar um Nórdico perambulando pelas terras quentes do sul.

Extremamente apegados à sua cultura, costumam manter suas tradições mesmo que estejam longe de sua terra natal. Mesmo no sul, preferem se expressar usando sua língua abrindo exceções raras quando tratam de negócios ou quando se mostrar extremamente necessário.

Descrição Física: Nórdicos são mais fortes e menos ágeis que um homem comum. São maiores e mais pesados que os homens do sul. Chegam a medir 1,90m e dificilmente ficam abaixo de 1,75m. Pesam entre 80 e 110 quilos.

Possuem cabelos loiros e ruivos mas nunca morenos ou castanhos. Os olhos são verdes ou castanhos claros e eventualmente azuis.

Gostam de usar longas barbas e cabelos, quase sempre presos em rabos ou adornados com trançados ou outros apetrechos. Neste sentido pode se verificar alguma semelhança entre os Nórdicos e os Anões pelo menos no amor aos seus pêlos e cabelos.

Utilizam roupas pesadas e peles para se vestirem. Preferindo sempre uma armadura de couro a uma armadura metálica, muito desconfortável em temperaturas baixas.

Relações: Os nórdicos se relacionam bem com qualquer raça, especialmente com os Meio-Gigantes. Estes foram totalmente integrados à cultura Nórdica sendo muito comum vê-los pelas ruas de Svalbard.

Possuem também boas relações com anões, devido à semelhança dos seus costumes.

Tendência: Nórdicos podem ter qualquer tendência, assim como os outros humanos.

Terras dos Nórdicos: No norte os Nórdicos são pouco visitados. Excetuando-se os comerciantes,





poucos são os corajosos que enfrentam tanto frio. Mas mesmo àqueles que o fazem, são bem recebidos, normalmente com uma certa desconfiança e estranheza que logo é superada.

Religião: Os Nórdicos são um povo místico que atribui quase todos os acontecimentos climáticos à facetas de Malfroin, o Senhor do Norte e suas várias formas de aparições. Uma geada pode ser chamada de Vanir, um trovão de Adhō, uma nevasca de Ilindir entre outros.

O culto de Malfroin, diferentemente das outras regiões, é extremamente aceito aqui. Existem templos em todas as vilas, povoados e mesmo nas regiões mais remotas altares simples de gelo são construídos em homenagem ao Deus do norte.

Mesmo com tanta devoção, outros deuses também são cultuados embora de forma bem menos vistosa, principalmente Dagus e Bronkor, por estarem ligados diretamente ao modo de vida dos Nórdicos.

Idiomas: Os Nórdicos falam o Nórdico. No entanto quase todos das gerações mais novas também aprendem o Comum. Depois da abertura das trilhas de comércio e do aumento do intercâmbio entre as nações ainda que discreto o uso desta língua se mostrou extremamente necessário.

Outras línguas também podem ser aprendidas, contudo o personagem deveria explicar bem como teve acesso a ela.

Nomes: sempre fortes e curtos, com um sobrenome em seguida mostrando o clã de Origem. Chund, Thudr, Feirck e Drongh são exemplos de nomes Nórdicos. Os Sobrenomes quase sempre terminam com a partícula "ard" proveniente da antiga e morta língua Meio-Gigante, que significa "filho". Dufnard, Csandard, Linfpard.

Aventuras: Nórdicos não gostam muito de se meter em aventuras. Gostam de suas geleiras, de sua terra natal, e principalmente de seu modo de vida. Porém, com a abertura da estrada para Lindrust muitos homens de várias partes de

Ry'anon e suas histórias maravilhosas, acabam despertando o interesse de jovens Nórdicos a se aventurarem pelo mundo.

Traços Raciais dos Nórdicos: A única diferença entre os humanos comuns e os Nórdicos, é que estes recebem +1 Força e perdem -1 em Destreza.

HUMANOS NIPÔNICOS

Regiões: Ilha de Takamura

Talentos Raciais: Cultura Instruída, Cultura não Civilizada, Cultura Pacífica.

De uma cultura exótica, quase alienígena, os habitantes de Takamura, ainda estão perplexos com o mundo que lhes foi aberto.

Personalidade: Calmos, tradicionalistas ao extremo e muito ortodoxos, os habitantes de Takamura, ainda estão sob estado de choque com tudo que lhes vem ocorrendo. Com uma personalidade forte, os Nipônicos são regidos por suas tradições. Desconfortavelmente arredios fora de sua terra e pouco receptivos dentro dela, os Nipônicos possuem poucos motivos para se abrirem ao mundo.

Descrição Física: São normalmente mais baixos e magros que um homem comum, atingindo no máximo 1,75m e pesando entre 50 e 70 quilos. Possuem os cabelos sempre negros e lisos sem qualquer tipo de variação. Os olhos são sempre puxados e alongados na horizontal, também sempre negros. Costumam ser esguios e franzinos, primando mais pela graciosidade do que pela força. Não costumam utilizar barbas ou bigodes, embora alguns anciãos utilizem longos e finos bigodes, caindo pela lateral da boca.

Relações: As relações com membros de outras raças ainda são muito recentes. Poucos tiveram contatos com elfos, Meio-Gigantes e anões sendo muito provável que ainda os classifique como lendas. Com outros homens as relações ainda são bem restritas. Poucos navios atracaram nas rochosas praias de Takamura e poucos Nipônicos atravessaram o mar Novo para se aventurar em Ry'anon.

Fora da Ilha, poucas pessoas tomaram conhecimento da descoberta de Takamura. A notícia corre na boca de Bardos, porém poucos são os que realmente não a classificam como mais uma lenda de Taverna.

Tendência: Nipônicos podem tomar qualquer tendência, não possuindo indicações ou restrições. É notório que a imensa maioria pende para o lado da neutralidade e da bondade, porém tendências malignas não são raras.

Terras dos Nipônicos: A ilha de Takamura possui formação vulcânica sendo assim extremamente rochosa. Com altas montanhas em seu litoral Leste, Oeste e Sul, vários rios acabam correndo para o centro da ilha tornando este imenso vale muito fértil, Coberto por florestas temperadas de encostas e plantações de arroz irrigado nas partes mais baixas. No centro da ilha a cidade de Takamura com seus esplendorosos jardins, com pontes e árvores decoradas embelezam esta cidade com arquitetura extremamente exótica, para um estrangeiro.

Estes então, se sentirão muito desconfortáveis em Takamura. A cultura é completamente alienígena. Ninguém na ilha fala o comum e os costumes e tradições rígidas e milenares impedem que qualquer estrangeiro consiga ficar muito tempo sem romper qualquer tradição.

Religião: Nipônicos adoram apenas a um Deus, Sakanur, o Deus da Sabedoria. São extremamente leais e orientados para a religião. Possuem o costume de meditar sempre que lhes resta um tempo livre. Observam ritos e tradições de lealdade a Sakanur, mesmo depois do Deus abandonar a Ilha. Em termos de jogo trate Sakanur, como Lantus, utilizando todas os seus modificadores.

Idiomas: Nipônicos apenas podem começar falando o Nipônico. O idioma adicional que humanos recebem só pode ser adquirido no segundo nível de personagem. No primeiro nível o personagem não conseguirá entender nem falar o comum ou qualquer outra língua.

Nomes: Os nomes nipônicos são formados por dois nomes, o principal, que será o conhecido por todos e outro que remete ao clã de origem, conhecido apenas por seus íntimos.

Os Nipônicos tem um orgulho especial pelos seus nomes, não profanando os seus ou o de outros em nenhuma ocasião.

Nomes normais possuem muitos "K", "G", e "S" unidas principalmente com as vogais "A" "U" e "I". São exemplos de Nomes: Nuyen, Kamura, Gakky, Sankima e etc.

Aventuras: Nipônicos ainda temem o grande mundo lá fora, assim poucos realmente se interessam por aventuras em terras estrangeiras. Ultimamente os nobres dos clãs mais importantes, têm enviado seus representantes para o mundo a fim de aprenderem tudo o que podem sobre a cultura das outras raças e depois retornarem para contar a todos. Assim a busca pelo conhecimento é o melhor combustível para "impulsionar" um jovem pra fora de Takamura.

Traços Raciais dos Nipônicos:

Nipônicos recebem +1 em sabedoria e -1 em força. Além disso, possuem apenas a restrição na língua exatamente como descrito acima, na seção Idiomas.

Podem ainda escolher o talento "Usar Arma Exótica" sem observar o pré-requisito de Bônus base de ataque igual a um.

ANÕES DORAG

Regiões (Anões Dorag): Colinas Arkaid, onde se localiza a capital dos Anões e dos Dorags.

Talentos Raciais (Anões Dorag): Ambiente Familiar, Travessia, Cultura Mercante e Cultura Militar.

Anões Dorag são os anões comuns, tradicionais e sem qualquer modificação perante as regras básicas.

Em Ry'anon, a linhagem Dorag representa a maior e mais importante etnia, sendo justamente os anões das montanhas centrais, que depois de expulsos pelos Anões das Sombras, foram habitar





as colinas de Arkaid, onde ergueram a capital Anã.

Traços Raciais dos Dorag:

- Modificadores: +2 Constituição e -2 Carisma
- Recebem um talento regional adicional dentre os possíveis: Ambiente Familiar, Travessia, Cultura Mercante e Cultura Militar.
- Deslocamento Base: 6 metros
- Tamanho: Médio
- Ver no escuro 18 metros
- +2 para notar construções de pedra como armadilhas, novas construções, passagens secretas, locais perigosos e etc.
- +2 em testes contra venenos
- +2 em testes contra magia
- +1 para atacar orcs e goblinóides
- +4 no CA contra gigantes
- +2 em testes de avaliação de itens de pedra e metal
- Línguas Iniciais: Comum e Anão
- Línguas Opcionais: Comum Arcaico e Goblinóide
- Classe Favorável: Guerreiro

ANÕES DULLACKS

Regiões: Montes Tortos, Mar de Colinas, às margens do Lago Azul, Selva Espinhosa, Terras Ermas do Oeste e nos Montes Vento Sul.

Talentos Raciais: Cultura Militar, Travessia (terreno à escolha do jogador)

Assim que os Anões bateram em retirada das Montanhas Centrais, o maior grupo foi para onde mais tarde seria construída a cidade de Arkaid. Outros, no entanto acabaram por fugir sem rumo em busca de um local seguro para se abrigarem. Estes fugitivos é que hoje formam o segundo grupo mais populoso de anões, mesmo estando em grupos pequenos e espalhados.

Personalidade: O Anão Dullacks possui uma personalidade muito diversificada. Alguns mais simpáticos, outros menos, porém com uma coisa em comum: o desejo de sobrevivência. Esta raça possui um amor grandioso por estar vivo e não se

deixa levar por pessimismo. Lutam sempre, não importando a dificuldade, sempre visando a vida em primeiro lugar.

Descrição Física: Anões Dullacks possuem uma aparência muito diversificada. Podem possuir cabelos e olhos de qualquer cor, inclusive avermelhados. A altura e o peso é igual à de um anão comum. Costumam se vestir conforme o clima que habitam. Roupas mais leves e folgadas ao sul e peles e couros ao norte. Gostam de tatuar-se com símbolos e runas anãs nos rostos e perfurar a cara com artefatos, como piercings e brincos.

Relações: Dullacks se dão bem com qualquer raça. Tendo uma afeição maior por outros anões e uma leve desconfiança dos elfos, que consideram frívolos e dispensáveis.

Tendência: Dullacks costumam tender para a bondade, embora Dullacks malévolos também possam ser encontrados, apesar de certa dificuldade.

Terras dos Dullacks: Dullacks vivem em várias Regiões. Existem aproximadamente seis culturas Dullacks, ao construir seu personagem escolha sua origem. As regiões são: Montes Tortos, Mar de Colinas, Às margens do Lago Azul, Selva Espinhosa, Terras Ermas do Oeste e nos Montes Vento Sul.

Religião: Estes anões cultuam os mesmos deuses que os anões comuns. Embora uma comunidade Dullack dentro de uma Floresta possa cultuar Ilandra assim como Bronkor.

Idiomas: Dullacks falam o anão, mas aprendem outras línguas com rapidez, principalmente a de comunidades próximas às suas.

Nomes: Dullacks possuem uma característica única em seus nomes. Usam sempre o local de origem para se identificarem. Assim um anão proveniente do Mar de Colinas, poderia se chamar Bulk do Mar de Colinas.

Aventuras: Dullacks são aventureiros em potencial. Como vivem bem integrados a cultura de outras



ANÕES TORDACK

Regiões: Montanhas Tordack

Talentos Raciais: Cultura Não Civilizada, Travessia e Ambiente Familiar

Anões Tordack são extremamente raros fora de seu habitat natural. Residentes das frias montanhas Tordack, na fronteira do Norte Gelado com o charco de Agnon, estes anões acabam dando nome às montanhas onde vivem reclusos.

Personalidade: De personalidade extremamente forte e reclusa, estes anões, são conhecidos por dificilmente cederem as “pressões” diplomáticas de até mesmo outras sub-raças de Anões. Quando pensam sobre determinado assunto, um enorme trabalho deve ser feito no sentido de mudar a forma de pensar deste Anão. Esta característica faz com que os Tordack sejam vistos como teimosos e rabugentos até mesmo por um outro anão.

raças, constantemente estão se aventurando por todo o mundo atrás de riqueza, aventuras e glória.

Traços Raciais dos Dullacks:

- Modificadores: podem escolher entre receber e perder +2 na força, destreza ou constituição. Assim se um Dullack recebe +2 em força, obrigatoriamente deve perder -2 em destreza ou constituição, devido à alta diversidade de sua raça.
- Recebem um talento regional adicional dentre os possíveis: Cultura Militar, Travessia (terreno à escolha do jogador)
- Deslocamento Base: 6 metros
- Tamanho: Médio
- Ver no escuro 18 metros
- +2 em testes contra venenos
- +2 em testes contra magia
- +1 para atacar orcs e goblinóides
- +4 no CA contra gigantes
- Línguas Iniciais: Comum e Anão
- Línguas Opcionais: Comum Arcaico, Goblinóide e Silveryn (para os habitantes das florestas)
- Classe Favorável: Guerreiro

Descrição Física: Anões Tordack são mais esguios e ágeis do que os demais anões. Ainda possuem a aparência truculenta e tradicional dos anões, porém comparado com os demais são sensivelmente mais franzinos.

Possuem as barbas e cabelos sempre negros e castanhas. Seus olhos são sempre castanhos escuros e negros, variando pouquíssimo em relação a isto. Vestem-se com roupas reforçadas de peles e couro de animais, para protegê-los do frio e da neve que cobre as montanhas Tordack, quase durante o ano todo. Há ainda entre os Tordack, um costume tão antigo quanto à sub-raça, que é a confecção de trancinhas nos cabelos dos anões homens representando décadas de invernos percorrido.

Relações: O Tordack se relaciona muito pouco com as outras raças. O fato de serem auto-suficientes faz com que não necessitem realizar comércio com





outras raças, impedindo um maior contato e integração.

As suas melhores relações, são com outros anões, que respeitam e tratam como “primos”. Não possuem inimigos, apesar de ficarem visivelmente desconfortáveis na presença de um Elfo.

Tendência: Anões Tordack escolhem com muita frequência tendências neutras, pendendo para o bem ou para o mal em frequências iguais.

Terras dos Tordack: Anões Tordack vivem em uma série de túneis e escavações no interior das Montanhas que levam o seu nome. Dentro da caverna o clima é abafado e quente, apesar da temperatura no exterior estar sempre baixa. Mesmo não gostando de estrangeiros em sua terra, os Tordack receberão todos até com certa cortesia. Cuidarão dos feridos, trocarão comida por itens especiais, já que não utilizam dinheiro dentro de sua comunidade, entretanto tão logo os visitantes estejam prontos serão “convidados a partirem”. Recepções melhores ocorreram apenas se os visitantes forem outros anões, que são tratados com um pouco mais de cordialidade.

Religião: os Tordacks cultuam apenas a Dzenis. Eles possuem uma enorme Pira no coração de seus túneis que torna possível a vida nos frios túneis sob a montanha. Devido à importância do fogo na sociedade Tordack, Dzenis acaba sendo o único Deus cultuado nesta sociedade. Visitantes, quando demonstram afeição por outros Deuses, serão vistos com muita desconfiança, mas mesmo assim serão respeitados.

Idiomas: Tordack falam o Anão normalmente, embora o sotaque seja inconfundível, até mesmo para quem não fala anão.

Nomes: Os Nomes Tordacks são como os nomes normais dos humanos, sem qualquer tipo de modificação.

Aventuras: Tordacks não são aventureiros, embora um ou outro acabe nesta vida até mesmo contra a sua vontade (é costume os crimes internos serem punidos com o banimento da comunidade).

Traços Raciais dos Tordack:

- Modificadores: +2 Constituição, +1 Destreza, -2 Carisma e -1 em Sabedoria.
- Recebem um talento regional adicional dentre os possíveis: Cultura Não Civilizada, Travessia e Ambiente Familiar.
- Deslocamento Base: 6 metros
- Tamanho: Médio
- Ver no escuro 18 metros
- +2 em testes contra venenos
- +2 em testes contra magia
- +1 para atacar orcs e goblinóides
- +4 no CA contra gigantes
- Línguas Iniciais: Comum e Anão
- Línguas Opcionais: Comum Arcaico, Goblinóide e Silveryn (para os habitantes das florestas)
- Classe Favorável: Guerreiro

ELFOS

Regiões (Elfos Nimór): Grande Floresta Élfica

Talentos Raciais (Elfos Nimór): Travessia, Ambiente Familiar, Cultura Instruída, Cultura Mercantil e Cultura Cosmopolita.

Os Elfos Nimór são os Elfos Padrão do mundo de Ry'anon. Não possuem nenhuma modificação perante o elfo padrão apresentado no Livro do Jogador.

Em Ry'anon o Elfo Nimór é aquele que vive na grande Floresta Élfica, que tem como capital a grande cidade de Lampurian.

Traços Raciais dos Nimór:

- Modificadores: +2 Destreza e -2 Constituição
- Recebem um talento regional adicional dentre os possíveis: Travessia, Ambiente Familiar, Cultura Instruída, Cultura Mercantil e Cultura Cosmopolita.
- Deslocamento Base: 9 metros
- Tamanho: Médio
- Imunidade ao Sono
- +2 em testes contra encantamentos
- Ver na penumbra
- Proficiente em Espada Longa ou Sabre e em todos os tipos de arcos.
- +2 em Procurar, Ouvir e Observar.
- Pode detectar portas secretas.
- Línguas Iniciais: Comum e Élfico
- Línguas Opcionais: Comum Arcaico e Silveryn
- Classe Favorável: Ranger

ELFOS GALENAR

Regiões: Floresta Galenar

Talentos Raciais: Ambiente Familiar, Cultura Civilizada, Cultura Pacífica e Cultura Instruída.

Dissidentes do antigo grupo de Lordes Altos, derrotados pelos Lordes Verdes, este grupo se retirou poucos dias antes da derrota final, que acarretou na expulsão dos Elfos Soturnos para o sub-solo.

Personalidade: Os Galenar são criaturas de gênio bom. Constantemente considerados parentes dos Elfos Soturnos, estes Elfos lutam contra as atitudes preconceituosas. Com um temperamento agradável, são conservadores vivendo numa sociedade de certa forma anárquica. Sem líderes e sem representantes, eles acreditam que a liderança provém de um estatuto único formado pela colaboração de todos dentro de uma sociedade.

Esta característica foi herdada dos tempos de guerra, quando um comandante achava que se entregar e trazer a paz era o melhor a se fazer. Por acharem que líderes só trazem a burocracia e

o estímulo a desobediência, preferem viver neste sistema que aqui funciona sem qualquer problema.

Devido à sua alta inteligência eles são muito avançados na matemática. Várias fórmulas de comércio e desenvolvimento de estatutos modernos desta ciência foram desenvolvidos por estudiosos Galenar.

Descrição Física: Mesmo já estando separados do grupo amaldiçoado, os Elfos Galenar foram atacados por parte da maldição. Eles não sofrem quando o sol toca suas peles, porém seu corpo foi atacado pela mesma coloração negra fosca dos Elfos do Subterrâneo. Depois de milênios de sol na superfície a pele tomou um tom marrom-avermelhado, muito característico. Os cabelos também foram modificados, transformados em cores claras como o branco ou o platinado. Seus olhos são escuros como a noite, ou castanhos, embora existam elfos Galenar com olhos vermelhos. Na altura e no peso são exatamente como elfos normais.

Possuem como diferenciação quatro dedos nas mãos, resultado de séculos de amputações feitas nos recém nascidos para diferenciar o grupo dos verdadeiros Elfos Soturnos. Uma tradição dos Galenar que ainda é seguida à risca.





Relações: Os elfos Galenar custaram a obter respeito dos outros elfos. Somente recentemente, há uns três séculos, é que as relações se estreitaram. Hoje os Galenar participam de rotas comerciais com outros Elfos, sem qualquer tipo de retaliação. Com as demais raças as relações são amistosas, suas fronteiras estão sempre abertas a qualquer um que não possua intenções cruéis.

Tendência: Um Galenar costuma ser uma criatura boa a neutra. Costumam escolher apenas tendências que se enquadrem nestes parâmetros. Galenares Malignos são extremamente raros. Àqueles que começam a demonstrar traços de crueldade, quando crianças, são logo enviados para longe da comunidade ou abandonados em cidades humanas. Os mais velhos acham que desta forma o sistema de vida dos Galenar está assegurado, pois impede que uma criança maligna cresça e deturpe o modo de vida de todos com maquinações ardilosas.

Terras dos Galenar: Vivem na floresta Galenar, no extremo Oeste ao Sul de Molk, num conjunto de três vilas que formam a comunidade Galenar. Suas casas são construídas mescladas às árvores, tentando causar o mínimo de dano possível à floresta. As vilas são grandes, normalmente bem escondidas.

Sentinelas em postos avançados vigiam tudo e todos que adentram ao território, analisando os visitantes, e tomando decisões sobre quem pode ou não se aproximar das vilas.

Religião: Indiscutivelmente a Deusa Ilandra é a mais cultuada dentro da sociedade Galenar. Para eles a imagem da Deusa é relacionada a uma Raposa sentada com uma coroa de flores. Uma imagem desta forma pode ser encontrada nos templos de Ilandra nas três vilas e no templo central de Ilandra, em Lampurian, na capital Élfica.

Idiomas: como quase todo elfo os Galenar falam o Élfico, mas podem aprender o Silveryn e outras línguas que um elfo comum aprende normalmente.

Nomes: Um Elfo Galenar usa nomes diferentes da tradição élfica. São nomes com uma sonoridade estranha, muitas consoantes e poucas vogais: Kzallhinar, Whilhonn, Amordnondalla.

Aventuras: Como ficaram por muito tempo escondidos do mundo. Reclusos devido à intolerância da sociedade à sua cor de pele, os Galenar ficaram muito tempo isolados. Sempre alheios a todos os acontecimentos da era passada.

Agora, depois de recentemente terem voltado a se comunicar com o mundo, nutrem uma curiosidade exacerbada por tudo que vem de fora de suas terras. Os casos e histórias contadas pelos carreteiros e comerciantes que vem de todas as partes do mundo, encantam os jovens Galenar, despertando neles o interesse pela aventura.

Traços Raciais dos Galenar:

- Modificadores: +2 Destreza, +1 Inteligência, -2 Constituição e -1 em Sabedoria
- Recebem um talento regional adicional dentre os possíveis: Travessia, Ambiente Familiar, Cultura Instruída, Cultura Mercantil e Cultura Cosmopolita.
- Deslocamento Base: 9 metros
- Tamanho: Médio
- Imunidade ao Sono
- +2 em testes contra encantamentos
- Ver na penumbra
- Proficiente em Espada Longa ou Sabre e em todos os tipos de arcos.
- +2 em Procurar, Ouvir e Observar.
- Pode detectar portas secretas.
- Línguas Iniciais: Comum e Élfico
- Línguas Opcionais: Comum Arcaico e Silveryn
- Classe Favorável: Guerreiro

ELFOS HALARINS

Regiões: Floresta Halarim

Talentos Raciais: Ambiente Familiar, Travessia e Cultura Militar.

Os Elfos Halarins são provenientes da Floresta Halarim e formam o segundo maior grupo étnico dos Elfos, perdendo apenas para os Elfos Nimór.

Personalidade: Halarins são arredios e normalmente não gostam de ser visitados. Atacam antes todos os que se atrevam a adentrar seus

territórios, principalmente aqueles que atacam árvores e constroem fogueiras sem a sua permissão.

Descrição Física: Elfos Halarim, possuem as mesmas características dos Elfos comuns a não ser pelos cabelos sempre negros. Esta característica faz com que os Halarins sejam chamados pelos humanos de Elfos Noturnos, embora este apelido não seja muito apreciado pelos Halarins.

Relações: Como os Halarins não se aproximam de outras culturas, as relações são muito frágeis. Apenas comerciam com humanos e quando as suas colheitas são prejudicadas.

Sua relação com os outros Elfos é mais próxima, mas igualmente frágil, muito dificilmente integrantes de outras comunidades são recebidos por eles.

Tendência: Halarins são totalmente Caóticos, sendo esta a tendência mais comum, demonstrando a face rebelde desta Cultura.

Terras dos Halarins: Como o próprio nome indica, a terra destes Elfos é a Floresta Halarim, desabitada, mais nem por isso tranquila.

Os Elfos tomam conta da Floresta como se fossem Maedas, vivendo numa vila na parte mais densa e escondida da floresta, em casas construídas em grossos troncos de árvores. Uma destas "torres" podem abrigar até centenas de Elfos, que costumam fazer a interligação entre uma Árvore e outra através de pontes de cordas ou passagens subterrâneas.

A Vila Halarim é muito escondida, rastreadores e mais rastreadores podem passar ao lado das grandes sequóias sem nem sequer perceber a presença destes Elfos.

Religião: Halarins cultuam somente Ilandra e Zulam, mas são bastante tolerantes com as outras regiões.

Idiomas: Halarins falam o Élfico perfeitamente, podendo aprender as outras línguas normalmente, como um elfo comum.

Nomes: Os Nomes Halarins possuem três nomes: o do Clã, que ele herda do Pai, o nome comum, por qual ele é conhecido entre todos e o terceiro nome que ele revela apenas a outros Halarins. Revelar este terceiro nome é uma ofensa grande para os Halarins, punido até com a morte.

Aventuras: Halarins partem de sua terra apenas por pura vontade de viajar e conhecer outras terras. Normalmente retornam assustados e cansados de tanta novidade, mas há aqueles que tomam gosto pela coisa e acabam encarando a vida de aventureiro, abandonando de vez a paz da floresta.

Traços Raciais dos Halarins:

- Modificadores: +2 Destreza, -1 Constituição e -1 Carisma
- Recebem um talento regional adicional dentre os possíveis: Ambiente Familiar, Travessia e Cultura Militar.
- Deslocamento Base: 9 metros
- Tamanho: Médio
- Imunidade ao Sono
- +2 em testes contra encantamentos.
- Ver na penumbra
- Proficiente em Espada Longa ou Sabre e em todos os tipos de arcos.
- +2 em Procurar, Ouvir e Observar.
- Pode detectar portas secretas.
- Línguas Iniciais: Comum e Élfico
- Línguas Opcionais: Comum Arcaico e Silveryn
- Classe Favorável: Guerreiro

ELFOS SILHIRINS

Regiões: Planície Silhirim

Talentos Raciais: Cultura Não Civilizada, Cultura Militar, Ambiente Familiar.

Reclusos e arredios, os Elfos Silhirins são os elfos mais próximos da selvageria em Ry'anon.

Personalidade: Guerreiros e adoradores da liberdade, os Silhirins apreciam a vida em liberdade.

Habitantes das planícies entre a grande Floresta Élfica e a Floresta Himir, os Elfos





Silhirins, são conhecidos pelo modo de vida “natural que levam” sem perder o amor pelos combates.

São apreciadores do arqueirismo e de cavalos, sendo sempre vistos na companhia de ambos.

Patrulham, seu território sempre em grupos de cinco ou seis, caçando e controlando tudo e todos que usam suas terras para ir ao norte selvagem ou voltar dele.

Costumam ser muito pacientes com intrusos, mesmo àqueles que se aproximam da pequena vila de Pazum.

Quando atacados, defendem a terra com muita paixão, lutando com arcos, já que são muito competentes nesta arma.

Descrição Física: Elfos Silhirins são mais altos e esguios que seus parentes da grande Floresta Élfica. Possuem a pele branca, outrora esta chegue a ficar bronzeada no verão devido à grande exposição ao sol.

Os cabelos costumam ser escuros, em tons de castanho e preto. Os olhos raramente diferem do castanho.

Possuem um jeito muito especial de demonstrar suas perícias na guerra, usando tatuagens, runas e inscrições para cobrir todo o corpo. Em alguns casos os guerreiros mais valorosos chegam até a ter o rosto tatuado.

Silhirins odeiam utilizar armaduras, mesmo as de couro, fazendo-o apenas no frio, e mesmo assim quando se torna impossível resistir ao clima que vêm do norte. Vivem com o torso nu, usando calças de peles e couro de bisões, búfalos e grandes felinos que caçam pela grande planície.

Relações: Um Silhirim não possui uma grande afeição pelos humanos já que a natureza destrutiva que exercem costumam lhes deixar nervosos. Caso encontrem com um grupo de humanos, e estes se mostrem agressivos e arrogantes, um combate certamente acontecerá.

Ultimamente as planícies dos Silhirins têm recebido uma grande invasão de goblinóides provenientes das montanhas centrais. Depois de muitos casos de morte e combates, os Silhirins

têm sido muito mais intransigentes e vigilantes quanto ao movimento de caravanas, grupos ou até mesmo pessoas desacompanhadas. Os tempos estão difíceis, e com os goblinóides não se pode descuidar.

Tendência: Um tanto alheios a tudo que se passa no mundo, os Silhirins são essencialmente caóticos. Indivíduos benévolos são extremamente raros, porém existem, assim como Silhirins malignos.

Terras dos Silhirins: A planície silhirim era um terra calma, bucólica e esquecida. Sem cidades próximas e nem rotas comerciais, poucos se aventuram a ir pro norte, fora da estrada de Lindrust. Há tempos atrás, quando se cogitou a ligação de Al Kadesh à Svalbard por uma estrada, o Sindicato dos Mercadores encontrou muita resistência por parte dos Silhirim. Esta imposição causou um pouco de desconforto e impaciência por parte dos comerciantes, e até mesmo dos outros Elfos. Esta intransigência dos Elfos Silhirins acabou resultando na construção da estrada Lindrust-Svalbard.

Hoje a planície está muito mais movimentada. Muitos grupos de batedores goblinóides são vistos na região, tentando descobrir posições para uma possível invasão.

Há rumores ainda, que um imenso Dragão Azul construiu seu covil em algum lugar da planície, porém esta informação ainda não foi confirmada.

Religião: os Elfos Silhirim cultuam muitos Deuses. Eles são a sub-raça Élfica mais politeísta e os únicos a não ter em Ilandra sua principal divindade. Aqui os Deuses que disputam a maior atenção são: Bronkor, Lantus, Zulan e Dzenis, sendo este último muito popular.

Idiomas: Estes elfos usam mais a língua Comum, que a própria Língua Élfica. Entretanto estas línguas podem ser escolhidas como línguas bônus, bem como todas as outras línguas permitidas a Elfos.

Nome: Há uma tradição dentre os Silhirim. Os nomes possuem a terminação "im" no final do nome. Esta colocação é uma homenagem aos pioneiros Silhirim, que saíram da Grande Floresta Élfica para formarem o povo Silhirim, há milhares de invernos atrás. Nomes comuns são: Nolarim, Enerim, Cadralim, Evealim e etc.

Aventuras: Um Silhirim cai na vida de aventureiro muito facilmente. Dotado de espírito aventureiro e amante da vida sem fronteiras, o número de jovens que deixam o mundo atrás de glórias e fama, é realmente muito grande. Este destino tomado comumente pelos jovens se tornou inclusive fonte de preocupação de alguns Sábios.

Traços Raciais dos Silhirins:

- Modificadores: +2 Destreza e -2 Constituição
- Recebem um talento regional adicional dentre os possíveis: Cultura Não Civilizada, Cultura Militar, Ambiente Familiar.
- Deslocamento Base: 9 metros
- Tamanho: Médio
- Imunidade ao Sono
- +2 em testes contra encantamentos.
- Ver na penumbra
- Proficiente em Espada Longa ou Sabre e em todos os tipos de arcos.
- +2 em Cavalgar e nos arcos enquanto estiverem montados
- +2 em Procurar, Ouvir e Observar.
- Pode detectar portas secretas.
- Línguas Iniciais: Comum e Élfico
- Línguas Opcionais: Comum Arcaico e Silveryn.
- Classe Favorável: Guerreiro

MEIO ELFOS

Regiões: Sem região dominante, são freqüentemente encontrados em Lampurian.

Talentos Raciais: Cultura Instruída, Cultura Mercantil e Cultura Cosmopolita.

Os meio elfos de Ry'anon, não possuem nenhum tipo de modificação frente o meio-elfo padrão apresentado no Livro do Jogador.

Em Ry'anon a maioria dos meio-elfos vive nos distritos estrangeiros de Lampurian ou em qualquer outra cidade próxima de uma comunidade Élfica.

Em Ry'anon a presença de Meio Elfos nas cidades humanas é menor que o comum. Como a integração entre as duas raças é ainda mais fraca, os poucos exemplares desta miscigenação se encontram mais confortáveis entre os Elfos do que os humanos.

MEIO ORCS

Regiões: Na parte oeste do norte selvagem

Talentos Raciais: Cultura Não civilizada, Cultura Militar, Ambiente Familiar e Cultura Escravizada.

Os Meio Orcs de Ry'anon não possuem nenhum tipo de modificação se comparado ao Meio Orc padrão apresentado no Livro do Jogador.

Em Ry'anon os Meio Orcs são os filhos de jovens violentadas por orcs durante os malditos tempos da Guerra das Alianças contra a Legião Negra Sombria e esporadicamente depois disto. As crianças e algumas mães que não aceitavam viver longe de seus filhos foram exiladas para o Noroeste de Ry'anon, onde vivem até hoje formando tribos bárbaras que vagam pelas estepes.

Alguns sábios hoje costumam classificar estas tribos bárbaras de Meio Orcs como uma nova subespécie de humanos, já que os Meio Orcs podem se reproduzir entre si, gerando prole também Meio-Orc. Esta nova possibilidade também é indicada como um sinal tenebroso dos novos tempos da Era das Trevas.

HALFLINS E GNOMOS

No mundo de Ry'anon não existem exemplares de Halflings e Gnomos. Qualquer presença de um ser deste só se dará por transferência extraplanar.



As Novas Raças de Ry'anon

Ry'anon é um mundo complexo e grande, e como não podia ser diferente possui uma ecologia própria e rica. Novas criaturas e novos animais engrossam a fileira de seres vivos que foram a ecologia local.

Dentre as novas raças, podemos destacar quatro: amorfos, meio-gigantes, maedas e tenebruns. É claro que muitas outras raças também existem, embora não estejam disponíveis para o uso por jogadores, ao menos por ora.

Se contarmos então com as criaturas fantásticas oriundas das profundezas de Ry'anon, mais precisamente de Remorah, poderíamos destacar ao menos outras dezenas de raças. Entretanto enquanto Remorah não passa de uma mera luz no fim do túnel

(literalmente!), esperamos que se divirtam com as quatro apresentadas a seguir:



TENEBRUNS

Sombrios e reclusos, os Tenebruns são sofreadores em potencial. Portadores de uma maldição, que exterminou com sua civilização, hoje eles vivem à sombra dos que seus ancestrais, os Gavannis foram.

Amantes do obscuro e da morte, das ciências do oculto e das adivinhações, os tenebruns tentam levar a vida como se ela fosse normal, mesmo tendo as tristes visões que assolam a sua existência. Isso acontece por que um tenebrum é capaz de prever de forma precisa à morte das pessoas que estão ao seu redor, isso quando não descobrem a data até de sua própria morte.

Hoje eles vivem com os humanos, mas esta convivência não é muito pacífica. Tenebruns são excluídos e mal tratados. Não devem entrar num estabelecimento humano pela porta da frente. Não podem ocupar cargos públicos de destaque e poucos são os que se sentam à mesa com eles.

Normalmente trabalham em empregos considerados de terceira linha pelos humanos,

como limpadores de chaminés, de esgotos, ou como estabulários e coveiros.

Entretanto mesmo com tantos problemas, perseguições e preconceitos, os Tenebruns são um bom povo, que tenta tirar de sua dificuldade a força para enfrentar todos os desafios.

Descrição Física: Tenebruns são fisicamente idênticos aos humanos apesar de muito mais esguios e ágeis. Possuem olhos e cabelos completamente negros, que chegam a se tornar azulados de tão escuros.

A pele é completamente branca, a ponto dos vasos sanguíneos mais superficiais se tornarem visíveis. Suas órbitas oculares possuem pequenas manchas ao redor dos olhos como se fossem áreas sombreadas.

Apesar da aparência mórbida, os Tenebruns são muito bonitos, especialmente as mulheres, que são profundamente sedutoras. Não é raro uma tenebrum se tornar prostituta ou mesmo conseguir um bom casamento. Sua fama de conquistadoras e "quentes", extrapola fronteiras.

Nas vestimentas dão preferência à roupas pretas ou escuras, usando outros tons mais claros apenas se profundamente necessário.

Relações: A convivência com os humanos é o único traço de sociabilidade que ainda lhes resta. Eles não possuem problemas com qualquer outro tipo de raça, apenas não se sentem confortáveis na presença de Elfos, talvez por sua grande longevidade.

Com os humanos, os tenebruns são destratados, segregados. Muitas mulheres são violentadas e mortas, porém a milícia pouco faz. Mesmo assim, não guardam rancor, sendo até amáveis com os poucos que lhe mostram atenção. Mesmo que poucos procurem se aproximar de um Tenebrum, afinal, quem gostaria de ter um amigo que sabe quando você vai morrer?

Tendência: Tenebruns são seres neutros como a morte. Acreditam no fim supremo para a vida e vivem em função disto. Normalmente pendem para o bem ou para mal em igualdade de frequência.

Terras dos Tenebruns: Tenebruns não possuem terras próprias, vivendo nas cidades humanas. Apesar disto eles formam uma comunidade unida que frequenta os mesmo lugares e possui os mesmos hábitos

Religião: Tenebruns cultuam a Nastirty, apesar de ser um culto proibido. Eles não cultuam as partes malévolas do Deus, devotando fé apenas na parte neutra que diz respeito à morte. Porém, evitam demonstrar este culto para outras pessoas, afinal este culto é tão mal visto que os humanos, já preconceituosos, nunca entenderiam.

Idiomas: Tenebruns falam o comum, mas podem escolher qualquer outra língua com os pontos de bônus.

Nomes: Os nomes Tenebruns observam as mesmas características dos nomes humanos. Seja no número de nomes, seja na construção dos fonemas.

Aventuras: Quando estão cansados de maus tratos e da vida de rotineiras segregações, os Tenebruns caem na estrada atrás de dinheiro, fama e

reconhecimento para tentar amenizar sua situação ou a de sua família. Gostam da vida ao ar livre, principalmente das noites estreladas, e como não estão acostumados com conforto, se adaptam fácil à vida de provações de aventureiro.

Traços Raciais dos Tenebruns:

- +2 Destreza e -2 de Constituição, os Tenebruns são rápidos porém não tão resistentes. Sua agilidade os torna tenazes no uso de facas e adagas.
- Tamanho Médio: Sendo Criaturas de tamanho médio, os Tenebruns não possuem bônus ou penalidades especiais devido ao tamanho.
- Tenebruns utilizam a mesma tabela de idade que os humanos.
- Visão na Penumbra: Os Tenebruns podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou de outras condições de baixa iluminação. Nestas condições, eles preservam suas habilidades de distinguir cores e detalhes.
- Os tenebruns são competentes com adagas e facas com os quais ganha no primeiro nível os Talentos Foco em Arma (facas e adagas) e o talento Acuidade com Arma (faca e adaga).
- Visão do Futuro: Os Tenebruns herdaram de seus antepassados Gavannis a qualidade de prever o futuro. Entretanto, após milênios de miscigenação e casamentos interraciais acabaram por destruir a qualidade deste poder. Um Tenebrum recebe de tempos em tempos visões claras e intensas sobre o futuro de seus parentes, amigos, pessoas estranhas e até mesmo de si próprios. Estas visões provocam fortes alucinações e emoções, fazendo com que um Tenebrum pareça estar sob o efeito da perda de sanidade.

Estas visões mostram com clareza o momento, a hora, o meio e o método com que os alvos da visão serão mortos. Estas visões são acertadas na grande maioria das vezes trazendo pânico e desconforto de todos àqueles que os circundam.

Não se sabe, entretanto, se estes erros são forçados ou simplesmente ocorrem de maneira espontânea, o que se sabe é que este acesso ao futuro é a razão do preconceito empregado a todos os membros desta raça.



Em termos de jogo sempre que o mestre desejar, o Tenebrum deve realizar um teste de Vontade bonificado pelo seu nível contra CD 25. Caso falhe durante aproximadamente um minuto o Tenebrum ficará atordoado recebendo as imagens. O Tenebrum deverá ser tratado como um personagem sob o efeito de Atordoamento, durante toda a visão. Caso o personagem seja bem sucedido no teste, este terá conseguido absorver toda a visão, como se fosse uma ação livre, não interferindo nas suas demais ações.

Após a visão o Tenebrum deverá realizar um teste de Vontade contra CD 20 para não ficar em choque (estático e catatônico) por durante 1d6 rodadas.

- O Deslocamento básico de um Tenebrum é 9 metros.
- Idioma Básico: Comum. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto linguagens secretas como a druídica). Consulte a seção "As Línguas, as Escritas e Runas" deste livro para maiores informações. Os tenebruns se misturam com todos os tipos de seres e por isso podem aprender qualquer idioma existente na área.

Í% Classe Favorecida: Ladino, a classe Ladino de um Tenebrum Multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido as múltiplas classes (ver experiência para personagens multiclasse, pág. 56 do Livro do Jogador). Os Tenebruns vivem há muito escondidos e sobre o manto das grandes cidades, o uso desta qualidade de subterfúgio lhe favorece plenamente.



MEIO-GIGANTES

Com uma docilidade incomum, incompatível com seu tamanho, os explosivos Meio-Gigantes podem por muito pouco perder o controle.

Enganados e manipulados com frequência devido à ingenuidade e a pouca sabedoria, preferem o natural ao artificial. Nas armas, eles valorizam as que priorizam a força física. Grandes Machados e Clavas são quase sempre as escolhas favoritas

Descrição Física: Meio Gigantes parecem com humanos grandes e quase o são. Possuem quase o dobro do tamanho de um homem baixo, medindo entre 2,50m a 3,00m. Pesam entre 140kg a 180kg, possuindo traços bem fortes, sobretudo os traços do rosto. Sua carne rígida e muito forte. No norte é costume dizer que o bíceps de um Meio Gigante é duro como gorgonitium.

Os cabelos são usados quase sempre cumpridos, bem como as barbas e bigodes. Sua coloração é muito ampla, podendo ir do louro ao negro. A pele é bem branca, nos que ainda vivem no norte, e bronzeada nos que habitam o sul.

Relações: Meio-Gigantes não possuem problemas com qualquer tipo de raça. Não costumam analisar e generalizar as ações como ações de uma raça, e sim de indivíduo para indivíduo.

Conseguem ter como inimigo odiado um Anão e ao mesmo tempo possuir um anão como seu maior aliado, sem qualquer problema, embora em razão do tamanho, todas as outras raças os vislumbrem com certo receio.

A raça que mais se relaciona com os Meio Gigantes são os Humanos, principalmente em Svalbard, onde existe a maior concentração de Meio Gigantes.

Fora das cidades o maior contingente de Meio Gigantes se encontra no noroeste de Ry'anon, onde tribos bárbaras de meio gigantes vivem em constante alternância de períodos de paz e guerra com outras tribos bárbaras de meio orcs ou humanos.

Tendência: Meio Gigantes são criaturas basicamente boas. É muito difícil a existência de Meio Gigantes malignos ou com intenções cruéis. Entretanto, com

o passar dos anos e com a convivência deliberada com outras raças, sobretudo os humanos, isto em breve não se torne tão difícil.

Terras dos Meio Gigantes: Meio Gigantes não possuem organização alguma, vivendo basicamente na cidade de Svalbard ou em grupos bárbaros de 50 a 100 indivíduos.

Vivem nas Estepes durante os meses quentes e migram para o sul no inverno, onde a temperatura torna possível a sobrevivência.

Religião: Meio Gigantes não são muito religiosos. Mas mesmo assim um ou outro acaba, por influência de outras raças, seguindo um eto qualquer. Os mais escolhidos são Malfroin, Bronkor e Ilandra.

Idiomas: O Idioma Meio Gigante é uma língua morta e esquecida. Era uma língua simples com um vocabulário pobre e, talvez por isso, esquecida após séculos de influência humana na cultura Meio Gigante.

Hoje até mesmo as tribos mais isoladas do oeste do norte selvagem falam uma mistura de comum, antigo e nórdico chegando em alguns casos a utilizar dialetos goblinóides devido contato com tribos de Meio Orcs.

Nomes: Como não poderia ser diferente, o nor Meio Gigante é longo e forte, muitas vezes sendo influenciados por nomes nórdicos.

Aventuras: É realmente muito fácil para um meio gigante se meter em aventuras. Como são dispersos, quase nômades e sem raízes, facilmente caem na dura vida de aventureiro. Por outro lado é realmente fácil vender seus serviços de guarda ou soldado devido à força e medo que causam nas outras raças.

Traço Raciais dos Meio Gigantes:

- +6 Força, +6 Constituição -3 Inteligência, -3 Sabedoria e -6 em Carisma
- **Tamanho Grande:** Sendo Criaturas de tamanho grande, os Meio Gigantes recebem uma penalidade de -1 para acertar qualquer

criatura média, e uma penalidade de -1 na CA contra uma criatura média. (Ver regras de ataques e tamanho, pág. 115 Livro do Jogador).

- **Meio Gigantes** utilizam a mesma tabela de idade que os anões.
- **Pele Rígida:** O Meio Gigante recebe um bônus de 4 em seu CA Natural, devido a rijeza de sua pele e músculos.
- O Deslocamento básico de um Meio Gigante é 12 metros, um Meio Gigante não recebe penalidades por estar andando em uma geleira. Seu deslocamento será sempre 12.
- Devido ao seu jeito desconcertado, o Meio Gigante recebe -4 nos seus testes de Reflexo.
- **Idioma Básico:** Comum e Nórdico. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto linguagens secretas como a druídica). Consulte a seção "As Línguas, as Escritas e Runas" deste livro para maiores informações.
- **Classe Favorecida:** Bárbaro, a classe Bárbaro de um Meio Gigante Multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido as múltiplas classes (ver experiência para personagens multiclasse, pág. 56 do Livro do Jogador).





MAEDAS

Com um temperamento extremamente arrogante, os Maedas são as criaturas mais antigas a andar por Ry'anon.

Com uma expectativa de vida superior aos mil anos, os Maedas são conhecidos pelos seus pensamento retrógrados e suas mentes fechadas a pensamentos mais arejados. Avessos a qualquer tipo de inovação, suas idéias muito ortodoxas acabam por conflitar com a vida inovadora e borbulhante das raças pouco viventes, até mesmo dos Elfos.

Além desta característica que por si só afasta qualquer tipo de boa convivência, Maedas odeiam ser contrariados, o que lhes irrita profundamente. Há a corruptela de um ditado no norte que diz: Mais vale um estouro de manada do que um Maeda contrariado!

Descrição Física: Corpo humanóide e pele macia como cortiça. Seus cabelos são como pequenos ramos de que crescem frondosos da lateral de suas cabeças. Sua face possui traços fortes. Seus olhos são sempre grandes e negros, contrastando com o tom pastel de sua pele. Sua boca é grande e inteiramente sem dentes. Na extremidade das mãos e pés, cinco dedos se afinam até terminar numa raiz, que de tão fina é quase imperceptível. Seus pés são envoltos por uma camada de ramos grossos e retorcidos o que lhes proporciona proteção acima do comum.

Relações: Maedas não possuem relações com nenhuma raça, e gostam disso.

Tiveram muitos problemas com aqueles que ousavam invadir seus territórios no passado. Tais incidentes acabaram por afastar as outras raças dos Maedas. Situação diferente é encontrada no que tange o relacionamento com os Elfos, sobretudo os Nimór. Inimigos de outrora e parceiros na proteção da floresta no presente. Hoje apenas Elfos Nimór podem adentrar o território Maeda sem ser molestado, desde que não cometam nenhum ato que os Maedas desaprovem.

Desta forma muitos aventureiros desavisados continuam a morrer ao tentarem acender fogueiras dentro da floresta Maeda, um ato considerado uma heresia!

Tendência: Maedas são caóticos por natureza, mas mesmo esta característica não impede que tenhamos outros com tendências mais diversas, pendendo sempre para a bondade.

Terras dos Maedas: A floresta dos Maedas fica na parte ocidental da grande floresta Élfica, crescendo às margens do Lago Azul. A floresta é escura e sombria e em seu interior o ar parece pesado e difícil de respirar.

A maioria das Árvores é milenar, com longas barbas e galhos extensos que impedem praticamente toda a entrada da luz do sol.

Um Maeda cresce de forma livre até os 500 anos. Idade em que escolhe um local e prende suas pernas, que em meses se transformam em raízes. Deste ponto em diante, os Maedas vivem por mais 500 anos, meditando e conversando sobre os assuntos das Árvores.

É neste ponto que os Maedas começam a adquirir sua sabedoria, tão famosa pelos quatro cantos do mundo.

Religião: Maedas cultuam de forma deliberada a Deusa da natureza Ilandra. É realmente muito difícil para um Maeda cultuar outro Deus, embora não tenham problemas com aqueles que o façam. A única ressalva fica a cargo dos seguidores de Dzenis, totalmente repudiados pelos Maedas.

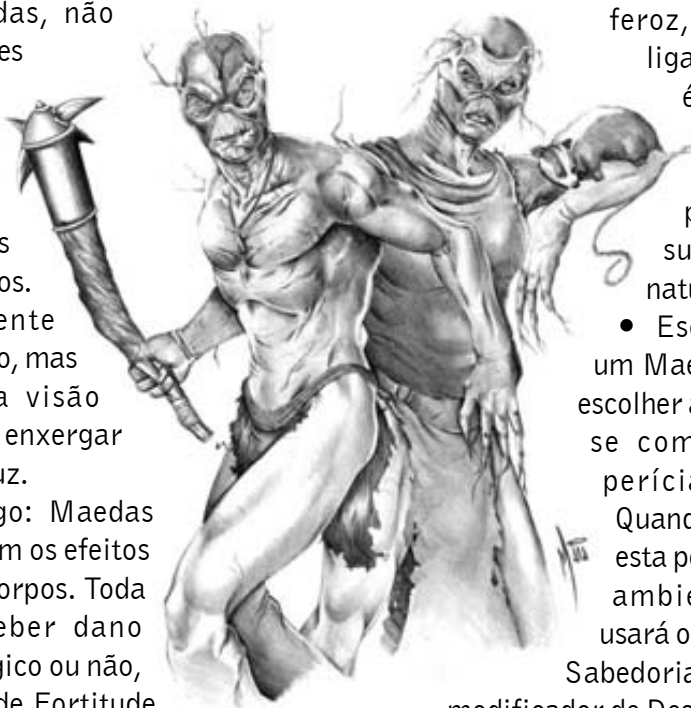
Idiomas: Maedas utilizavam a antiga língua Maeda, o Madel para se comunicar. Entretanto, como esta língua é extremamente morta e não escrita, comumente usam do Silveryn para conversar com as outras criaturas da floresta.

Nomes: os Maedas costumam adotar nomes apenas para serem usados fora de sua comunidade, já que entre eles cada indivíduo é conhecido por um som perto do impronunciável! Os nomes adotados pelos Maedas costumam ser de pronúncia agradável e sonora, com muitas vogais e poucas consoantes, Como Taneín, Fidael, Ganalean e etc.

Aventuras: Maedas não costumam partir para aventuras. Gostam de viver em sua floresta, na paz, sem maiores problemas. Entretanto de tempos em tempos, jovens Maedas partem de sua terra natal em busca de um maior conhecimento e de glória, principalmente por influência de contos e músicas Élficas cantadas por bardos e aventureiros.

Traços Raciais dos Maedas:

- +2 Constituição, +2 em Sabedoria e -2 em Destreza.
- Tamanho Médio: Sendo Criaturas de tamanho médio, os Maedas, não possuem bônus ou penalidades especiais devido ao tamanho.
- Maedas utilizam a mesma tabela de idade que os Elfos.
- Visão no Escuro: Maedas podem enxergar até 20 metros. A visão no escuro somente permite ver em preto e branco, mas no restante é como uma visão normal. Os Maedas podem enxergar bem mesmo sem nenhuma luz.
- Suscetibilidade ao Fogo: Maedas sofrem psicologicamente com os efeitos do fogo sobre seus frágeis corpos. Toda vez que um Maeda receber dano relacionado a fogo, seja mágico ou não, este deverá fazer um teste de Fortitude contra CD 10 + o dano tomado para não ficar sem agir no próximo turno movido pelo pavor psicológico extremo.
- Passos sem Pegadas: Uma vez por nível o Maeda pode utilizar o poder como a magia de 1º nível de Druida, Passos sem Pegada.
- Pele Enrijecedora: O Maeda ao longo de sua vida deixa de ter a pele macia como cortiça e produz uma espécie de exoesqueleto vegetal que lhe confere proteção extra. A cada três níveis o maeda recebe um bônus de +1 na sua CA, como efeito de Armadura Natural (no terceiro nível +1, no sexto +2 e assim sucessivamente).
- O Deslocamento básico de um Maeda é 9 metros porém, quando se encontra dentro de uma floresta o deslocamento passará a ser de 12 metros.



- Maedas se alimentam apenas de Água e Luz como uma planta normal. Não precisam se alimentar com comida comum. Entretanto, a privação de qualquer dos um dos dois alimentos do Maeda, causará as mesmas conseqüências dos perigos da fome e da sede como descritos na pág. 86 do Livro do Jogador.

- +2 de bônus racial para testes de Sobrevivência e Empatia com Animais. Sua ligação com a natureza é tão forte que mesmo sem a vontade do próprio Maeda o mestre deve jogar sua Empatia com Animais para amenizar os efeitos de um encontro com algum animal feroz, assim como sua ligação com o natural é tão grande que seu conhecimento básico racial lhe provêm um certo sustento dentro da natureza.

- Esconderijo Natural: um Maeda sempre poderá escolher a perícia Esconder-se como se fosse uma perícia de sua classe. Quando o Maeda utilizar esta perícia dentro de um ambiente natural ele usará o seu modificador de Sabedoria em adição ao seu modificador de Destreza.

- Idioma Básico: Comum, Élfico e Silveryn. Idiomas Adicionais: Antigo e Goblinóide. Os Maedas geralmente conhecem as línguas de seus aliados e principalmente de seus inimigos, bem como as dos Elfos, muito utilizadas nos antigos períodos de guerra entre eles.

- Classe Favorecida: Druida, a classe Druida de um Maeda multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido as múltiplas classes (ver experiência para personagens multiclasse, pág. 56 do Livro do Jogador). A ligação com a natureza é natural para um Maeda (a maioria diz que eles são a própria natureza), então Ranger e Druidas são especialmente comuns nesta raça.



AMORFOS

Com uma personalidade instigante e sombria, os Amorfos são conhecidos pelo seu relacionamento pacífico com os animais.

Os Amorfos preferem uma vida de privações num ambiente selvagem do que conforto e boa vida, numa cidade barulhenta e suja.

Com um temperamento extremamente calmo e passivo, em alguns casos até beirando a servidão, estes seres sabem da influência e paixão que exercem nas outras raças, principalmente nos humanos, sabendo muito bem explorar esta característica sempre para o seu próprio bem.

Descrição Física: Amorfos são como humanos sem qualquer tipo de modificação. A exceção talvez seja pelas pupilas dos olhos, arqueadas na vertical assim como os felinos.

Possuem uma beleza esplendorosa, em ambos os sexos. Quando mulheres normalmente possuem longos e sedosos cabelos, acompanhados de olhos azuis e verdes. Entre homens também é comum encontrarmos loiros com olhos claros.

Vestem-se como os humanos quando estão entre membros de outras raças, entretanto quando se encontram sozinhos, em ambientes selvagens costumam não usar roupa alguma, ou esporadicamente pequenos trajes

para lhes cobrir as vergonhas e impedir maiores confusões.

Relações: Não possuem indisposição com nenhuma raça. Costumam ter relações cordiais com elfos e humanos que vivam dentro de florestas e bosques, principalmente com rangers e druidas.

Tendência: Como os animais, amorfos escolhem sempre tendências neutras. Quando não o fazem pendem para a bondade. Amorfos malignos são extremamente raros.

Terras dos Amorfos: Amorfos não possuem sociedade nem comunidades organizadas nos padrões dos humanos. Vivem em pequenos grupos isolados dentro de florestas, muitas vezes acompanhando grupos de animais, como cervos e lobos.

Quando vivem em cidades eles adotam todos os costumes dos habitantes locais, sem exceção.

Religião: Amorfos são completamente ateus. Não acreditam em nenhuma espécie de religião, deus ou culto, sempre achando uma explicação prática para os fenômenos defendidos pelos religiosos.

Esta condição gera um sem número de situações delicadas entre amorfos e religiosos. Entretanto devido à natureza pacífica desta raça, um amorfo irá sempre "respeitar" uma opinião contrária a sua ainda que ache o mais completo absurdo.

Idiomas: Amorfos possuem como



língua mãe o Silveryn, pela grande convivência com os seres da floresta, porém podem aprender sem muitos problemas qualquer outra língua inicialmente, especialmente as mais comuns aos lugares onde nasceu.

Nomes: Amorfos escolhem nomes élficos, com características animais, como Aliel pena de Cisne, Ganalín Focinho de Urso, Amaliele perna de cervo dentre outros.

Aventuras: As aventuras são um pouco entediadas para amorfos. A possibilidade de viver em túneis, úmidos e escuros por dias e até semanas, os afasta desta vida.

Entretanto alguns o fazem por amor à liberdade, além da possibilidade de assim poderem viajar, correr o mundo, e lógico, conhecer outras florestas e seres silvestres.

Traços Raciais dos Amorfos:

- **Tamanho Médio:** Sendo Criaturas de tamanho médio, os Amorfos, não possuem bônus ou penalidades especiais devido ao tamanho.
- Amorfos utilizam a mesma tabela de idade que os halflings.
- O Deslocamento básico de um Amorfo é 9 metros.
- Os Amorfos ganham bônus de +2 nas perícias Sobrevivência e Ouvir.
- **Transformação Animal:** Os Amorfos tem a capacidade de se transformar em animais cada vez maiores de acordo com o avanço de seu poder.

Estes animais depois de escolhidos não poder ser trocados de forma alguma.

Esta transformação conta como uma ação parcial. Este poder pode ser utilizado igual vezes o seu nível por dia.

Do 1º ao 4º nível o Amorfo pode se transformar em animais miúdos como um corvo, um gato, um coelho e etc.

Do 5º ao 7º nível em animais pequenos como uma águia, um cão, uma ovelha.

Do 8º ao 11º Nível pode se transformar em um animal médio como um chipanzé, um golfinho e etc.

Do 12º ao 16º nível em um animal grande como um cavalo ou camelo, ou ainda como um animal Mínimo como um sapo, um passarinho ou um rato.

No 17º ao 19º em um animal enorme como um elefante ou baleia ou ainda em animais minúsculos como um beija-flor ou menor.

No 20º pode se transformar em qualquer tipo de animal ou besta mágica (aliando suas características mentais como Inteligência e Sabedoria, além de suas Perícias e Talentos acrescidas dos poderes do animal ou besta em que se transformaram)

¶ **Incrédulo:** Os Amorfos não parecem possuir uma “verdadeira fé” às avesas, criando uma verdadeira barreira contra os poderes da magia divina, talvez ligada à criação obscura de sua raça.

Toda magia divina proveniente de um Deus, deve antes de surtir efeito em um amorfo passar em um teste de resistência contra a vontade do amorfo, com CD igual ao CD da dificuldade normal da magia.

Note que este teste deve ser realizado mesmo quando a magia é benéfica ao Amorfo, incluindo magias de cura, de fontes divinas.

- **Idioma Básico:** Silveryn. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto linguagens secretas como a druídica). Consulte a seção “As Línguas, as Escritas e Runas” deste livro para maiores informações. Os Amorfos se misturam com todos os tipos de seres e por isso podem aprender qualquer idioma existente na área de sua origem.

- **Classe Favorecida:** Ranger. A classe ranger de um amorfo multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes (ver experiência para personagens multiclasse, pág. 56 do Livro do Jogador). A ligação com os animais é natural para um Amorfo, por isso um ranger é especialmente comum nesta raça.



CLASSES

Depois de escolhida a raça de seu personagem, é chegada à hora de dar a ele uma classe.

Todas as Classes apresentadas no Livro do Jogador são encontradas no mundo de Ry'anon, algumas com poucas modificações, outras com características especiais conforme é apresentado abaixo.

CLASSES DE PERSONAGENS

Bárbaros – Os bárbaros são encontrados com muita frequência em Ry'anon. Vivem principalmente em tribos ou clãs nas terras temperadas, ora invadindo o Norte no verão, ora se aproximando de Lindrust durante os meses de inverno mais rigoroso. Podem ser encontrados também nas planícies desertas das Terras Ermas do Oeste, sempre na companhia de Tribos Errantes.

Bardos – Os Bardos Ryanonianos são muito populares. São encontrados infalivelmente em todas as cidades do norte ou do sul. Sua presença em terras selvagens é muito menos comum, mas igualmente festejada.

A cidade preferida dos Bardos é a cidade de Firexiam, principalmente nas proximidades dos jogos, quando os nobres de toda a região costumam pagar boas quantias para que os artistas "animem" suas festas particulares.

Clérigo - Depois dos guerreiros, os clérigos são sem dúvida a classe mais numerosa de Ry'anon.

Possuem uma importância extrema dentro da política entre as nações e a população.

Aqui, mais do que em qualquer outro mundo, um clérigo é muito respeitado. Os clérigos bons, respeitados pelo agradecimento, os caóticos pelo temor e os malignos pelo medo.

A presença de um Clérigo em uma cidade nunca passa despercebida. Ou ele será solicitado

para resolver problemas de saúde ou resolver questões de cunho espiritual.

Druida – Os druidas em Ry'anon são raros. Pouquíssimos podem ser encontrados na grande Floresta Élfica, sempre na companhia de elfos e mais raramente na companhia de Maedas.

Encontrar um druida em outras florestas não é impossível, mas é pouco provável. O lugar de maior concentração druídica de Ry'anon é a pequena vila de Cavembar no sudeste da grande floresta élfica.

Guerreiro – Os Guerreiros em Ry'anon não recebem qualquer modificação. São muito comuns e possuem diversas possibilidades de emprego. Podem ser guardas, mercenários, soldados, aventureiros, guarda-costas, guardiões, exploradores e muitas outras funções.

Monge – Os monges em Ry'anon são todos provenientes da Ilha de Takamura no nordeste de Ry'anon.

Não se tem conhecimento de qualquer monastério na parte continental de Ry'anon, o que torna encontrar um monge extremamente difícil.

O fraco movimento de migração dos indivíduos da terra dos véus para o continente acaba agravando este quadro.

Logicamente a totalidade de monges em Ry'anon são indivíduos com origem nipônica

Paladino – Em Ry'anon os paladinos estão muito mais ligados à sua Religião do que em outros mundos.

Todas as Religiões possuem seus paladinos. Até mesmo a maléfica Igreja de Nastirty possui seu cavaleiro armadurado, defensor dos ideais de seus etos. Logicamente recomendamos extrema cautela aos mestres que permitirem o uso destes paladinos como personagens de jogadores. Recomendamos aos mestres que utilizem os mesmos parâmetros para a conversão de um Paladino Negro que os apresentados ao longo do Livro do Jogador para a conversão de Clérigos com Tendências malévolas.

Ranger – Os Rangers Ryanonianos são muito populares. Com áreas selvagens vastíssimas e muito ricas, os Rangers possuem muito território para controlar e proteger.

Apesar de muito espalhada, a civilização ocupa proporcionalmente uma parcela ínfima do território, propiciando a presença de Rangers em praticamente todas as partes do mundo, especialmente nas Florestas. Porém, ao contrário dos druidas, os Rangers podem ser encontrados em qualquer floresta e não só na Floresta Élfica.

Ladinos – Os Ladinos de Ry'anon possuem uma valoração especial.

Como peças de um jogo, os ladinos podem ser encontrados aos montes em qualquer cidade Ryanoniana. Entretanto quando em conjunto de dentro da Hecatombe, eles controlam e assustam até o poder real dos monarcas, com ameaças, assassinatos, roubos e atentados.

Feiticeiros e Magos – Feiticeiros e Magos possuem o maior dos desafios em Ry'anon. Como será apresentado logo adiante, a magia é extremamente perseguida por aqui. Executores de Magia são os mais procurados e temidos por um misto de revolta e medo.

Os magos e feiticeiros de Ry'anon são raros não possuindo a tradicional aparência arcana. Costumam se vestir como pessoas comuns ou mesmo disfarçados de guerreiros ou clérigos, sempre evitando conjurar magias próximas de qualquer pessoa.

Os magos dotados de um passado de glória e poder hoje estão em completo declínio. Apenas figuras encaradas como semi-deuses como o debochado Mago Lionel e sua inseparável Coruja Sophia ou as magas Werônika e Waukíria ainda podem utilizar da magia de forma livre, sem qualquer perseguição. Maiores informações sobre estes personagens e sobre os outros dois magos que formaram os "5 notáveis" no capítulo 2: O mundo de Ry'anon.

Já os feiticeiros possuem sua história ligada aos dos magos através de Haukan, um dos 5 notáveis.

Haukan era um grande mago que no episódio da inquisição mágica, ocorrida no fim da primeira era das trevas, foi obrigado a fugir até ser encurralado dentro de um orfanato. Vendo que não possuía qualquer saída e sem esperança que seus outros amigos pudesse lhe socorrer, Haukan se sacrificou, "doando" sua força mística para os 17 recém nascidos do orfanato. Estes 17 bebês acabaram por formar as 17 linhagens mágicas, carregando o poder da magia em seu sangue.

Após o ocorrido todos os descendentes destes bebês (os 17 tocados por Haukan), acabam se tornando feiticeiros, quando na adolescência os hormônios despertam os poderes escondidos no seu sangue.

Interpretar uma destas duas classes é um desafio até para o mais experiente dos jogadores. Aconselhamos que apenas os mais experientes se aventurem nesta empreitada.

Para facilitar os Magos e Feiticeiros de Ry'anon, eles podem utilizar armas e armaduras como se fossem guerreiros.

CLASSES DE PDMS

Em menor importância, mas muito mais numerosos, os personagens criados para a confecção de Personagens Não Jogadores.

Adepto – Os Adeptos em Ry'anon possuem talvez a maior importância dentre todas as classes de utilizadores de magia.

Como estão muito integrados na sociedade e seus conhecimentos mágicos pendem mais para o lado divino do que para o arcano, os Adeptos fazem a ponte essencial entre a população e a magia.

Muitas vezes, em comunidades distantes e pouco integradas, o Adepto faz o papel de curandeiro e médico.

Um Adepto precisa muitas vezes tomar cuidado para não invadir a tênue linha que separa a tolerância ao Adepto e a perseguição à magia arcana, se forem confundidos será o fim da linha.





Aristocrata – Os Aristocratas podem ser encontrados em quase todas as cidades de Ry’anon.

Nas grandes cidades o seu número é maior, já que as atividades econômicas são mais variadas.

Normalmente os aristocratas tocam seus negócios apenas administrativamente, comandando suas empresas das grandes cidades e se preocupando mais com política e com as relações de governos e religiões.

Nas cidades menores os aristocratas estarão envolvidos com as poucas oportunidades de riqueza sempre comandando as operações ou até mesmo encabeçando a política local.

Especialista – Os Especialistas em Ry’anon podem ser encontrados em qualquer região.

Os Especialistas em ofícios, como o ferreiro, o marceneiro e o comerciante serão

encontrados em cidades, sejam elas grandes ou pequenas.

Nas áreas rurais ou mais afastadas, temos os especialistas em funções naturais, como o rastreador, o criador de animais e etc.

Combatente – Os combatentes de Ry’anon, possuem uma nova concepção na nova era que se inicia.

Com a formação das grandes LEGIÕES, os combatentes encontram muito espaço e oportunidade de emprego, formando os exércitos que prometem defender a civilização da destruição que se aproxima.

Plebeu – Os Plebeus em Ry’anon formam a maior gleba dentre todos habitantes Ryanonianos. Em linhas gerais, quando um personagem não se enquadrar em nenhuma outra classe ele será um Plebeu.

NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO

Nesta seção apresentaremos as diversas Classes de Prestígio que possuem ligação direta com a história e a formação do mundo de Ry’anon.

Algumas delas terão envolvimento direto com as organizações de Ry’anon. Nestes casos

recomendamos a leitura do capítulo 4: As organizações, para um maior entendimento de como interpretar ou mesmo incluir estas classes no seu jogo.

ACÓLITO DO SANGUE DE NASTIRTY (AGENTES PROFANADORES DA TEMIDA ORGANIZAÇÃO RELIGIOSA)

Amantes da Morte e da Destruição, estes senhores são seguidores de Nastirty e adoradores da dor e do sofrimento.

Usam armas trucidantes principalmente as que causem pouco dano, para conferir mais sofrimento ao matar seus inimigos aos poucos.

Extremamente cruéis em combate, os Acólitos do Sangue de Nastirty perambulam pelo mundo ocultando sua verdadeira razão para matar e fazer sofrer.

São enviados por Nastirty para defenderem os ideais de seu Deus e de sua organização, se comportando como “braço” armado da igreja do Deus Negro.

Um Acólito do Sangue, irá sempre preferir agir em segredo a se revelar e correr o risco de ser perseguido.

Matam até de forma covarde se preciso for, mesmo que antes, precisem assustar e aterrorizar

suas vítima, como se estas emoções fizessem parte de suas necessidades vitais diárias.

Usualmente reservam o sangue de suas vítimas para rituais de sua religião e da sua organização, onde tomam ou oferecem a Nastirty.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um Acólito do Sangue de Nastirty o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4

Tendência: somente tendências malignas

Talento: Putrefação de Nastirty (Talento descrito neste livro)

Perícias: Conhecimento (Religião) 5 graduações, Conhecimento (Veneno) 5 graduações, Alquimia 3 graduações

Especial: Deve preencher todos os requisitos para integrar a religião de Nastirty

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Acólito (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Arte da Fuga (Dex), Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Diplomacia (Car), Esconder (Des), Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Sentir Motivação (Sab)

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + Modificador de Inteligência

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Acólito sabe usar todas as armas simples e as armaduras leves e escudos.

Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcelete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Sacrifício: O Acólito pode sacrificar um número de criaturas igual o seu nível nesta classe, por dia para receber um bônus de +1 em um dos seus atributos pelas próximas 24 horas. Caso o Sacrifício seja de uma criança, donzela virgem ou

paladino de alguma religião inimiga do Culto de Nastirty o Acólito do Sangue recebe ainda um bônus de +2 nas jogadas de Proteção, Ataque e Dano por 24 horas. Este ritual demora no mínimo 1 hora para ser executado e não pode ser interrompido. Um Sacrifício não é cumulativo com outros sacrifícios.

Resistência à Magia (RM): O Conjurador deve realizar um teste de 1d20 mais seu nível para superar o valor indicado como RM. Caso o valor seja inferior ao RM, a magia não causará nenhum efeito no acólito.

Fascinar Mortos-Vivos: O Acólito tem a habilidade sobrenatural de Fascinar Mortos-Vivos um número de vezes igual a um mais o seu modificador de Carisma. Esta habilidade usa o nível do Acólito, embora isso pode ser somado com qualquer expulsar/fascinar mortos-vivos ganho de outras classes, tais como clérigo.

Por exemplo, um clérigo 5º / Acólito 6º pode fascinar mortos-vivos como se ele fosse de 11º nível.

O Acólito pode pegar também a talento Expulsão Adicional durante seu avanço em níveis futuros se ele escolher.

Dor Intensa: O alvo tocado pelo Acólito deve ser bem sucedido num teste de Fortitude contra CD 15 + bônus de sabedoria do Acólito para não sofrer de intensa dor por um número de rodadas iguais ao nível do Acólito. Esta dor intensa causa uma penalidade de - 3 em todas as jogadas efetuadas pelo alvo.

A Dor Intensa Melhorada causa -5 em todas as jogadas efetuadas pelo alvo. Além disso, a resistência deve ser testada contra CD 20 + Bônus de sabedoria do acólito.

Sacrifício Melhorado: Como o poder Sacrifício, modificando o bônus ganho em atributos para +2 e os bônus de jogadas de Proteção, Ataque e Dano para +4. O sacrifício não é cumulativo com outros sacrifícios.



Criar Morto-Vivo: No 8º nível o Acólito é capaz de inserir tanta energia negativa num corpo, que ele pode criar uma criatura morta-viva totalmente desenvolvida.

Esta habilidade sobrenatural toma tal preço que o Acólito perde a sua habilidade de fascinar ou expulsar mortos-vivos via manipulação direta de energia por uma semana.

A criatura resultante é do tipo especificado pelo Acólito, até o máximo de categoria de desafio menor que o nível do personagem nesta classe.

A criatura resultante é livre e métodos normais precisam ser usados para controlá-la.

Mão de Nastirty: No 10º Nível o Acólito recebe diretamente de seu Deus, o poder de drenar energia.

Esta habilidade similar à magia drena um nível do alvo tocado pelo acólito causando 2d12 mais o bônus de carisma do Acólito de dano ao alvo.

O acólito pode usar esta habilidade em até um alvo por nível de acólito.

Quando provoca um dreno deste tipo o Acólito, impregnado de energia negativa, podendo realizar testes de Fascinar mortos vivos e lançar magias como se tivesse três níveis a mais.

Esta habilidade dura apenas uma hora para cada modificador de Carisma do Acólito.

Lista de Magias do Acólito do Sangue de Nastirty

1º. Nível - Romper Mortos Vivos, Toque Macabro, Causar ferimentos leves, Desespero,



Arma mágica, Invocar Criaturas I (Só criaturas de tendência maligna).

2º. Nível - Aterrorizar, Toque do Carniçal, Dissimular Tendência, Despedaçar, Drenar Força Vital, Invocar Criaturas II (Só criaturas de tendência maligna).

3º. Nível - Imobilizar Mortos-Vivos, Toque Vampírico, curar ferimentos graves, praga.

4º. Nível – Medo, Drenar Temporário, envenenamento, Invocar Criaturas III (Só criaturas de tendência maligna).

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+2	+0	+2	Sacrifício	0			
2º	+1	+3	+0	+3	Resistência a Magia (RM 15)	1			
3º	+2	+3	+1	+3	Fascinar Mortos Vivos	1	0		
4º	+3	+4	+1	+4	Dor intensa	1	1		
5º	+3	+4	+1	+4	Resistência a Magia (RM 20)	1	1	0	
6º	+4	+5	+2	+5	Dor intensa melhorada	1	1	1	
7º	+5	+5	+2	+5	Sacrifício Melhorado	2	1	1	0
8º	+6/1	+6	+2	+6	Criar Morto-Vivo	2	1	1	1
9º	+6/1	+6	+3	+6	Resistência a Magia (RM 25)	2	2	1	1
10º	+7/2	+7	+3	+7	Mão de Nastirty	2	2	2	1

AGENTE HECATOMBE

(A ELITE CRIMINOSA DE RY'ANON. O ASSASSINO DO SUSSURO, O ESPIÃO DAS SOMBRAS)

Os Agentes Hecatombe são criminosos da elite, sendo pinçados dentre os melhores homens da guilda. São treinados para executar as missões mais importantes e perigosas, sendo ainda os principais responsáveis pela defesa das guildas espalhadas pelo mundo.

Maiores informações sobre como um Agente opera e sobre a Organização Hecatombe podem ser encontradas na seção sobre as Organizações de Ry'anon.

Dado de Vida: d6

Pré-Requisitos

Para se tornar um Agente Hecatombe, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Iniciativa Melhorada, Saque Rápido, Ação Hecatombe (Talentos descritos neste livro) e Prontidão.

Perícias: Furtividade +10 graduações, Esconder-se +8 Graduações e Espionar +6 graduações.

Especial: Para obter acesso a esta Classe de Prestígio o personagem deve primeiro ingressar na organização e atingir os requisitos necessários.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Agente Hecatombe e a habilidade chave para usar cada uma delas são: Abrir Fechaduras (Des), Observar (Sab), Procurar (Int), Mensagens Secretas (Int), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Artes da Fuga (Des), Esconder-se (Des), Ouvir (Sab), Intimidar (Car), Senso de Direção (Sab), Operar Mecanismo (Int), Leitura de Labial (Int), Furtividade (Des), Acrobacia (Des), Saltar (For) e Escalar (For). Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Agente Hecatombe não recebe mais nenhuma habilidade com armas ou armaduras. Recebe apenas, caso ainda não possua, habilidade para usar armas de ladino.

Intuição da Hecatombe: O Agente recebe a habilidade de perceber o mundo a sua volta intuitivamente, usando o seu nível nesta classe como bônus nas jogadas de Ouvir e Observar.

Ataque Furtivo da Hecatombe: Um Agente Hecatombe recebe nos níveis pares a habilidade de Ataque Furtivo da Hecatombe. Trate esta habilidade exatamente como o ataque furtivo dos ladinos, com a diferença que o ataque furtivo da Hecatombe utiliza d8 ao invés de d6.

Caso o personagem já possua o Ataque Furtivo dos Ladinos, seus bônus se acumulam.



Trabalho em Equipe: A partir do terceiro nível, todos os agentes numa área de 20 metros passam a contar como uma unidade de cooperação. Todos dentro desta área compartilharão sempre as habilidades de nunca serem flanqueados, surpreendidos ou atacados pelas costas. Além disso, todos recebem um bônus de +1 para cada agente dentro da área até o máximo de +5 nas seguintes perícias: Acrobacia, Arte da Fuga, Furtividade, Intimidar, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação.

Note que este poder apenas pode ser utilizado pelos Agentes da Hecatombe dentro da área, que podem observar-se mutuamente. Um Agente escondido ou invisível não compartilha destes Bônus por não poderem se comunicar corporalmente com seus aliados durante um combate, e mesmo assim somente quando todos estiverem acordados e lutando a favor do agente.

Infiltração: Se um agente passa ao menos uma hora estudando um alvo a ser invadido, como uma

entrada, uma caverna, um posto de guarda, uma fortificação, uma casa e etc, ele ganha uma bonificação de competência igual ao seu nível nesta Classe nos testes de Abrir Fechaduras, Disfarce, Esconder-se, Furtividade, Escalar, Observar, Ouvir e Operar Mecanismo no que se relacionar ao local estudado pelas próximas 24 horas. O Agente recebe também estes bônus em todas as Guildas da Hecatombe em que passar mais de 6 horas.

Desaparecimento: Neste nível o Agente Hecatombe adquire a habilidade de desaparecer misteriosamente.

Ele pode se esconder de forma fantástica mesmo que outras pessoas o estejam vendo.

Ele só pode ser detectado por magia e habilidades especiais, que superem um teste contra CD 30, ou melhor.

Ele simplesmente escolhe estar escondido e se esconde automaticamente.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Intuição da Hecatombe
2º	+1	+0	+3	+0	Ataque furtivo da Hecatombe +1d8
3º	+2	+1	+3	+1	Trabalho em equipe
4º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo da Hecatombe +2d8
5º	+3	+1	+4	+1	Infiltração
6º	+4	+2	+5	+2	Ataque furtivo da Hecatombe +3d8
7º	+5	+2	+5	+2	
8º	+6	+2	+6	+2	Ataque furtivo da Hecatombe +4d8
9º	+7	+3	+6	+3	Desaparecimento
10º	+7	+3	+7	+3	Ataque furtivo da Hecatombe +5d8

ARCANO VALÁDIO

(MAGOS ESPECIALISTAS EM CAMUFLAR SUA MAGIA,
FUNDAMENTAL PARA A SUA SOBREVIVÊNCIA)

Os Arcanos Valádios fazem parte de uma nova organização ainda totalmente desconhecida do grande público.

Mesmo os Caçadores de Fócus sabem pouco sobre estes misteriosos arcanos.

Aliando técnicas de sobrevivência com táticas de camuflagem mágica, estes Arcanos são uma espécie de “resposta” mágica aos seus perseguidores. Assim, Magos e Feiticeiros podem

esconder sua verdadeira face e continuar usando a magia por toda a Ry'anon.

Maiores informações sobre como um Arcano Valádio opera e sobre a Organização dos Valádios podem ser encontradas na seção sobre as Organizações de Ry'anon.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um Arcano Valádio, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Classes: Apenas Magos ou Feiticeiros podem se tornar Arcanos Valádios.

Talentos: Magia Silenciosa, Magias Sem Gestos e Máscara Valádia (Talentos descritos neste livro).

Perícias: Identificar Magia +3 graduações, Concentração +2 graduações, Conhecimento (Arcano) +2 graduações, Blefar +3 graduações, Conhecimento (Religião) +4 graduações.

Especial: Para obter acesso a esta classe de prestígio o personagem deve primeiro ingressar na organização e atingir os requisitos necessários.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Arcano Valádio (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (Arcano)(Int), Decifrar Escrita (Int), Disfarce (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Identificar Magia (Int), Mensagens Secretas (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car)

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os Arcanos Valádios não sabem usar qualquer arma ou armadura. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcete de couro são aplicadas, as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Magia Distorcida: O mago pode modificar todos os componentes da magia para que se pareça uma magia divina ao invés de uma magia arcana. Entretanto todos os efeitos continuam inalterados com exceção da aparência física da força mágica, que é moldada para se assemelhar a uma magia Divina. Para tal, o mago deve ser bem sucedido num teste resistido do seu Conhecimento (Arcano) contra qualquer Conhecimento (Arcano) que estiver observando os efeitos da magia. Cada quatro graduações na perícia Conhecimento (Religião) garante um bônus de sinergia ao teste de +2.

Identidade Alternativa: De forma sobrenatural o mago, longe dos olhares de qualquer pessoa, pode a qualquer momento distorcer a sua própria realidade se fazendo parecer com outra pessoa. É importante lembrar que não se trata de habilidade mágica e sim uma habilidade sobrenatural, o que impossibilita a sua percepção com um simples Detectar Magia. A identidade alternativa é fixa, uma vez escolhida não se pode trocar. A identidade alternativa modifica as suas roupas, pertences (sempre modificando detalhes sem modificar a função ou estrutura), altura e peso (em 20% para mais ou menos), aparência física (traços faciais, cabelos, olhos e etc) e tipo físico (franzino, forte e etc). A Identidade alternativa, no entanto não pode trocar o sexo ou a raça do Arcano. Esta transformação dura pouco, apenas o suficiente para o mago despistar os seus perseguidores. A duração é de 1 minuto a cada dois níveis do mago. Terminado o tempo, o mago se transforma instantaneamente para a sua aparência real. Vale lembrar que para ativar o poder o Mago não pode estar sendo visto por absolutamente ninguém. Caso esteja no raio de visão de qualquer criatura inteligente (Inteligência 3 ou mais) o poder não é ativado de forma alguma.

Alterar Partida: O mago cria um objeto-alvo colocando 10 PVs seus no objeto. Este objeto agora pode ser o ponto de partida de qualquer magia em que o ponto do Mago. Deste modo magias de toque, raio, bolas de fogo podem ser usadas sem que a magia saia das mãos do Mago.





Uma vez que o objeto é destruído os PVs retornam ao mago automaticamente.

Identidade Alternativa Adicional: Neste nível o mago pode escolher uma outra identidade alternativa diferente da primeira. Neste nível ele pode escolher identidades de outra raça e sexo.

Magia Distorcida Melhorada: Sua habilidade de modificar as magias estão tão perfeitas, que neste ponto apenas os que observarem os efeitos mágicos e tiverem mais graduações em Conhecimento (Arcano) que o mago pode realizar o teste para tentar perceber algo.

Proteger a Verdade: Neste nível a mente protegida dos Valádios se mostra completamente forte aos efeitos mentais externos. Qualquer tentativa de leitura de pensamentos, invasão mental, detecção de tendência ou algo similar se mostrará mais difícil. O Arcano recebe um bônus igual ao seu nível nesta classe de prestígio nos testes de vontade para resistir a estas invasões.

Magia Invisível: Neste nível os Arcanos Valádios atingem a plenitude da perfeição em esconder seus efeitos mágicos. O mago simplesmente não precisa falar, gesticular ou usar outros tipos de ativação. Basta estar concentrado e pensar na fórmula mágica que a magia acontecerá. Ninguém será capaz de perceber que o mago está realizando a magia. Para todos os efeitos o Mago apenas estará quieto. No entanto, o Mago não pode realizar nenhuma ação mental enquanto ativa a magia, apenas ações físicas simples como andar, correr, segurar algo, cavalgar e etc. Apenas uma leitura bem sucedida de pensamentos pode revelar a verdadeira natureza do Mago.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+0	Magia Distorcida	+1 nível de classe existente
2º	+1	+3	+0	+0	Identidade Alternativa	+1 nível de classe existente
3º	+1	+3	+1	+1		+1 nível de classe existente
4º	+2	+4	+1	+1	Alterar Partida	+1 nível de classe existente
5º	+2	+4	+1	+1	Identidade Alternativa Adicional	+1 nível de classe existente
6º	+3	+5	+2	+2	Magia Distorcida Melhorada	+1 nível de classe existente
7º	+3	+5	+2	+2	Proteger a Verdade	+1 nível de classe existente
8º	+4	+6	+2	+2	Identidade Alternativa Adicional	+1 nível de classe existente
9º	+4	+6	+3	+3		+1 nível de classe existente
10º	+5	+7	+3	+3	Magia Invisível	+1 nível de classe existente

CAÇADOR DE FÓCUS

(AGENTE DE ELITE DOS MAIORES CAÇADORES DE MAGOS DE RY'ANON)

Os Caçadores de Fócus são um grupo bem influente dentro de Ry'anon. É especialistas na perseguição de magos e seus aliados, sendo um caçador implacável que percorre toda a Ry'anon em busca de pistas deixadas pelos Arcanos.

Maiores informações sobre como um caçador opera e sobre a Organização dos Caçadores podem ser encontradas na seção sobre as Organizações de Ry'anon.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um Caçador de Fócus o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +8

Tendência: qualquer tendência benigna.

Talentos: Rastrear, Vontade de Ferro e Sensitividade ao Fócus (Talentos descritos neste livro).

Perícias: Conhecimento (Arcano) 4
graduações, Obter Informação 3
Graduações

Especial: Para obter acesso a esta Classe de Prestígio o personagem deve primeiro ingressar na organização e atingir os requisitos necessários.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Caçador de Fócus (e a habilidade chave para cada perícia) são: Diplomacia (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Senso de Direção (Sab), Sentir

Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Conhecimento (Arcano)(Int)

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Caçador de Fócus sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, pesadas e escudos.

Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Detectar Magia: Um Caçador pode detectar atividade mágica como se estivesse lançando a magia "Detectar Magia".

Esta é uma habilidade similar a magia, que pode ser usada uma vez para cada ponto de modificador de Carisma com o mínimo de uma vez por dia.

Escudo Arcano: O Caçador recebe um bônus igual ao seu nível nesta classe para resistir a qualquer magia lançada contra ele.

Morte Verdadeira: O Caçador, após matar qualquer mago, pode realizar um pequeno ritual para impedir que o corpo do mago seja trazido novamente à vida.

Este ritual apenas pode ser anulado pela vontade divina, já que a alma do mago é esfaçalhada nos planos incorpóreos.

Fúria de Fócus: O Caçador pode canalizar



energia antimagia para a sua arma aumentando efetivamente seu poder contra conjuradores de magia.

O Caçador recebe +2 na jogada de ataque e na iniciativa, além de adicionar o seu bônus de Carisma multiplicado por dois no dano que for causado a um conjurador.

No oitavo nível o Caçador recebe a Fúria de Fôcus (x2). Neste nível os adicionais são multiplicados: +4 na jogada de ataque e na iniciativa e bônus de Carisma multiplicado por quatro no dano. O Bônus de Carisma apenas será somado se o modificador for positivo.

Deflexão Mágica: O Caçador recebe uma intensa aura antimagia que o protege de ataques mágicos.

Toda vez que o personagem receber um ataque mágico deve realizar um teste de resistência à magia, mesmo que a magia não lhe proporcione esta possibilidade. O CD do teste deve ser calculado de maneira normal. Caso seja bem sucedido, a sua Deflexão Mágica devolverá instantaneamente o efeito da magia para aquele que a lançou.

Logicamente, nem todos os efeitos serão possíveis ficando a cargo do mestre como agir em casos obscuros. Mais uma vez o bom senso é a regra.

Imunidade parcial à magia: Neste nível o Caçador se torna totalmente IMUNE, a qualquer magia lançada por um mago com menos níveis de personagem que o caçador. Apenas os níveis nesta classe devem ser levados em conta para a contagem dos níveis do caçador.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+0	+0	Detectar Magia
2º	+1	+3	+0	+0	Escudo Arcano
3º	+1	+3	+1	+1	Morte Verdadeira
4º	+3	+4	+1	+1	Fúria de Fôcus
5º	+3	+4	+1	+1	
6º	+5	+5	+2	+2	
7º	+5	+5	+2	+2	Deflexão Mágica
8º	+7	+6	+2	+2	Fúria de Fôcus x2
9º	+7	+6	+3	+3	
10º	+9	+7	+3	+3	Imunidade Parcial à Magia

CAÇADOR DE GORLOCK

(COMBATENTE DO DESERTO ESPECIALISTA EM MATAR AS GRANDES BESTAS DO DESERTO)

Vivendo isolados das culturas, nos confins do Deserto dos Crânios, tirando daí tudo o que precisam para viver, os caçadores de gorlocks representam o máximo em tradição dentro da cultura nômade.

Executando os mesmos rituais de seus mais distantes ancestrais, estes valorosos guerreiros do deserto possuem admiração pela forma como as coisas acontecem dentro deste ecossistema, principalmente tudo que tenha ligação com os temíveis e lendários vermes das areias, os gorlocks.

Um caçador de gorlock passa um longo tempo no deserto, procurando, estudando, e perseguindo a besta até o combate final, quando

verdadeiras legiões de caçadores se reúnem para a derradeira cena de extermínio do gigantesco monstro.

Sendo os gorlocks, seres tão fortes e poderosos é certo que muitos caçadores pereçam nesta empreitada. Entretanto nem mesmo a alta mortandade os desanima. Eles costumam dizer que estas baixas servem apenas para peneirar os melhores e mais valorosos caçadores de gorlocks do deserto.

Quando um gorlock é morto é que se pode entender a importância de um caçador de gorlock para a subsistência das tribos nômades do deserto. De um gorlock deserto aproveitam tudo. Sua carne é desidratada e servirá para alimentar várias tribos

nômades por meses. Sua carapaça é tratada se tornando um couro duro com várias aplicações, inclusive ótimas armaduras. Seus dentes são trabalhados podendo ser transformados em qualquer coisa, de armas a adornos.

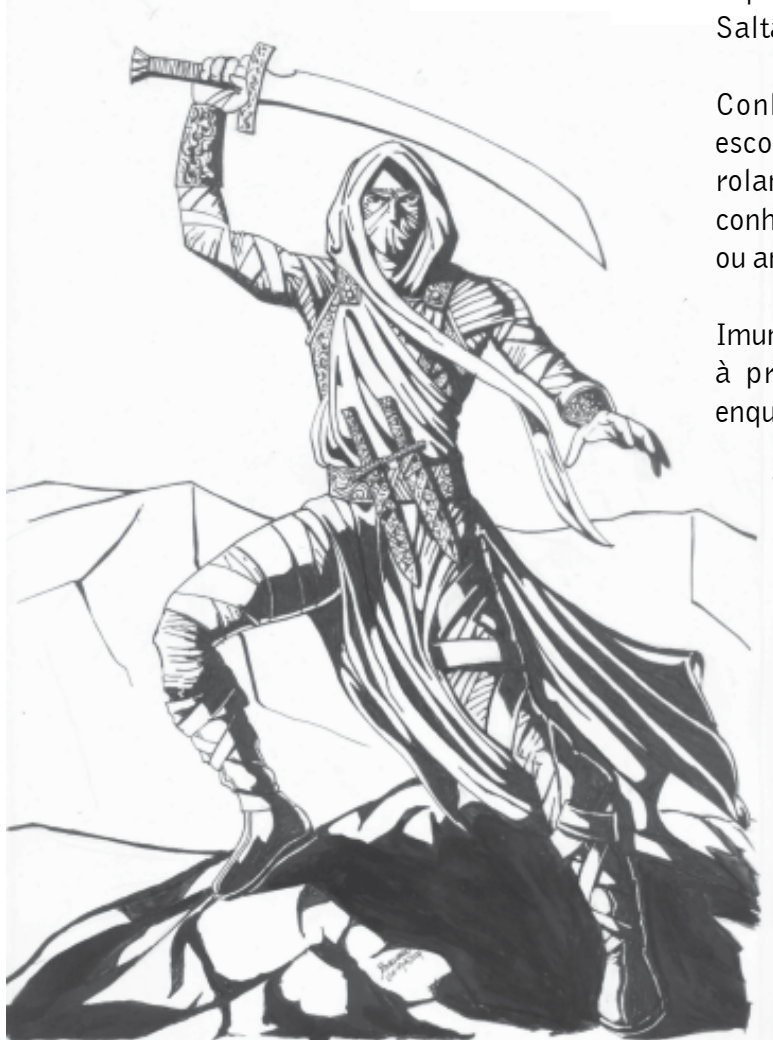
Entretanto, os seus milhares de litros de sangue é que realmente são valiosos. Fervendo centenas de litros se extrai o ingrediente básico para a composição do gorgantium, o metal mais resistente e valioso de Ry'anon.

Um caçador pode ser visto fora do deserto, embora em raras ocasiões. Somente quando as coisas estiverem ruins no deserto e os grandes gorlocks não estiverem se reproduzindo é que contingentes de caçadores abandonam suas tribos no deserto atrás de sustento para a sua tribo.

Dado de Vida: d12

Requisitos

Para se tornar um Caçador de Gorlock o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:



Raça: Apenas Humanos de origem nômades podem ter acesso a esta classe

Bônus Base de Ataque: +6

Talentos: Rastrear, Vitalidade e Tolerância.

Sobrevivência e Ouvir: 6 graduações em cada.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Caçador de Gorlock (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (Gorlock) (Int), Equilíbrio (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Usar Cordas (Des) e Sobrevivência (Sab). Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de inteligência

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Caçador de Gorlock sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, pesadas e escudos. Note que as penalidades mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Conhecimento do Deserto: O caçador pode escolher sempre um 10 automaticamente em rolamentos de sobrevivência, senso de direção, e conhecimento (gorlock), ainda que exista pressa ou ameaça iminente.

Imunidade ao Medo: O caçador de gorlock é imune à presença aterradora de qualquer criatura enquanto estiver dentro de um deserto.

Vitalidade da terra: O caçador pode usar a força mística da areia para curar suas feridas.

Cobrindo os ferimentos com areia, terra, lama ou ainda cascalho, o caçador recupera 1d4 + seu nível em pontos de vida. Caso utilize areia do Deserto dos Crânio a recuperação deve ser acrescida em mais 1d4.

Este tipo de cura só pode ser usado pra curar as feridas do próprio caçador e apenas uma vez por dia.



Força Sobrenatural: Invocando a força sobrenatural de seus ancestrais, o caçador de gorlock, adiciona a metade de seu nível na classe caçador de gorlock, à sua força, por um número de rodadas iguais ao seu nível total nesta classe.

Na rodada, seguinte caso o caçador ataque um gorlock, seu dano causará automaticamente um acerto decisivo.

Intuição da Besta: Conhecendo um gorlock, o caçador pode prever suas ações se baseando em muita observação e em encontros anteriores.

O caçador jamais perderá na iniciativa para um gorlock, a não ser que ele não possa atacar.

Da mesma forma, tanto estudo permite que o caçador adicione o valor de sua sabedoria (o valor da habilidade) a todos os danos causados a um gorlock.

Corpo Adaptado: O caçador consegue adaptar seu corpo aos perigos do deserto. Ele pode ficar

o triplo do tempo sem água e comida. Torna-se também totalmente imune aos efeitos do calor, além de manter sua movimentação normal na areia, como se estivesse caminhando em solo firme.

Seduzir Gorlock: O caçador pode, através de movimentos e cânticos ancestrais, dominar o espírito enfurecido do gorlock e estimulá-lo a realizar certas ações como recuar, parar, avançar, se enterrar e fugir.

Nada mais do que isso pode ser ordenado ao gorlock, que jamais fará qualquer coisa que possa prejudicá-lo claramente.

O domínio do caçador durará 1d4 rodadas mais uma rodada por cada modificador de carisma. Após este período o gorlock irá partir ou continuará a fazer o que estiver fazendo (à escolha do mestre).

Um gorlock seduzido só poderá ser seduzido novamente após a mudança da fase das luas, ou seja, uma semana.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+2	Conhecimento do Deserto
2º	+2	+3	+3	+3	Imunidade ao Medo
3º	+3	+3	+3	+3	Vitalidade da Terra
4º	+4	+4	+4	+4	
5º	+5	+4	+4	+4	Força Sobrenatural
6º	+6/1	+5	+5	+5	Intuição da Besta
7º	+7/2	+5	+5	+5	Corpo Adaptado
8º	+8/3	+6	+6	+6	
9º	+9/4	+6	+6	+6	
10º	+10/5	+7	+7	+7	Seduzir Gorlock

CAVALEIRO DE KRORDERICK

(CAVALEIRO DEFENSOR DA JUSTIÇA,
NOS MOLDES DA ANTIGA RELIGIÃO DE RADAKSAN)

Os Cavaleiros de Krorderick percorrem o mundo com a missão impossível de modificar as injustiças ocorridas em Ry'anon, estimuladas após o desaparecimento do Deus Radaksan.

Formada basicamente por nobres guerreiros e paladinos, os Cavaleiros de Krorderick, são conhecidos pela defesa dos

direitos dos menos afortunados e pela habilidade do combate montado.

Maiores informações sobre como um Cavaleiro de Krorderick opera e sobre a organização da Flâmula de Krorderick podem ser encontradas no capítulo sobre as Organizações de Ry'anon.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um Cavaleiro de Krorderick o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de ataque: +6

Tendência: Leal e Bom

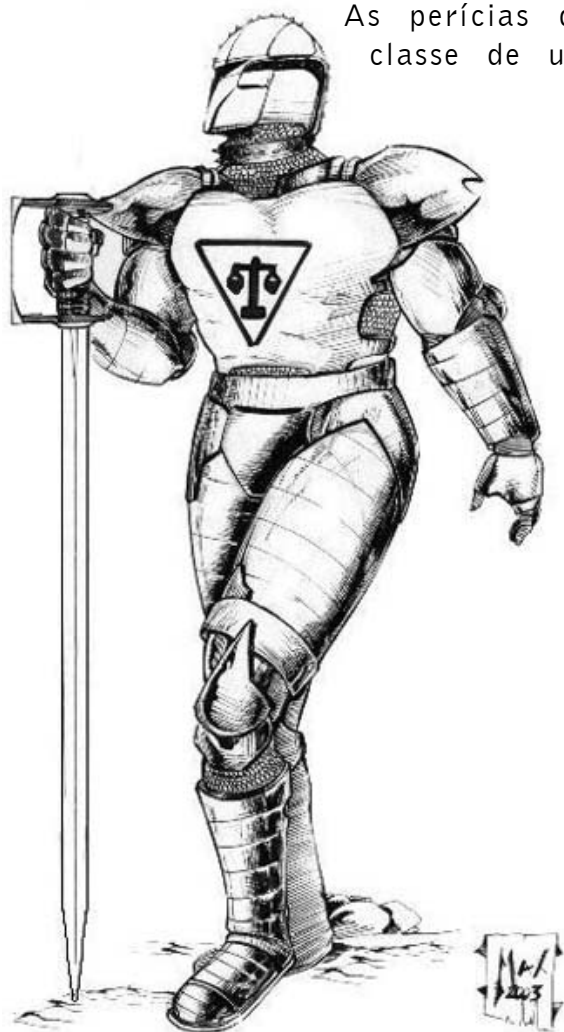
Talentos: Combate Montado, Foco em Arma (Espada Larga), Vontade de Ferro e Inspiração de Krorderick (Talentos descritos neste livro).

Perícias: Cavalgar 4 graduações, Diplomacia 3 graduações, Conhecimento (Religião) 4 graduações, Intimidar 3 graduações

Especial: Para obter acesso a esta classe de prestígio, o personagem deve primeiro ingressar na organização e atingir os requisitos necessários.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um



Cavaleiro de Krorderick (e a habilidade chave para cada perícia) são: Sentir Motivação (Sab), Diplomacia (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (História) (Nobreza) (Religião) (Int), Cura (Sab), Adestrar Animais (Car), Intimidar (Car), Belfar (Car), Espionar (Int), Falar Idioma, Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab) e Procurar (Int)

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: O Cavaleiro de Krorderick sabe usar todas as armas simples e comuns e todos os tipos de armaduras e escudos.

Detectar o Mal: Um Cavaleiro de Krorderick pode detectar o mal tantas vezes quanto desejar.

Trate esta habilidade como se fosse uma habilidade similar à magia, exatamente como a magia detectar o mal.



Montaria: Um Cavaleiro de Krorderick recebe, ao ingressar no corpo de cavaleiros, um cavalo de guerra pesado (ver Livro dos Monstros), para auxiliar nos feitos da cavalaria. Esta montaria deve ser tratada (em termos de regras e não de poderes) exatamente como a montaria do Paladino

Expulsar Mortos Vivos: Um cavaleiro recebe neste nível a habilidade sobrenatural de expulsar mortos-vivos. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a três mais o modificador de carisma.

Ele pode expulsar mortos-vivos como um clérigo com dois níveis a menos. Caso o personagem já tenha a habilidade de expulsar mortos-vivos, deve sempre fazê-lo a partir de agora como se fosse um nível mais poderoso.

Liderança: Recebe os efeitos do talento Liderança, descrito no Livro do Mestre.

Marca de Krorderick: Neste nível o cavaleiro já começa a arrecadar fama devido ao serviço da cavalaria. Deste modo, o cavaleiro recebe as vantagens de ser temido pelos inimigos de Krorderick.

Brandindo sua espada em nome de Krorderick o personagem causa mais dano aos seus oponentes.

Uma vez ao dia o cavaleiro de Korderick deve passar uma ação completa brandindo sua arma e gritando palavras de incentivo de sua Organização, para na rodada seguinte adicionar o seu nível total nos danos de apenas um golpe.

Caso o inimigo possua qualquer tendência maléfica, adiciona o dano multiplicado por dois.

Indicação da Culpa: Neste nível o Cavaleiro recebe o senso de justiça apurado dos Cavaleiros de Krorderick.

Além de receber um bônus de +6 em todos os testes de sentir motivação e obter informação, ele pode usar a sua espada para

detectar a culpa em um alvo. Indagando-o, o Cavaleiro faz com que ele se sinta culpado e relate toda a verdade de forma clara e objetiva, sem rodeios.

O alvo pode, no entanto realizar um teste de vontade contra CD 10 + o nível de cavaleiro + modificador de carisma do cavaleiro para resistir.

Ao confirmar a culpa, o cavaleiro deve tentar entregar o alvo às autoridades, mas caso este se recuse, sua espada recebe um bônus de +4 para acertá-lo até o final da cena.

Especialização: Neste nível o Cavaleiro, como se fosse um guerreiro, pode escolher o talento Especialização para uma arma a sua escolha.

Aura de Valor: O Cavaleiro emanando a força positiva da confiança dos Cavaleiros de Krorderick concede um bônus na moral de todos os seus aliados a até 10 metros de distância.

Todos os aliados recebem um bônus de +2 nos testes de resistência, enquanto os inimigos dentro desta mesma área recebem uma penalidade de -2.

O próprio Cavaleiro, a partir deste nível recebe a imunidade total dos efeitos de medo.

Castigar o Mal: Uma vez por dia o Cavaleiro pode tentar castigar o mal com um ataque corpo a corpo.

O Cavaleiro adiciona o seu modificador de carisma às jogadas de ataque e dano. O Cavaleiro recebe também a incrível capacidade de reduzir ao dano de qualquer fonte maléfica, seja ela natural ou mágica. O Bônus de redução de dano é RD 10 + Modificador de Carisma do Cavaleiro.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Montaria / Detectar o Mal
2º	+2	+3	+0	+3	Expulsar Mortos Vivos
3º	+3	+3	+1	+3	
4º	+4	+4	+1	+4	Liderança
5º	+5	+4	+1	+4	Marca de Kroderick
6º	+6	+5	+2	+5	Indicação de Culpa
7º	+7	+5	+2	+5	Especialização
8º	+8	+6	+2	+6	Aura de Valor
9º	+9	+6	+3	+6	
10º	+10	+7	+3	+7	Castigar o Mal

CAVALEIRO VERMELHO

(CAVALEIRO MISTERIOSO DEFENSOR DA PAZ EM RY'ANON)

Estes misteriosos cavaleiros, ainda são um grande mistério em toda a Ry'anon.

Quando realizam uma de suas raras aparições, costumam provocar um misto de curiosidade, medo e respeito.

O fato é que, mesmo depois de milênios de existência, estes cavaleiros observam um período de grande trabalho à frente. Uma era de novos recrutamentos e grandes batalhas pela manutenção da paz e proteção dos menos afortunados.

Maiores informações sobre como um Cavaleiro Vermelho opera e sobre a Organização do Montante Vermelho, podem ser encontradas no capítulo sobre as Organizações de Ry'anon.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um Cavaleiro Vermelho, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de ataque: +6

Tendência: Leal e Bom

Talentos: Combate Montado, Foco em Arma, Vontade de Ferro e Medo Vermelho (Talentos descritos neste livro).

Perícias: Cavalgar 4 graduações, Diplomacia 3 graduações, Conhecimento (Religião) 2 graduações, Intimidar 4 graduações

Especial: Para obter acesso a esta classe de prestígio o personagem deve primeiro ingressar na organização e atingir os requisitos necessários.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Cavaleiro Vermelho (e a habilidade chave para cada perícia) são: Sentir Motivação (Sab), Diplomacia (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Histórico) (Nobreza) (Religião) (Int), Cura (Sab), Adestrar Animais (Car), Intimidar (Car), Blefar (Car), Espionar (Int), Falar Idioma, Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: O Cavaleiro Vermelho sabe usar todas as armas simples e comuns e todos os tipos de armaduras e escudos.

Detectar o Mal: Um Cavaleiro Vermelho pode detectar o mal tantas vezes quanto desejar.

Trate habilidade como se fosse uma habilidade similar à magia exatamente como a magia Detectar o Mal.

Montaria: Um Cavaleiro Vermelho recebe ao ingressar no corpo de Cavaleiros um cavalo de guerra pesado (ver Livro dos Monstros), para auxiliar nos feitos da cavalaria. Esta montaria deve ser tratada (em termos de regras e não de poderes) exatamente como a montaria do Paladino

Bloqueio Mental: Neste nível a mente protegida dos Cavaleiros Vermelhos se mostra completamente forte aos efeitos mentais externos.

Qualquer tentativa de leitura de pensamentos, invasão mental, detecção de tendência ou algo similar, se mostrará mais difícil.

O Cavaleiro recebe um bônus igual ao seu nível nesta classe de prestígio nos testes de Vontade, para resistir a estas formas de invasão.

Arma Vermelha +2: O cavaleiro recebe seu montante vermelho e as primeiras vantagens de utilizar sua arma vermelha abençoada.

A partir de agora todos os testes de acertar e dano recebem o bônus verificado de +2.

Neste nível seu montante vermelho lhe concede ainda a habilidade da rapidez vermelha, lhe aplicando um bônus de +2 nos testes de iniciativa. Este bônus não aumenta nos outros níveis desta habilidade.

Especialização: Neste nível o Cavaleiro, como se fosse um Guerreiro, pode escolher o talento especialização em arma, para Montantes.



Superar Redução de Dano: O montante vermelho do Cavaleiro, cada vez mais sobrenatural, recebe a habilidade de redução de dano. Deste ponto em diante o Montante deve ser encarado como uma arma +5 somente para efeitos de redução de dano.

Expulsar Mortos-Vivos:

Um cavaleiro recebe neste nível a habilidade sobrenatural de expulsar mortos-vivos. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a três, mais o modificador de carisma.

Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo com dois níveis a menos.

Caso o personagem já tenha a habilidade de expulsar mortos-vivos, deve sempre fazê-lo a partir de agora como se fosse um nível mais poderoso.

Arma Vermelha +4: O cavaleiro recebe agora as melhorias por utilizar sua arma vermelha abençoada.

A partir de agora todos os testes de ataque e dano recebem o bônus verificado de +4.

Neste nível seu montante vermelho lhe concede ainda a habilidade da cura vermelha. Tocando um ferimento aberto com a lâmina do seu montante, o personagem é capaz de fechar os ferimentos, curando-os em 20%. Esta habilidade não se amplia nos outros níveis desta habilidade.

Armadura Vermelha: O Cavaleiro recebe de sua ordem a Armadura Vermelha além das vantagens listadas a seguir: A partir de agora o cavaleiro

recebe um bônus de +5 na sua C.A. A armadura recebe ainda a habilidade de se tornar cauterizante ao toque maléfico.

Toda criatura com tendência maléfica, ao tocar a armadura, recebe um dano por fogo mágico de 3d6. Lembrando que o Cavaleiro pode à sua escolha "desativar" esta habilidade.

Arma Vermelha +6: O Cavaleiro recebe agora as vantagens totais de utilizar sua Arma Vermelha abençoada. A partir de agora todos os testes de ataque e dano recebem o bônus verificado de +6.

Neste nível seu montante vermelho lhe concede ainda a habilidade da resistência vermelha, adicionando um bônus de +2 nos testes de resistência sempre que o montante estiver nas mãos do Cavaleiro, ou seja, fora da bainha.

Elevação Rubra: O Cavaleiro de forma extraordinária chega ao poder máximo do montante vermelho, se aproximando

do poder superior.

Neste nível ele deve escolher os caminhos que seguirá em sua vida, escolhendo três vezes onde deve receber 1 ponto de atributo.

- Deve escolher entre o caminho da Água (Destreza) ou da Rocha (Constituição)
- Deve escolher entre o caminho da Árvore (Sabedoria) ou das Ondas (Força)
- Deve escolher entre o caminho da Carne (Carisma) ou da Alma (Inteligência)

Deste ponto em diante o Cavaleiro perde sua ligação material com a terra e deverá ser tratado como se fosse um "tocado pelos planos". Lembrando que não se trata de uma troca de raça, os traços raciais continuam inalterados, apenas deve se considerar que o personagem possui sangue extraplanar para todos os efeitos.



Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Montaria / Detectar o Mal
2º	+2	+3	+0	+3	Bloqueio Mental / Arma Vermelha +2
3º	+3	+3	+1	+3	Especialização / Superar Redução de Dano
4º	+4	+4	+1	+4	Expulsar Mortos Vivos
5º	+5	+4	+1	+4	Arma Vermelha +4
6º	+6	+5	+2	+5	
7º	+7	+5	+2	+5	Armadura Vermelha
8º	+8	+6	+2	+6	
9º	+9	+6	+3	+6	Arma Vermelha +6
10º	+10	+7	+3	+7	Elevação Rubra

COMPANHEIRA ARDILOSA

(MULHER SEDUTORA, ESPECIALISTA EM OBTER O QUE DESEJA EM TROCA DE ALGUNS "FAVORES")

Acostumada com as dificuldades da vida, a companheira ardilosa é uma mulher que usa de seus dotes físicos e intelectuais para obter tudo o que precisa.

Treinada exaustivamente no uso das adagas e especialista em técnicas de subterfúgio, estas mulheres levam uma vida de glamour e riqueza, trocando a aquisição de facilidades pela aplicação de seus "dotes" mais importantes.

Uma companheira ardilosa, procura sempre as pessoas mais fortes ou as que demonstrem ter uma melhor condição financeira, para realizar todos os seus caprichos. Elas avaliam também aquele que tenha a melhor condição de protegê-la dos perigos que sua própria profissão costuma trazer, como outros agentes, ex companheiros, e até outras companheiras contratadas exclusivamente para matar.

Ela é especializada nas artes de espionagem, quase sempre trabalhando para alguém que prefere não aparecer. Governantes, magos poderosos, templos rivais e conspiradores costumam contratar companheiras para seduzir, espionar, e executar as tarefas mais obscuras com a certeza que jamais terão seus nomes denunciados pela "femme fatale".

Usualmente contratada para resolver os mais diversos tipos de situações, sua qualidade está muito mais na atuação e nos disfarces do que nos combates e na violência, o que faz da companheira ser extremamente temida além de ser de certa forma desejada.

Pré-Requisitos

Para se tornar uma Companheira Ardilosa o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Especial: Ser uma fêmea.

Raça: Qualquer

Tendência: qualquer não leal.



Habilidade: Carisma 16 ou maior
Bônus Base de Ataque: +3
Talentos: Força de Vontade.
Perícias: Quaisquer duas da lista seguinte com no mínimo duas graduações em todas elas: Blegar, Diplomacia, Sentir Motivação, Obter Informação, Espionar e Atuação.

Perícias da Classe

As perícias de classe de uma Companheira Ardilosa (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blegar (Car), Concentração (Cons), Ofícios (Int), Diplomacia (Car) Disfarces (Car), Artes da Fuga (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Atuação (Car), Espionar (Int), Sentir motivação (Sab), Falar Idioma (Int), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int)

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de inteligência

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Uma companheira ardilosa pode usar as mesmas armas e armaduras disponíveis à um ladrão, nada mais do que isso.

Sedução Corporal: A companheira ardilosa ganha +2 nos testes de blegar, diplomacia, sentir motivação, obter informação e atuação. Caso ela tenha que utilizar estas perícias contra apenas um humanóide do sexo masculino o bônus recebido é de +4.

Adaga Traíçoeira: A companheira ardilosa portando uma adaga pode atacar qualquer alvo humanóide pelas costas e atingir os nervos da sua vítima, causando a perda de 1d4 pontos de força.

Este dano não é permanente, mas precisa ser curado como se fosse um aleijão.

A companheira não pode usar este golpe com outra arma diferente de uma adaga, nem em alvos que utilizem armadura.

Beijo da Morte: Quando beija o seu alvo a dama consegue que este revele qualquer informação que ela deseje.

O alvo deve ser bem sucedido num teste de força de vontade contra CD 13 + modificador de carisma da companheira ardilosa, para resistir ao poder do beijo.

Ataque Traíçoeiro: Quando usa a habilidade da "Adaga Traíçoeira" a companheira ardilosa pode somar na sua jogada de ataque o seu modificador de carisma.

Adaga Traíçoeira Melhorada: Agora a companheira ardilosa causa dano de 1d4 em força e destreza.

Este dano não é permanente, mas precisa ser curado como se fosse um aleijão.

A companheira ardilosa não pode usar este golpe com outra arma diferente de uma adaga, nem em alvos que utilizem armadura.

Adaga de Mestre: Agora a companheira ardilosa causa o mesmo dano de 1d4 em força e destreza e constituição.

Este dano não é permanente, mas precisa ser curado como se fosse um aleijão.

A companheira ardilosa não pode usar este golpe com outra arma diferente de uma adaga, nem em alvos que utilizem armadura.

Adaga da Morte: Uma vez por dia a Companheira pode fazer um simples teste de ataque para acertar com extrema perfeição o coração de um alvo.

A vítima deve ser bem sucedida num teste de fortitude contra CD 15+ modificador de carisma da companheira ou morrerá.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Sedução Corporal
2º	+1	+0	+0	+3	Adaga Traíçoeira
3º	+1	+1	+1	+3	Beijo da Morte
4º	+2	+1	+1	+4	Ataque Traíçoeiro
5º	+2	+1	+1	+4	
6º	+3	+2	+2	+5	Adaga Traíçoeira Melhorada
7º	+3	+2	+2	+5	
8º	+4	+2	+2	+6	Adaga de Mestre
9º	+4	+3	+3	+6	
10º	+5	+3	+3	+7	Adaga da Morte

EXPLORADOR DAS PROFUNDEZAS

(O ESPECIALISTA EM EXPLORAR E PROTEGER OS SUBTERRÂNEOS DE RY'ANON)

O Explorador das Profundezas é um apaixonado pelas cavernas e pelas galerias subterrâneas. Ele passa a vida inteira estudando toda a fauna e flora dos subterrâneos, assim como seus sinuosos caminhos.

Assim como na superfície, vários ecossistemas são encontrados mesmo aonde a luz do Sol nunca chega. São plantas, fungos e algas adaptados a se desenvolverem longe da energia solar.

Estas formas de vida mais simples são apenas a ponta do iceberg. Acima delas existe toda uma cadeia alimentar, que se posiciona podendo ser formada com tantas criaturas quanto nos ecossistemas mais ricos da superfície.

O papel destes exploradores é justamente este. Cuidando do bom andamento do ciclo da vida nos subterrâneos, estes verdadeiros "Druidas das Sombras" protegem estas criaturas as mantendo afastadas dos seres malignos, principalmente dos Anões das Sombras e dos Goblinóides, pestes que infestam estas regiões extremamente selvagens.

Assim o explorador vai adquirindo o conhecimento das galerias e dos caminhos escuros e úmidos sob as montanhas, se transformando nos melhores guias do subterrâneo, sendo sempre sábio o suficiente para observarem as criaturas e respeitarem os seus covis.

Em Ry'anon o Explorador das Profundezas é visto com extrema facilidade nas montanhas centrais e

principalmente na cidade de Edhélcoron, onde auxiliam várias caravanas de mercadores que adentram as profundezas de Ry'anon.

Ultimamente vários exploradores são contratados para descobrirem os verdadeiros caminhos para Remorah. Uma terra abandonada e rica, de difícil acesso, localizada no interior das entranhas de Ry'anon.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um Explorador das Profundezas o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6

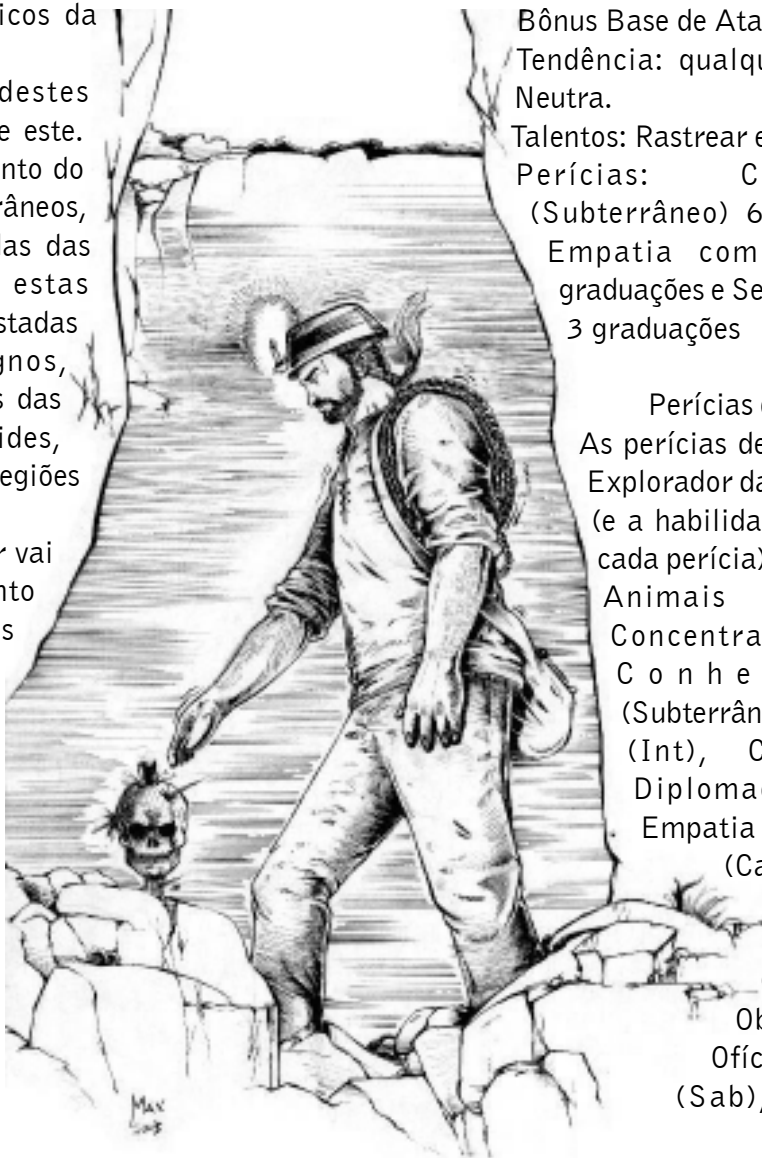
Tendência: qualquer tendência Neutra.

Talentos: Rastrear e Prontidão.

Perícias: Conhecimento (Subterrâneo) 6 graduações, Empatia com Animais 4 graduações e Senso de Direção 3 graduações

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Explorador das Profundezas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (Subterrâneo e Natureza) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car), Identificar Magias (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofício (Int), Ouvir (Sab), Profissão





(Sab), Senso de Direção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Exploradores das Profundezas sabem usar as seguintes armas: adaga, bordão, cimitarra, clava, dardo, foice curta, funda, lança e lança curta. Também sabem usar armaduras leves e médias além de escudos.

Resistência Extra: Os exploradores possuem uma resistência natural contra ataques baseados em venenos, terra, pedras e escuridão, ganhando um bônus de + 2 nos testes de resistência a estes ataques.

Identificar Seres das Sombras: Um explorador pode identificar água potável, criaturas, plantas e fungos dos subterrâneos. É importante lembrar que dentre os seres detectáveis não se incluem os seres da superfície.

Visão Ampliada: O explorador pode enxergar na escuridão total, adquirindo visão no escuro por até 15 metros.

Essa visão passa a agir também na escuridão mágica quando o explorador adquire a visão ampliada melhorada.

Aliança Subterrânea: O explorador pode se tornar amigo de uma criatura subterrânea não maligna. Dessa forma você passa a ser bem visto pela espécie, podendo inclusive se relacionar com elas normalmente.

Assim, estas criaturas atenderão a chamados, protegerão o explorador de perigos claros ou ajudarão o explorador em missões simples.

Entretanto, estas criaturas esperam o mesmo tratamento exemplar do explorador. Uma vez escolhida a raça da aliança ela não pode ser modificada.

Covil de Pedras: O Explorador pode passar por paredes de rochas com até 1 metro de espessura

ou se esconder dentro de uma rocha por 1 minuto para cada modificador de sabedoria que possuir.

Esta habilidade só pode ser usada uma vez ao dia.

Força da Escuridão: O explorador, já extremamente acostumado com a escuridão, recebe os seguintes bônus enquanto estiver no subterrâneo ou na superfície durante a noite: +2 em força, destreza e constituição, +4 no C. A, +2 na iniciativa e redução de dano 5, ou seja, todo dano normal causado ao explorador deve ser reduzido em 5 pontos.

Danos mágicos ou causados por armas mágicas devem causar o dano normalmente.

Lista de Magias do Explorador do Subterrâneo:

1º. Nível – Acalmar Animais, Arma Abençoada, Curar Ferimentos Leves, Detectar Armadilhas, Revela armadilhas naturais ou primitivas, Invocar Aliado da Natureza I, Presas Mágicas.

2º. Nível – Amaciar Terra e Rocha, Aquecer Metal, Imobilizar Animal, Esfriar Metal, Falar com Animais, Invocar Aliado da Natureza II, Invocar Enxames, Mensageiro Animal, Restauração Menor, Retardar Veneno, Suportar os Elementos, Transe Animal.

3º. Nível – Armadilha, Curar Ferimentos Moderados, Envenenar, Invocar Aliado da Natureza III, Mesclar-se às Rochas, Moldar Rochas, Neutralizar Veneno, Presas Mágicas Aprimoradas.

4º. Nível – Cúpula de Proteção Contra Vegetais, Controlar Plantas, Curar Ferimentos Sérios, Dissipar Magia, Enferrujar, Invocar Aliado da Natureza IV, Pedras Afiadas, Praga Gigante, Repelir Pragas.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+2	+0	+2	Resistência Extra	0			
2º	+1	+3	+0	+3	Identificar Seres das Sombras	1			
3º	+2	+3	+1	+3	Aliança Subterrânea	1	0		
4º	+3	+4	+1	+4	Visão Ampliada	1	1		
5º	+3	+4	+1	+4		1	1	0	
6º	+4	+5	+2	+5	Aliança Subterrânea	1	1	1	
7º	+5	+5	+2	+5	Covil de Pedras	2	1	1	0
8º	+6/1	+6	+2	+6	Visão Ampliada Melhorada	2	1	1	1
9º	+6/1	+6	+3	+6	Aliança Subterrânea	2	2	1	1
10º	+7/2	+7	+3	+7	Força da Escuridão	2	2	2	1

FILHOS DE TURAN

(A RESPOSTA DO DEUS ESQUECIDO EM SUA FORMA MAIS PERIGOSA)

Depois de milênios de perseguições e morte, os seguidores de Turan observam na nova Era de Trevas que se aproxima, uma grande oportunidade para tentar trazer o culto à magia de volta ao poder.

A origem destes magos renegados e restritos é pouco conhecida.

Conta-se que um grupo de sacerdotes de Turan, antes de serem mortos por uma turba, se sacrificaram em homenagem ao Deus da Magia. Turan aproveitando tamanha homenagem, aprisionou a força vital de seus antigos sacerdotes, se materializou e desceu ao plano dos homens.

Aqui chegando procurou uma bela e jovem mulher; contratou e usou os seus serviços para então retornar ao seu plano divino.

Nove meses depois a jovem mulher acabou dando à luz a dois meninos, fruto da sua rápida relação com o Deus da Magia. Estas crianças carregavam em seu destino, a única saída para o sofrimento de Turan, já que seriam encarregadas de levarem junto a si a magia e os conhecimentos arcanos. Estas crianças ficaram conhecidas como "Filhos de Turan".

Estas crianças, criadas pela mãe que sequer desconfiava do futuro (e do pai) de seus filhos, cresceram como pessoas normais até o 17º inverno de vida, quando Turan reaparece contando aos dois detalhes de sua concepção e de seu futuro.

A eles lhes foi revelado sobre a importância de se manter a magia viva, tornando-a poderosa novamente.

Desde então os jovens vêm, mesmo após milênios, procurando magos poderosos e escondidos, capazes de receberem parte dos poderes que carregam em seu corpo.

E assim foram criados os Filhos de Turan. Homens sagazes que jamais se entregam. Dispostos a fazerem magia pelos quatro cantos do mundo, sem temer a nada nem a ninguém. Um Filho de Turan jamais se esconde. Jamais oculta sua verdadeira vocação.

Ao contrário dos Arcanos Valádios, estes magos têm prazer em mostrar que são magos e mais prazer ainda em trucidarem magicamente seus inimigos em público.

Com certeza um dos seus melhores passatempos é inverter a ordem das coisas passando "perseguir" um Caçador de Fôcus ao invés de ser perseguido. Um de seus afazeres favoritos!

Dado de Vida: d6

Pré-Requisitos

Para se tornar um Filho de Turan o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4

Inteligência 20, ou melhor.

Conhecimento (Arcano): 15 graduações

Conhecimento (Religião): 15 graduações

Especial: Deve ser encontrado por um dos Filhos de Turan e provar que tem capacidade de receber os poderes.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Filho de Turan (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Equilíbrio (Des), Falar Idioma, Furtividade (Des), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Uso de Instrumentos Mágico (Car).

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os Filhos de Turan não sabem usar qualquer arma ou armadura. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcete de couro são aplicadas, as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Mente Astral: Os filhos de Turan conseguem adaptar sua alta inteligência para ser usada como uma espécie de radar.

Desta forma os filhos de Turan recebem em sua C.A. o bônus de Inteligência, caso este seja positivo. Este bônus estará sempre ativo, mesmo quando o filho de turan estiver dormindo, surpreso, desacordado ou imobilizado.

A alta Inteligência faz com que a mente consiga transformar os acontecimentos maléficos, suavizando a realidade, mascarando os verdadeiros efeitos da dor.

Senhor Mago: o filho de turan pode usar qualquer talento metamágico que possua sem que eles lhe custem uma magia superior. Por exemplo, ao usar o talento "Potencializar Magia" o mago não deve considerar a magia potencializada como dois níveis superiores.

As magias incrementadas com estes talentos devem ser consideradas normais.

Ele pode usar esta habilidade uma vez por dia para cada modificador de Inteligência que possuir. Por exemplo, um mago que possuir inteligência 20 e portanto um modificador de +5,

poderia usar até cinco talentos metamágicos desta forma por dia.

Benção de Turan: Os filhos de Turan recebem um talento do primeiro ao oitavo nível. Estes talentos devem ser escolhidos da seguinte lista: Potencializar Magia, Aumentar Magia, Estender Magia, Elevar Magia, Maximizar Magia, Acelerar Magia, Magia Silenciosa e Magias sem Gestos.

Forma Ancestral: o filho de Turan pode levitar a vontade, quantas vezes desejar por dia, como se estivesse sobre o efeito da magia *Levitação*, lançada por um Mago com 10 níveis a mais que o filho de Turan.



Encarnação: O filho de Turan ganha seu total de níveis nesta classe na força, destreza e constituição. Triplicam seus pontos de vida e seu bônus base de ataque recebe um adicional



igual à metade dos seus níveis. Ele recebe ainda a habilidade de usar qualquer arma simples ou marcial, e um bônus de +5 em fortitude e reflexos.

Todas estas modificações podem ser usadas apenas uma vez ao dia, por uma duração de horas igual ao seu modificador de Inteligência.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+1	+1	+3	Mestre Astral, Senhor Mago	+1 nível de classe existente
2º	+1	+1	+1	+3	Benção de Turan	+1 nível de classe existente
3º	+1	+2	+1	+4	Benção de Turan	+1 nível de classe existente
4º	+2	+2	+2	+4	Benção de Turan	+1 nível de classe existente
5º	+2	+3	+2	+5	Benção de Turan, Forma Ancestral	+1 nível de classe existente
6º	+3	+3	+2	+5	Benção de Turan	+1 nível de classe existente
7º	+3	+3	+3	+6	Benção de Turan	+1 nível de classe existente
8º	+4	+4	+3	+6	Benção de Turan	+1 nível de classe existente
9º	+4	+4	+3	+7	Essência Mística	+1 nível de classe existente
10º	+5	+5	+4	+7	Encarnação	+1 nível de classe existente

LEGIONÁRIO

(SOLDADO ESPECIALIZADO NO COMBATE ENTRE GRANDES EXÉRCITOS)

Ninguém em Ry'anon é mais preparado para a vida de guerra que um legionário.

Altamente especializado em combates de proporções gigantescas, o legionário está entre os poucos que sabem tirar proveito do pandemônio de uma guerra.

Usando de táticas próprias, truques únicos e muita preparação psicológica, um legionário consegue impor aos seus inimigos a derrota na sua forma mais humilhante, ainda mais quando conta com o auxílio de outros legionários.

Vários são os casos contados pelos bardos de grupos de legionários que conseguem virar uma guerra praticamente perdida em questão de dias. Outras histórias bastante difundidas são sobre as habilidades que um legionário consegue ampliar quando tem ao seu lado um outro legionário.

Estes guerreiros serão encontrados atuando em duas frentes. Ou estarão comandando pequenas unidades bélicas, principalmente em cidades menores, ou ainda formando legiões de elite em pontos críticos, como na cidade de Acrópolis ou no oeste onde a tensão entre as cidades da região pode se transformar em uma guerra de grandes proporções.

Ultimamente em Ry'anon, após um longo período de paz, onde os Legionários tiveram um

papel tímido, a nova Era das Trevas trás uma nova popularização de seus serviços. Temidos quando solitários, invencíveis quando unidos.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um Legionário o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer

Tendência: Qualquer.

Bônus Base de Ataque: +3

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Legionário (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab), Ofício (forjaria) (Int), Saltar (For), Senso de direção (Sab) Sobrevivência (Sab) e Intimidar (Car).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Legionário sabe usar todas as armas simples, comuns, armaduras

leves, pesadas e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcelete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Proteção Legionária: Todos os legionários, num raio de 10 metros em volta do legionário líder passam a contar como uma unidade militar.

Todos dentro desta área compartilharão sempre os melhores valores de resistência encontrados dentre os integrantes desta unidade. Note que este poder pode ser utilizado apenas durante um combate, e mesmo assim quando todos estiverem acordados e lutando a favor do legionário.

Iniciativa Legionária: Todos os legionários, num raio de 10 metros em volta do legionário líder passam a contar como uma unidade militar.

Todos dentro desta área compartilharão sempre os melhores valores do teste de Iniciativa encontrados dentre os integrantes desta unidade. Note que este poder apenas pode ser utilizado durante um combate, e mesmo assim apenas quando todos estiverem acordados e lutando a favor do legionário. Os ataques de todos serão simultâneos.

Sentido Legionário: Todos os legionários, num raio de 10 metros em volta do legionário líder passam a contar como uma unidade militar.

Todos dentro desta área compartilharão sempre as habilidades de nunca serem flanqueados, surpreendidos ou atacados pelas costas. Note que este poder apenas pode ser utilizado durante um combate, e mesmo assim apenas quando todos estiverem acordados e lutando a favor do legionário.

Ataque Legionário: Todos os legionários, num raio de 10 metros em volta do legionário líder passam a contar como uma unidade militar.

Todos dentro desta área compartilharão sempre o melhor Bônus Base de Ataque. Note



que este poder apenas pode ser utilizado durante um combate, e mesmo assim apenas quando todos estiverem acordados e lutando a favor do legionário. **Dano Legionário:** Todos os legionários, num raio de 10 metros em volta do legionário líder passam a contar como uma unidade militar.

Todos dentro desta área compartilharão sempre o melhor Bônus de Força ou Destreza para efeitos de dano. Note que este poder apenas pode ser utilizado durante um combate, e mesmo assim apenas quando todos estiverem acordados e lutando a favor do legionário.

Especial: O legionário líder será sempre o legionário que possuir mais níveis na classe legionário. Em caso de empate o mais carismático será aclamado como líder do pelotão. Se um empate ainda resistir vencerá o que obtiver o melhor resultado num teste da perícia liderança.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Proteção Legionária
2º	+2	+3	+0	+0	
3º	+3	+3	+1	+1	Iniciativa Legionária
4º	+4	+4	+1	+1	
5º	+5	+4	+1	+1	Sentido Legionário
6º	+6	+5	+2	+2	
7º	+7	+5	+2	+2	Ataque Legionário
8º	+8	+6	+2	+2	
9º	+9	+6	+3	+3	
10º	+10	+7	+3	+3	Dano Legionário

MANIPULADOR DO AMANHÃ

*(AGENTE ESPECIALIZADO EM MOLDAR O MUNDO
DE ACORDO COM OS DESEJOS DE SUA ORGANIZAÇÃO)*

Os manipuladores do amanhã são membros treinados para ingressarem em governos, religiões e organizações de Ry'anon, com a finalidade de manipular o poder através da intriga e da mentira.

Especialistas em administração, diplomacia, intriga e mentira, agem ganhando a confiança de suas vítimas, que jamais percebem que estão se transformando meras peças de um jogo dominado pelo manipulador. Desta forma estes agentes conseguem manter o "mundo" nas mãos de sua organização, de longe, a mais secreta de Ry'anon.

Maiores informações sobre como um manipulador opera e sobre a organização dos Manipuladores do Amanhã, podem ser encontradas na seção sobre as Organizações de Ry'anon.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um Manipulador o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Carisma: 16 ou maior.

Talentos: Manipulação Melhorada (Talentos descritos neste livro).

Perícias: Conhecimento (Nobreza), Blefar e Diplomacia com 4 graduações cada.

Especial: Para obter acesso a esta Classe de Prestígio o personagem deve primeiro ingressar na organização e atingir os requisitos necessários.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Manipulador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Blefar (Car), Conhecimento (Qualquer) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Falsificação (Int), Falar Idioma, Furtividade (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Mensagem Secreta (Sab), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Manipulador pode usar as mesmas armas e armaduras disponíveis a um ladrão, nada mais do que isso.

Proteger Passado: O manipulador consegue anular qualquer informação sobre o seu passado e suas origens. Qualquer procura, pesquisa ou tentativa de descobrir o seu futuro por meios mágicos se mostram infrutíferos.

O manipulador troca seu nome, seus trejeitos, forma de vestir, sotaque e até algumas características físicas, o que impede totalmente a detecção do seu passado.

O bloqueio mágico é realizado pela força mental que ligam todos os manipuladores.

Caso alguém deseje atacar esta proteção deve ser bem sucedido num teste contra CD 60 para ter acesso a toda a verdade do manipulador.

Comunicação de Membros: O manipulador, usando mensagens corporais e subliminares, consegue trocar palavras com outro manipulador sem que ninguém consiga perceber.

Um aperto de mão pode significar um "cuidado", um olhar indireto a indicação de uma direção, uma forma de andar pode indicar um nome e etc.

Apenas outros membros conseguem perceber estes mínimos detalhes.

Sugestão: Neste nível, uma vez ao dia, o manipulador começa a desenvolver suas habilidades de comando disfarçado.

Através de conversa e de muita, muita simpatia, ele começa a instigar uma nova realidade na cabeça do alvo.

Com um teste de blefar contra CD 15, o manipulador pode controlar parcialmente o alvo por uma escolha, pelo número de rodadas igual ao seu modificador de carisma.

Este controle é feito escolhendo qualquer decisão de controle do personagem, mas não escolhas que possa causar dano aparente a sua integridade ou que aparentemente possa lhe trazer qualquer prejuízo.

Caso o oponente tenha que escolher, por exemplo, entre tomar cerveja ou ir dormir mais cedo, ao invés do jogador que controla o personagem alvo decidir o que irá fazer, quem escolhe é o jogador que controla o manipulador.

O mestre deve sempre ser consultado sobre a possibilidade de realização de um teste de resistência. O teste de vontade pode ser feito contra $CD\ 10 +$ o nível do manipulador nesta classe + o modificador de carisma do manipulador.

Sugestão Melhorada: Ao invés de apenas escolhas, uma vez ao dia, o Manipulador pode escolher a ação do alvo. Neste ponto um teste de

resistência é sempre necessário. Mais uma vez ordenamentos claros contra a integridade do alvo são impossíveis de serem realizados.

Vale lembrar que nos dois modos deste poder ninguém consegue perceber que o manipulador ordenou as escolhas do alvo.

O Manipulador apenas influencia a escolha. Nem mesmo o alvo percebe, que imagina estar agindo por conta própria.

Perceber Membros: Um manipulador neste nível, através perturbações na rede mental que liga todos os manipuladores, pode detectar a presença de qualquer outro manipulador num raio de 30 metros a sua volta. Esta forma de detecção não permite que ele seja identificado. Este poder está sempre ativo enquanto o personagem estiver acordado e com domínio sobre seus pensamentos.

Converter: Uma vez ao dia, o manipulador pode com uma simples conversa, inverter as opiniões do alvo sobre qualquer coisa.

Realizando um teste de atuação contra $CD\ 15 +$ vontade do alvo, o



manipulador pode simplesmente fazer um pai odiar um filho antes querido.

Caso o alvo seja bem sucedido no teste de vontade, o manipulador não consegue mudar suas idéias, concedendo o valor do teste a dificuldade de uma nova tentativa. Ou seja, se o alvo com vontade 7 passa no teste de resistência com um 4 no dado, adiciona 3 ($7 - 4 = 3$), numa futura tentativa do manipulador.

O manipulador consegue um bônus no teste de +1 para cada dia que passa "conversando" na intenção de converter o alvo (isto deve ser declarado previamente ao mestre). Este bônus de +1 pode ser recebido até um máximo de +7 ou seja 7 dias de conversa.

O mestre deve sempre ser consultado sobre a possibilidade de usar este poder, recomendamos sempre a todas as partes envolvidas muito bom senso!

Proteger Pensamentos: O manipulador passa a ser totalmente imune a qualquer tentativa, mágica ou não, de perceber os seus pensamentos ou a sua tendência.

Mais uma vez a rede de mentalização de todos os manipuladores age encobrindo as intenções do manipulador, revelando pensamentos falsos favoráveis a ele dependendo da situação.

Qualquer tentativa de perceber a tendência do manipulador indicará que a tendência será igual à daquele que tenta percebê-la.

As pessoas que tentam ler, invadir, perceber ou detectar os pensamentos e a tendência do manipulador jamais perceberão que se tratam de informações falsas ou distorcidas. Já o manipulador percebe claramente que sua mente está sendo incomodada, percebendo inclusive o método de invasão e o seu autor.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Proteger Passado
2º	+0	+0	+0	+3	Comunicação de Membros
3º	+1	+1	+1	+3	Sugestão
4º	+1	+1	+1	+4	Perceber Membros
5º	+2	+1	+1	+4	
6º	+2	+2	+2	+5	Converter
7º	+3	+2	+2	+5	
8º	+3	+2	+2	+6	Proteger Pensamentos
9º	+4	+3	+3	+6	
10º	+4	+3	+3	+7	Sugestão Melhorada

MESTRE DAS ÁRVORES

(GUERREIRO SILVESTRE PROTETOR DAS ÁRVORES DE RY'ANON)

Os Mestres das Árvores são verdadeiros senhores das áreas silvestres.

Habitando e protegendo as florestas do mundo, os mestres das árvores são espécies de rangers que conseguem se compreender o pacífico modo de vida das árvores.

Vivendo em perfeita harmonia com os seres vegetais, os mestres das árvores conseguem obter tudo que é necessário para a sobrevivência na floresta sendo responsável pela proteção das matas e de cada árvore em questão.

Bem treinados nos caminhos naturais e contando com um grande apoio da população silvestre, como os pequenos animais que também

vivem entre as árvores, estes guerreiros silvestres. são tão bem visto que são os únicos a poderem adentrar os territórios Maedas sem serem incomodados, tamanha a confiança que possuem.

Druidas e rangers também costumam ser bem cordiais com os mestres das árvores, dividindo o mesmo habitat e afazeres em perfeita harmonia.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um Mestre das Árvores o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer.
Tendência: Qualquer.
Bônus Base de Ataque: +4
Perícia: Sobrevivência 6 ou mais
graduações, Conhecimento (Natural) 6 ou mais
graduações

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Mestre das Árvores (e a habilidade chave para cada perícia) são: Empatia com Animais (Car), Escalar (for), Concentração (Cons) Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Senso de direção (Sab), Conhecimento (Natural)(Int), Sobrevivência (Sab), Observar (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um mestre das árvores sabe usar todas as armas simples, comuns, armaduras leves, pesadas e escudos.

Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcelete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Comunhão Natural I: O mestre das árvores pode marcar até uma árvore a cada dois níveis na classe mestre das árvores.

No Nível dois, ele adquire o dom de ouvir tudo o que acontece ao redor de uma árvore marcada como se ele estivesse onde a árvore marcada está.

Os testes de ouvir devem ser realizados normalmente como se o mestre das árvores estivesse lá.

Madeira Abençoada: O mestre pode abençoar qualquer arma de madeira transformando-a numa arma mágica +1, para cada três níveis na que tiver na classe mestre das árvores.

Se o item abençoado for um escudo de madeira, o mesmo índice será aplicado a C.A.

Estes bônus só podem ser conferidos quando o próprio mestre estiver empunhando os itens.

Comunhão Natural II: O Mestre das Árvores pode marcar até uma árvore a cada dois níveis na Classe Mestre das Árvores.

No Nível quatro, ele adquire o dom de ver tudo o que acontece ao redor de uma árvore marcada como se ele estivesse onde a árvore marcada está.

Os testes de observar ou procurar devem ser realizados normalmente como se o mestre das árvores estivesse lá..

Camuflagem Vegetal: O mestre das árvores está tão adaptado ao ambiente da floresta e entre as árvores, que ele é considerado sempre escondido dentro de bosques ou florestas, a menos que ele não queira.

Basta passar por trás de uma árvore e sair do raio de alcance da visão de todos, que ele estará escondido como se estivesse utilizando a perícia esconder-se, mesmo que não a possua.

Para poder ver o mestre desta forma o oponente deve ser bem sucedido a um teste contra CD 10 + modificador de sabedoria do mestre + nível do mestre nesta classe.





Ele ainda recebe um bônus na perícia esconder-se ou furtividade igual ao nível na classe mestre das árvores, para se esconder em qualquer local natural.

Proteção Silvestre: O mestre pode invocar o espírito das árvores para protegê-lo. Ao abraçar qualquer árvore o mestre se torna totalmente imune a qualquer tipo de efeito mágico. O mestre recebe também a habilidade de receber o seu nível na classe mestre das árvores em todas as jogadas de proteção e na C. A, enquanto estiver em cima de uma árvore.

Comunhão Natural III: O mestre das árvores pode marcar até uma árvore a cada dois níveis na classe mestre das árvores.

No nível oito, ele adquire o dom de se fundir, e somente ele, a qualquer destas árvores,

podendo sair nesta ou em qualquer outra árvore marcada.

Enquanto estiver fundido com uma árvore o mestre não pode ser atacado diretamente, mas a destruição da árvore acarretará na morte do mestre.

Exército de Árvores: O mestre das árvores pode invocar 1d4+2 árvores para lutar ao seu lado. Estas árvores são totalmente fiéis a ele. As árvores lutarão até a morte ou até que o mestre seja morto, num máximo de até uma hora por nível de mestre das árvores.

Trate estas árvores como se fosse um ente para efeitos de estatística de jogo.

Lista de Magias do Mestre das Árvores:

O mestre das árvores deve escolher suas magias dentre as magias disponíveis a um druida.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	Madeira Abençoada	0			
2º	+2	+3	+0	+0	Comunhão Natural I	1			
3º	+3	+3	+1	+1		1	0		
4º	+4	+4	+1	+1	Comunhão II	1	1		
5º	+5	+4	+1	+1	Camuflagem Vegetal	1	1	0	
6º	+6	+5	+2	+2		1	1	1	
7º	+7	+5	+2	+2	Proteção Silvestre	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+2	Comunhão Natural III	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+3	Exército de Árvores	2	2	2	1

MESTRE TORTURADOR

(ESPECIALISTA EM CONSEGUIR O QUE QUISER ATRAVÉS DOS MEIOS MAIS DOLOROSOS)

Senhor da dor e do masoquismo, o mestre torturador, é um perito em obter qualquer coisa e informação à custa do sofrimento e lágrimas alheias.

Conhece como ninguém as formas de obter confissões, informações e favores à base de ferimentos muito dolorosos ou até mesmo simples ameaças verbais.

O mestre torturador, além de útil na interrogação e na intimidação, sente prazer em ver o sofrimento alheio e por isso consegue obter resultados tão positivos no seu trabalho. Sente-se tão excitado e realizado com o que faz que esta

sensação acaba se tornando cada dia mais viciante.

Os pontos de dor incontrolláveis são tão dominados pelo torturador que ele consegue atingir a tênue linha que divide as dores em suportável e insuportável para obter o que deseja, sem mesmo colocar a vida da vítima em risco, afinal a morte é a maior derrota que um torturador pode obter, já que um morto não pode confessar, não pode ser dominado, nem sente mais dor.

Mestres torturadores costumam ser encontrados nas grandes cidades, trabalhando para os primários sistemas jurídicos, produzindo

provas e arrancando confissões nem sempre confiáveis, o Podem ser vistos ainda em aventuras usando seus poderes de dor em combate.

As intimidações dos mestres torturadores são muito apreciadas, pois costumam resolver conflitos antes mesmo do início do combate.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre torturador o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer.

Tendência: Qualquer maligna ou caótica.

Bônus Base de

Ataque: +2

Perícias:

Intimidação 5

ou mais

graduações,

Conhecimento

(Anatomia) 4 ou mais graduações.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Mestre Torturador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cura (Sab), Usar Cordas (Des), Blefar (Car), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Mensagem Secreta (Sab), Ofício (Int), Operar Mecanismos (Int), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um mestre torturador sabe usar todas as armas simples e armaduras leves.

Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.



Dor: O alvo tocado pelo mestre torturador deve ser bem sucedido num teste de fortitude contra $CD\ 15 + \text{bônus de sabedoria do mestre torturador}$ para não sofrer de intensa dor por um número de rodadas iguais ao nível do mestre torturador nesta classe.

Esta dor intensa causa a perda da ação do próximo turno do alvo.

Dor Melhorada: Exatamente como o poder Dor, trocando a área de efeito de toque por uma área circular de 15 metros de raio.

Manter Vivo: Com um teste de cura contra $CD\ 20$ o mestre torturador sabe o quão próximo da morte o alvo está, sabendo conseqüentemente o quanto ele agüentará até morrer.

Em termos de jogo, o mestre torturador saberá sempre quantos pontos de vida o alvo possui ao observá-lo.

Minar Vontade: Durante a tortura, o mestre torturador remove a vontade do alvo.

A vítima deverá realizar um teste de vontade por turno contra $CD\ 15 + \text{nível do mestre torturador}$ nesta classe.

Cada falha implicará na perda de um ponto de vontade temporário.

Caso o valor chegue a zero, o alvo ficará num estado semi-catatônico, respondendo ou executando qualquer coisa que lhe for ordenada.

Presença Aterradora: O mestre torturador pode aterrorizar seus oponentes com a mera mostra de seus objetos torturadores ou a citação de métodos de tortura.

Esta habilidade é ativada sempre que o mestre torturador começar a mostrar seus

equipamentos medonhos ou a pronunciar as torturas e seus efeitos de dor no corpo.

Só está sujeito ao efeito o alvo indicado pelo torturador capaz de ouvir suas falas ou ver seus instrumentos. O alvo deve resistir num teste de vontade contra CD 5 + nível do mestre + graduações na perícia Intimidar.

Caso fracasse, qualquer alvo com menos de 4 DV ficará apavorado por 4d6 rodadas.

Criaturas com 5 DV os mais ficarão apenas abaladas por 4d6 rodadas.

Detectar Pensamentos: Estudando os gritos e grunhidos do alvo e o colocando-o num estado de dor ininterrupto, o mestre consegue perceber claramente todos os pensamentos do alvo, exatamente como na magia "Detectar Pensamentos", pág. 204 do Livro do Jogador.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Dor
2º	+1	+0	+0	+3	Manter Vivo
3º	+1	+1	+1	+3	
4º	+2	+1	+1	+4	Minar Vontade
5º	+2	+1	+1	+4	Talento: Usar Armas Exóticas
6º	+3	+2	+2	+5	Presença Aterradora
7º	+3	+2	+2	+5	Talento: Usar Armas Exóticas
8º	+4	+2	+2	+6	Talento: Usar Armas Exóticas
9º	+4	+3	+3	+6	Detectar PEnsamentos
10º	+5	+3	+3	+7	Dor Melhorada

PREGADOR DA FÉ

(RELIGIOSO ERRANTE RESPONSÁVEL POR ESPALHAR A FÉ DIVINA PELO MUNDO)

Os pregadores da fé são os grandes divulgadores da fé divina em Ry'anon, percorrendo todos os cantos do mundo levando os dogmas da sua religião aos infiéis.

Seu destino é se juntar a um bando de aventureiros e partir em aventuras tentando demonstrar o quanto os seguidores da sua divindade são afortunados e abençoados, demonstrando seus poderes, sempre como forma de atrair cada vez mais seguidores.

A classe mais usual a seguir os caminhos de um pregador da fé é a dos clérigos, no entanto, ele deve ser um aventureiro nato, antes de qualquer coisa. Paladinos também podem se tornar bons pregadores da fé, assim como druidas são ótimos pregadores da fé de Ilandra.

O pregador da fé é o braço mais longo das igrejas. Ele é o encarregado de viajar aos quatro cantos do mundo, trazendo informações, fiéis e principalmente dinheiro e poder.

Expandir os tentáculos da religião é a forma que as igrejas encontraram de adquirir seguidores fora dos círculos onde são normalmente

reverenciados, tornando-se mais conhecidas e importantes.

Através dos Pregadores da Fé as igrejas estão sempre informadas sobre as novas regiões descobertas e colonizações, sabendo dos povos e nações formadas nas partes mais distantes do mundo.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um pregador da fé, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer.

Classe: Qualquer.

Bônus Base de Ataque: +5

Perícia Conhecimento (Religião) 6 ou mais graduações.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Pregador da Fé (e a habilidade chave para cada perícia) são: concentração (cons) Ofícios (Int), Diplomacia



(Car), Cura (Sab), Conhecimento (Arcano) (Religião) (Int), Profissão (Sab), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras: Um pregador da fé sabe usar todas as armas simples e armaduras leves.

Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Refúgio Sagrado: o personagem, após uma prece de uma hora, abençoa determinado local por 12 horas.

Os locais usualmente escolhidos são aqueles onde os personagens vão acampar, passar algum tempo curando os ferimentos, descansando, etc.

Durante o período, assume-se que na área estão ativos os efeitos de uma magia *Oração*.

Conhecimento Errante: Após tantas aventuras o personagem adquiriu uma grande bagagem de conhecimento.

Assim como um bardo, ele pode tentar descobrir sobre itens, pessoas, locais, etc. O bônus é seu nível como pregador da fé + seu modificador de inteligência.

Comunhão: Todos os que assistirem a um culto comandado por você, e efetivamente forem seguidores fiéis do seu Deus, recebem um bônus de +1 na sua próxima jogada de dado. Os espectadores recebem este bônus para apenas uma jogada de dado a cada dois níveis que o pregador tiver nesta classe.

Conjuração: Um pregador da fé, que já era capaz de conjurar magias divinas continuará desenvolvendo essa habilidade, adquirindo acesso a magias mais poderosas conforme segue sua devoção. Portanto, quando o personagem atinge

um novo nível nesta classe de prestígio ele adquire mais magias diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe.

Caso o personagem não tenha a habilidade de conjurador divino, ele deve usar a tabela de Clérigos do LDJ para determinar a progressão nas magias.

Poder da Fé: Cada pregador da fé recebe nos níveis 1, 5 e 10 três poderes relacionados diretamente à sua divindade.

Estes poderes devem ser tratados como poderes similares à magia e devem seguir os seguintes parâmetros:

Utilização: Apenas uma vez ao dia cada poder.

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis) ou conforme o texto.

Alvos: Conforme o texto.

Duração: Conforme o texto Variado.

Teste de Resistência: o devido teste reduz a metade os efeitos ou anula totalmente (a cargo do mestre). Os poderes são descritos separadamente para cada divindade abaixo:

Bronkor

Poder da Fé I: Aura de Confiança (o bônus de base de Ataque deve ser calculado como se o personagem tivesse um nível a mais na classe de prestígio pregador da fé).

Poder da Fé II: Persistência. (imunidade total aos efeitos do medo e bônus de +1 em todas as resistências).

Poder da Fé III: Enviado de Bronkor (O pregador da fé de Bronkor recebe um ataque adicional a cada rodada, sempre após a última ação da rodada).

Ilandra

Poder da Fé I: Camuflagem de Ilandra (o pregador da fé de Ilandra recebe a habilidade de se camuflar na floresta e em outros ambientes naturais. Todo teste da perícia esconder-se sob estas condições recebe um bônus de +5).

Poder da Fé II: Comunicação Natural (o pregador recebe a habilidade de falar com os animais e plantas entendendo os seus sons e sinais).

Poder da Fé III: Enviado de Ilandra (o pregador da fé de Ilandra recebe uma ação qualquer adicional a cada rodada, sempre após a última ação da rodada, quando estiver dentro de um ambiente natural).

Dzenis

Poder da Fé I: Corpo de Fogo (o pregador da fé recebe imunidade total a todo fogo não mágico).

Poder da Fé II: Espada de Brasas (abençoando a arma principal de seu Deus, uma espada longa, o pregador da fé de Dzenis, transforma a lâmina em brasa aumentando o dano em 2d4 devido ao calor cauterizante).

Poder da Fé III: Pandemônio de Chamas (o pregador da fé de Dzenis recebe a habilidade de convocar pequenas bolas de fogo do céu que caem onde o pregador desejar. Estas 2d4+2 Bolas causam 2d4 de dano devido ao fogo mágico cada uma).



Lantus

Poder da Fé I: Sopro de Conhecimento (o pregador pode comprar qualquer perícia como se fosse uma perícia de sua classe)

Poder da Fé II: Conhecimento Verdadeiro (o pregador recebe a habilidade de conhecimento de bardo. Ele pode realizar o teste do "conhecimento errante", ao atingir o sexto nível nesta classe, utilizando o dobro de seu bônus normal).

Poder da Fé III: Visão de Lantus (o pregador da fé de Lantus é totalmente imune a qualquer ilusão além receber um bônus de +10 em qualquer teste da perícia sentir motivação).

Nastirty

Poder da Fé I: Fascinação de Nastirty (o pregador da fé de Nastirty recebe a habilidade de fascinar mortos-vivos. Caso o personagem já possua esta habilidade, o pregador de nastirty a faz como se fosse dois níveis mais poderoso).

Poder da Fé II: Profanar (o pregador da fé de Nastirty profana um alvo por até uma rodada a cada três níveis na classe de pregador. O alvo realiza todos os testes duplicados e adota sempre o pior teste como o definitivo).

Poder da Fé III: Toque da Putrefação (o pregador da fé de Nastirty recebe a habilidade de "conversão" de qualquer magia divina em uma magia de infligir ainda mais poderosa. Estas magias convertidas são conjuradas causando o dobro de dano. O pregador pode ainda tocar uma foice, arma preferida de Nastirty, a transformando numa lâmina de dano, prendendo uma destas magias convertidas (mas não duplicadas) na arma. Quando o pregador acertar qualquer ataque, a magia se desprende causando mais dano ao pobre oponente atacado).

Malfroin

Poder da Fé I: Corpo de Gelo (o pregador da fé recebe imunidade total a todo frio não mágico).

Poder da Fé II: Machado de Neve (abençoando a arma principal de seu Deus, um machado de batalha, o pregador da fé de Malfroin transforma a lâmina em gelo cortante, aumentando o dano em 2d4 devido ao frio).

Poder da Fé III: Pandemônio de Frio (o pregador da fé de Malfroin recebe a habilidade de convocar pequenas bolas de gelo do céu que caem onde o pregador desejar. Estas 2d4 + 2 bolas causam 2d4 de dano cada uma, devido ao frio mágico).

Dagus

Poder da Fé I: Ligação Aquática (o pregador da fé recebe imunidade total a todo ataque baseado em água e a habilidade de respirar sob a água, sendo impossível se afogar).

Poder da Fé II: Tridente de Água (abençoando a arma principal de seu Deus, um tridente, o pregador da fé de Dagus transforma sua arma em uma arma divina, aumentando o dano em 2d4 devido a natureza da água).

Poder da Fé III: Tsunami de Dagus (o pregador da fé de Dagus recebe a habilidade de conjurar próximo de uma grande fonte de Água

(piscina, poço, rio, lago, mar) uma gigantesca onda de água pressurizada que causa a todos os alvos (máximo de 2d4 + 2 alvos), um dano de 4d6 de dano por água a cada alvo).

Zulan

Poder da Fé I: Purificação (abençoando um alvo qualquer ou a si próprio, o pregador da fé de Zulan anula totalmente o efeito de qualquer veneno ou doença normal ou mágica).

Poder da Fé II: Bênção da Proteção (o pregador da fé recebe o seu nível nesta classe de prestígio na sua classe de armadura).

Poder da Fé III: Barreira da Fé (o pregador da fé de Zulan impede que todos a até 10 metros de distância fiquem impedidos de realizar qualquer ação de agressão, seja um ataque ou o uso de uma habilidade especial ou magia).

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Poder da Fé I	+1 nível de classe existente
2º	+1	+3	+0	+3	Refúgio Sagrado	+1 nível de classe existente
3º	+2	+3	+1	+3		+1 nível de classe existente
4º	+3	+4	+1	+4		+1 nível de classe existente
5º	+3	+4	+1	+4	Poder da Fé II	+1 nível de classe existente
6º	+4	+5	+2	+5	Conhecimento Errante	+1 nível de classe existente
7º	+5	+5	+2	+5		+1 nível de classe existente
8º	+6	+6	+2	+6		+1 nível de classe existente
9º	+6	+6	+3	+6	Comunhão	+1 nível de classe existente
10º	+7	+7	+3	+7	Poder da Fé III	+1 nível de classe existente

PRETORIANO

(GUERREIRO DE ELITE, DEFENSOR DIRETO DO MUNDO DE RY'ANON)

Os guerreiros de elite, pinçados diretamente da elite dos guerreiros. Uma verdadeira força contra as grandes bestas e a podridão que diariamente assolam o mundo de Ry'anon. Um pretoriano é idolatrado pelo povo. Um verdadeiro herói medieval.

A dificuldade em se encontrar um pretoriano, auxilia em muito na divulgação das histórias que contam seus feitos passados.

Em Lindrust, na feira central do comércio, muitos bardos com seus alaúdes costumam entreter a população com as histórias fantásticas dos feitos Pretorianos, sempre

contando como a besta do apocalipse foi derrotada ou como os pretorianos estiveram por trás do desaparecimento dos dragões

O treinamento do Pretoriano é o segredo de seu sucesso. Jovens de valor e de técnica selvagem são escolhidos em duros testes e lapidados como uma pedra preciosa com a capacidade de matar. Na academia pretoriana, um jovem perde sua juventude aprendendo de tudo. De técnicas de combate à diplomacia.

A Academia Pretoriana se localiza em Firexian, num prédio discreto bem no centro da cidade.

Dado de Vida: d12

Pré-Requisitos

Para se tornar um Pretoriano o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +8.

Tendência: qualquer tendência benigna.

Talentos: Arma Exótica (Ceifador), Foco em Arma (Ceifador), Especialização (Ceifador) e Saque Rápido.

Especial: Um Pretoriano não pode formar Multiclasse com as Classes: Mago, Feiticeiro e Ladino.

Preço: Os estudos Pretorianos são muito caros. É necessário o pagamento de uma quantia de 100.000 Damaris para iniciar os estudos.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Pretoriano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Falar Idioma, Furtividade (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar

(Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Instrumentos Mágico (Car), Conhecimento (Guerra, Religião, Nobreza) (Int), Ofícios (Armadura e Escudo, Ceifador, Arco Reforçado, Arma) (Int).

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

Habilidades de Classe

Usar Armas e Armaduras:

Um Pretoriano sabe usar

todas as armas simples, comuns e exóticas, armaduras leves, pesadas e escudos. Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcelete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Ceifar: Usando o ceifador, o Pretoriano arremessa sua arma como se fosse um bumerang, para acertar apenas um alvo. Após acertar o alvo, o ceifador retorna para mão do Pretoriano, antes de sua próxima iniciativa.

Talentos Adicionais: O Pretoriano recebe um talento adicional em todos os níveis. Estes talentos adicionais devem constar na lista de talentos adicionais dos guerreiros.

Ceifar Melhorado: Usando o ceifador, o Pretoriano arremessa sua arma apenas uma vez como se fosse um bumerang, para acertar um número alvos igual ao seu nível na classe Pretoriano.

Um alvo não pode receber mais de um ataque por arremesso.

O Pretoriano realiza apenas um arremesso, porém testa contra todos os CAs de seus alvos. Mesmo que ele falhe o ceifador continua percorrendo seu caminho, até atingir o próximo alvo. Após acertar os alvos a arma retorna para a mão do Pretoriano antes de sua próxima iniciativa.

Ceifar Especial: Como Ceifar Melhorado, porém o ataque deverá ser



tratado como um ataque vorpal, conforme descrito na pág. 187 do Livro do Mestre.

Código de Honra Pretoriano:

- Sempre acatar sem questionar as ordens de superiores;
- Jamais ter piedade de um inimigo;
- Jamais atacar um inocente;
- Jamais faltar com a verdade;
- Jamais fugir ou se render durante um combate;
- Sempre buscar uma morte honrosa no campo de batalha;
- Sempre cumprir com sua grande missão.

Este código é a verdadeira estrada da vida de um Pretoriano. Um Pretoriano que o desrespeitar será sempre julgado, caçado e destruído.

Especial:

Um pretoriano é mestre no Ceifador, porém esta arma não existe nos livros básicos. O Ceifador é construído pelos ferreiros Pretorianos utilizando os segredos da forjaria para forjar a arma no Gorgantium, o metal mais poderoso de Ry'anon. Suas propriedades são especiais. O Gorgantium é um raríssimo metal negro fosco forjado com aço especial, esculpado com o sangue negro dos Gorlocks, o que lhe confere características especiais, como ser

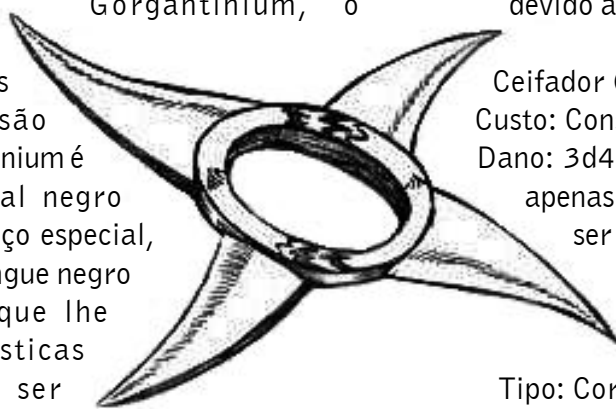
completamente sem brilho, muito mais resistente que o aço e não ser condutor de eletricidade, ou calor e frio normais. Alguém usando uma armadura completa de Gorgantium está inteiramente protegido do calor e frio normais, mas não em condições extremas.

É excelente para criar armas e armaduras. Considere as armaduras de Gorgantium como pertencentes a duas categorias inferiores para determinar o deslocamento e outras limitações (a capacidade de um bárbaro de usar seu movimento rápido enquanto estiver usando sua armadura).

As armaduras pesadas e médias são consideradas leves como sua categoria original. A chance de falha para uma armadura e um escudo deste material diminui em 30%. O bônus máximo de Destreza aumenta em 3 e a penalidade de armadura cai em 4.

Os itens feitos de Gorgantium pesam a metade do peso normal. O Gorgantium tem dureza 20 e 50 pontos de vida a cada 3cm de espessura.

Os itens feitos de Gorgantium possuem ainda resistência de +5 a eletricidade, frio e calor devido a sua natureza pouco condutora.



Ceifador (Arma Exótica / Corpo a Corpo)

Custo: Construção 30.000 Damaris

Dano: 3d4 + 5 (Este bônus de +5 se deve apenas ao fato do ceifador do pretoriano ser feito de Gorgantium)

Decisivo: 19 – 20 (x4)

Incremento: 10 metros

Peso: 1kg

Tipo: Cortante

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+4	+4	+4	Ceifar, Talento Adicional
2º	+2	+5	+5	+5	Talento Adicional
3º	+3	+5	+5	+5	Talento Adicional
4º	+4	+6	+6	+6	Talento Adicional
5º	+5	+6	+6	+6	Ceifar Melhorado, Talento Adicional
6º	+6/1	+7	+7	+7	Talento Adicional
7º	+7/2	+7	+7	+7	Talento Adicional
8º	+8/3	+8	+8	+8	Talento Adicional
9º	+9/4	+8	+8	+8	Talento Adicional
10º	+10/5	+9	+9	+9	Ceifar Especial, Talento Adicional

VINGADOR DE RADAKSAN

(SEGUIDORES DE UMA DIVINDADE MORTA,
ESTES "QUASE" SACERDOTES LUTAM PELA JUSTIÇA)

Lutando pela honra, justiça e defendendo todos os necessitados, os "Seguidores do Pai", como também são conhecidos, são formados por seguidores de Radaksan, que mesmo sabendo da morte de seu Deus ainda o cultuam como se fosse vivo.

De formação recente, estes homens predestinados se reuniram após uma suposta aparição do Deus dos Homens e da Justiça na pequena vila de Takaz e se intensificaram quando de forma impressionante estes homens passaram a receber poderes divinos normalmente, diretamente de sua fé verdadeira por Radaksan.

Um Vingador acredita tanto que seu Deus ainda está vivo ou que pode retornar das entranhas de Ry'anon, que estes poderes, em termos de jogo, devem ser encarados como poderes divinos comuns, embora a desconfiança entre a população de que os Seguidores de Radaksan são na verdade magos seja muito grande. Ainda mais por este tipo de seguidor ser ainda extremamente raro fora da vila de Takaz, se tornando quase uma lenda, fomentando muitas especulações sobre seus poderes, aumentando ainda mais a admiração e o medo por estes sacerdotes.

Os Vingadores costumam agir pelo mundo, defendendo os necessitados e oprimidos, levando a palavra da Justiça de Radaksan aonde quer que estejam.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um vingador de Radaksan o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4.

Tendência: somente caótico bom.

Perícias: Conhecimento (Religião) 4 graduações, Sentir Motivação 3 graduações.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um Vingador de Radaksan (e a habilidade chave de cada perícia) são: Sentir Motivação (Sab), Procurar (Int), Ouvir (Sab), Observar (Sab), Intimidar (Car), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Conhecimento (Religião) (Int). Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de inteligência.

Habilidades da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um vingador de Radaksan sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Note que as penalidades por usar uma armadura mais pesada que um corcelete de couro são aplicadas as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Punga e Acrobacia.

Magias: A partir do primeiro nível, um vingador de Radaksan adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas.

Para conjurar as magias um personagem deve ter uma pontuação em sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um personagem de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo.

As magias adicionais do vingador são baseadas em Sabedoria; a classe de dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + o modificador de sabedoria.

Quando um Vingador recebe 0 magias de um determinado nível, ele recebe apenas magias adicionais.

Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las.

A relação das magias do vingador é descrita a seguir; ele tem acesso a qualquer magia da lista, desde que seja capaz de lançá-la e pode escolher livremente qual preparar.



Um Vingador prepara e conjura magias como um clérigo, mas não pode converter suas magias em magias de cura como um clérigo normalmente faria.

O nível de conjurador do vingador é equivalente ao nível nesta classe de prestígio.

Vingança de Radaksan: O vingador de Radaksan recebe, a título de bônus vingativo, a possibilidade de convocar a fúria da fé para atacar os seguidores declarados de outras divindades (somente seguidores de outros deuses como paladinos, clérigos, druidas e religiosos que efetivamente defendem qualquer interesse divino que não o de Radaksan).

A Fúria de Fé dura um turno para cada nível na classe de prestígio e o personagem recebe um bônus de +1 no ataque, na iniciativa, no dano e nas jogadas de proteção.

No quarto e no oitavo níveis, estes bônus são multiplicados por 2 e 4 respectivamente.

Talentos Adicionais: O vingador de Radaksan recebe um talento adicional ao atingir o 5º, 7º e 9º níveis.

Estes talentos adicionais devem constar na lista de talentos adicionais do Guerreiro.

Justiça de Radaksan: Durante uma cena inteira o vingador de Radaksan busca na sua fé a força para atemorizar seus inimigos.

O alvo deve ser bem

sucedido num teste de vontade contra CD 10 + nível do vingador + bônus de carisma do vingador para não sofrer um redutor igual ao nível do vingador no seu ataque, dano e jogada de proteção, por uma cena inteira.

Este poder pode ser usado apenas uma vez ao dia.

Expulsão de Radaksan: O vingador de Radaksan pode usar os efeitos de uma expulsão normal para paralisar o ataque de qualquer criatura maligna (que tenha Tendência Leal e Mau, Neutro e Mau ou Caótico e Mau).

O teste deve ser realizado normalmente, com a única diferença de que o alvo não é destruído nem afastado. Ele apenas se contorce com a aura de proteção que emana da fé do Vingador.

Trate as criaturas atingidas como se elas estivessem assustadas.

Retribuição de Radaksan: O vingador no sétimo nível recebe da força desconhecida que concede poder aos Vingadores o dom da retribuição.

Sempre que o vingador morrer de forma honrada e na defesa dos ideais da justiça, ele causará ao assassino um dano idêntico ao que recebeu no ataque derradeiro. Ou seja, o vingador com cinco pontos de vida recebe dano de um troll igual a treze, que o leva a ficar com -8 pontos de vida. Depois de desfalecer por duas rodadas o vingador morre causando instantaneamente ao troll um dano de 13 + o modificador de carisma do vingador.

Este poder causa ainda um transtorno ao



assassino do vingador que sofrerá uma maldição que reduz o nível do vingador em TODAS as suas jogadas de dado.

Essa maldição dura um dia para cada ponto de modificador de carisma possuído pelo vingador morto.

Armagedon de Radaksan: O vingador pode se sacrificar com uma punhalada no peito causando a perda de cinco dados de vida para cada ponto de modificador de carisma que o vingador possuir.

Todas as criaturas malignas a até 100 metros de raio do vingador sofrem do armagedon, que destrói primeiro as criaturas menos poderosas para só aí atacar as criaturas mais poderosas.

Apenas criaturas malignas com até dez dados de vida são afetados por esta habilidade.

Criaturas mais poderosas apenas perdem dados de vida até a metade do seu total.

Por exemplo: um vingador com modificador de carisma +3 se sacrifica iniciando o armagedon numa área onde se encontram dois Goblins com 2 DV cada, dois Orcs com 4 DV cada e um Ettin com 12 DV. O vingador atinge assim 15 DV (5 multiplicado por 3). Primeiro são atingidos os 2 goblins totalizando 4 DVs (2 de cada goblin). Depois os 2 Orcs totalizando 12 DVs (4 dos goblins e 8 dos Orcs). Por fim o Ettin irá apenas perder os 3 DVs restantes (15 – 12 = 3). Mesmo que o Vingador ainda tivesse 12 DVs para atingir ao Ettin, este apenas perderia os pontos de vida correspondentes a metade dos DVs totais, ou seja, o equivalente em Pontos de Vida de 6 DVs.

Depois que é sacrificado o corpo do vingador não se decompõe e caso seja recuperado e levado a um lugar seguro outro vingador de 10º nível pode realizar o ritual para trazê-lo novamente a vida.

Este processo dura dez meses, menos os valores dos bônus dos atributos constituição e carisma com um mínimo de cinco meses.

Lista de Magias do Vingador de Radaksan

1º. Nível - Abençoar Arma, Arma Mágica, Auxílio Divino, Bênção, Curar Ferimentos Leves, Detectar Venenos, Escudo da Fé, Remover Medo, Resistência, Virtude.

2º. Nível - Acalmar Emoções, Ajuda, Curar Ferimentos Moderados, Força de Touro, Proteger Outro, Remover Paralisia, Retardar Envenenamento, Vigor.

3º. Nível - Arma Mágica Aprimorada, Círculo Mágico contra o Mal, Curar Ferimentos Graves, Discernir Mentiras, Dissipar Magia, Oração, Remover Maldição, Símbolo de Proteção.

4º. Nível - Curar Ferimentos Críticos, Dissipar a Mal, Espada Sagrada, Neutralizar Venenos, Proteção contra a morte, Transferência de Poder Divino.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+2	+2	Vingança de Radaksan	0			
2º	+1	+0	+3	+3	Justiça de Radaksan	1			
3º	+2	+1	+3	+3		1	0		
4º	+3	+1	+4	+4	Vingança de Radaksan x2	1	1		
5º	+3	+1	+4	+4	Expulsão de Radaksan	1	1	0	
6º	+4	+2	+5	+5		1	1	1	
7º	+5	+2	+5	+5	Retribuição de Radaksan	2	1	1	0
8º	+6/1	+2	+6	+6	Vingança de Radaksan x4	2	1	1	1
9º	+6/1	+3	+6	+6		2	2	1	1
10º	+7/2	+3	+7	+7	Armagedon de Radaksan	2	2	2	1

TALENTOS

Nesta seção traremos os novos talentos disponíveis a todos os personagens nativos ou não de Ry'anon.

Deve-se observar que com a natureza muito mais pesada e conturbada de Ry'anon alguns talentos podem soar como extra-poderosos ou mesmo desequilibrados. Contudo, foram construídos e exaustivamente testados para os padrões de Ry'anon, onde a sobrevivência diária é muito mais difícil de se obter do que nos mundos de fantasia padrão.

Com isso mais uma vez alertamos para que o bom senso e a palavra do mestre sejam utilizados sem restrições.

TALENTOS REGIONAIS

Os talentos regionais de Ry'anon possuem duas funções básicas: A primeira é conceder um talento extra, o que tornaria qualquer personagem mais poderoso e preparado para os constantes perigos de Ry'anon, ainda mais nos níveis mais básicos, A outra seria a funcionalidade de se individualizar ainda mais os personagens de acordo com a região de nascimento e sua cultura.

Os talentos ditos como regionais devem ser escolhidos adicionalmente, sem nenhum prejuízo por todos os personagens que assim desejarem. Entretanto, mais tarde, durante a construção de personagem, estes mesmos talentos podem ser adquiridos normalmente como se fossem talentos normais.

Para se determinar qual talento estará disponível a cada personagem, deve-se observar dois pontos: a raça e a região de nascimento. Feito isso, verifica-se quais os talentos disponíveis e se escolhe apenas um dentre os possíveis. Caso haja qualquer conflito de região ou de talento a ser escolhido, o mestre deve possuir a palavra final.

Norte Selvagem: Travessia e Ambiente Familiar.
Ilha de Acrópolis: Cultura Militar e Cultura Litorânea.

Deserto dos Crânios: Travessia, Ambiente Familiar e Cultura Nômade.

Florestas: Travessia e Ambiente Familiar.

Porto da Adaga (Cidade): Cultura Contrabandista, Litorânea, Miserável, Mercantil, Militar e Cosmopolita.

Lampurian (Cidade): Cultura Instruída, Mercantil e Cosmopolita.

Lindrust (Cidade): Cultura Litorânea, Instruída, Mercantil e Cosmopolita.

Svalbard (Cidade): Cultura Litorânea, Instruída, Mercantil e Cosmopolita.

Al Kadesh (Cidade): Cultura Mercantil, Cultura Nômade e Cultura Cosmopolita.

Raça Maeda: Cultura Não Civilizada e Ambiente Familiar.

Raça Amorfo: Ambiente Familiar, Travessia e Cultura Pacífica.

Raça Tenebrum: Cultura Pacífica, Escravizada e Miserável.

Raça Meio Gigante: Cultura Não Civilizada, Miserável e Ambiente Familiar.

Elfos Nimór: Ambiente Familiar.

Elfos Galenar: Ambiente Familiar, Cultura Civilizada, Pacífica e Instruída.

Elfos Halarins: Ambiente Familiar e Cultura Militar.

Elfos Silhirins: Cultura Não Civilizada.

Anões Dorag: Ambiente Familiar, Travessia, Cultura Mercante.

Anões Dullacks: Cultura Militar.

Anões Tordack: Cultura Não Civilizada.

Abençoado pelos Céus [Geral]

Alguém lá em cima gosta mesmo de você.

Pré Requisitos: Carisma 16 ou maior.

Benefícios: Recebe +1 nos testes de Carisma contra não seguidores da sua divindade e +2 para os que seguem o mesmo Deus que você.

Ação Hecatombe [Geral]

Sendo treinado e se mantendo em ação em missões cada vez mais difíceis e importantes, o membro se aperfeiçoa cada vez mais.

Pré Requisitos: Ser membro da Hecatombe e já ter passado no mínimo três níveis dentro da organização.

Benefícios: O agente Hecatombe recebe +1 nos testes de Diplomacia, Espionar, Esconder-se e Observar. Recebe também +1 no Bônus Base de Ataque para atingir pelas costas.

Adrenalina [Geral]

O teu cérebro te estimula sempre que você se encontrar próximo da morte.

Pré Requisitos: Constituição 13, ou melhor.

Benefícios: Toda vez que os pontos de vida do seu personagem ficarem abaixo de 25% do total, ele recebe +2 em Força e +2 em Destreza até que os seus pontos de vida superem os 25%.

Adrenalina Melhorada [Geral]

O cérebro de seu personagem o estimula ainda mais, sempre que ele se encontrar realmente próximo da morte.

Pré Requisitos: Constituição 13, ou melhor, Talento Adrenalina.

Benefícios: toda vez que os Pontos de Vida do seu personagem ficarem abaixo de 10% do total ele recebe +2 em Força e +2 em Destreza até que os seus pontos de vida superem os 10%. Este bônus é cumulativo com os bônus do Talento Adrenalina.

Aligeração [Geral]

Seu corpo se cura com mais facilidade.

Pré Requisitos: Constituição 14, ou maior.

Benefícios: Seu personagem recebe o seu bônus de Constituição para todas as curas que ele sofrer, sejam mágicas ou naturais. Se você já receberia o bônus naturalmente receba de modo dobrado.

Ou seja, se você possui Constituição 16 (modificador +3), e tomar uma poção de cura de 1d8 + 2, o personagem será curado em 1d8 + 2 + 3 Pontos de Vida.



Ambiente Familiar [Geral/Regional]

O personagem, após crescer num determinado tipo de região aprende alguns segredos básicos.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento

Benefícios: O personagem recebe +1 em todas as jogadas de sobrevivência dentro do ambiente favorecido.

Análise da Águia [Geral]

Observando os oponentes você identifica seus pontos fracos.

Pré Requisitos: Sabedoria 16 ou maior e Inteligência 16 ou maior.

Benefícios: Usando uma rodada inteira para observar um oponente em especial, você pode analisar todas as capacidades e limitações do oponente. Você recebe, até o

final do encontro, +1 na CA contra o oponente e +1 no teste para acertá-lo.

Companheiro Animal Melhorado [Geral]

Você inspira total confiança ao seu animal, tratando-o bem e fazendo ele se destacar dentre outros de sua espécie.

Pré-requisito: Companheiro Animal e a Perícia Empatia com Animais +6 graduações.

Benefícios: Seu companheiro animal ganha +4 Dados de Vida, +2 nas resistências base, +2 nos ataques e danos.

Cultura Contrabandista [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma região onde o contrabando e o comércio ilegal é farto e pouco combatido.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Blear, Sentir Motivação e Ofícios (Comércio).



Cultura Cosmopolita [Geral/Regional]

Você é acostumado a viver em grandes cidades e reconhecer os perigos da convivência massiva nas grandes aglomerações e sabe como tirar vantagem com este jogo de cintura.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe +1 nas jogadas das Perícias Sentir Motivação e Obter Informação enquanto estiver em cidades grandes ou maiores.

Cultura Escravizada [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma região ou de um povo onde seus semelhantes raramente nascem livres.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +2 em um tipo de Ofício a sua escolha e +2 nos testes da Perícia Esconder-se.

Cultura Instruída [Geral/Regional]

Diferentemente de outros personagens, você é proveniente de uma região que concede alguma instrução profissional aos seus moradores.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe +2 graduações nas perícias Ofícios ou Profissão.

Cultura Litorânea [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma região litorânea onde a ligação com o mar é muito forte. A sua região forma marinheiros fortes e de renome no exterior.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +2 nas perícias Profissão (Marinheiro) e Profissão (Pescador).

Cultura Mercante [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma região onde o comércio se coloca como um dos pilares de sustentação da sua civilização.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +2 nas perícias Ofícios (Comércio), Avaliação e Sentir Motivação.

Cultura Militar [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma região onde as tensões da guerra estão sempre presentes.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +1 em uma arma específica da sua cultura ou região.

Cultura Miserável [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma região pobre onde muitos vivem às custas da generosidade alheia.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +2 nas perícias Blefar e Obter Informações.

Cultura não Civilizada [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma região aonde a civilização ainda não chegou ou é pouco atuante. Fora de sua região natal poucos o considerariam algo diferente de um bárbaro.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Intimidação e Sentir Motivação.



Cultura Nômade [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma cultura onde o povo forma tribos e clãs para percorrer grandes distâncias.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +2 nas perícias Sobrevivência e Adestrar Animais.

Cultura Pacífica [Geral/Regional]

Você é proveniente de uma região onde se usa muito mais a palavra e a política do que as armas e a força.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Diplomacia e Sentir Motivação.

Aparência Extra Racial [Geral]

Você aparenta ser membro de outra raça diferente da sua.

Pré-requisito: sem pré-requisito.

Benefícios: Você pode se passar por um membro de outra raça. Entretanto, um membro verdadeiro da raça, ou alguém que a conheça profundamente possui um bônus de +2 nos testes de Observar para notar a diferença.

Especial: Este Talento depende da aprovação total do mestre de sua campanha.

Apego pela vida [Geral]

A sua vontade de viver é algo espantoso.

Pré Requisitos: Vontade de Ferro.

Benefícios: Você adiciona o seu valor de Vontade aos seus Pontos de vida negativos. Ou seja, um personagem com Vontade igual a 4 só morre com -14 pontos de vida.

Ataque Compulsivo [Geral]

O lutador aprendeu a balancear seu ataque de forma a utilizar o acerto em um inimigo para acertar o próximo.

Pré-Requisitos: Cons 14, Des 15, Acuidade com Arma, Base de Ataque +8 ou maior.

Benefício: Para cada acerto em um ataque o lutador recebe um bônus de +1 no próximo ataque. Estes bônus são cumulativos e duram até o final do turno.

Ataque Ponderado [Geral]

Você pode usar suas gargalhadas para impor respeito.

Pré Requisitos: Sabedoria 12 ou maior, Talento Iniciativa Aprimorada.

Benefícios: Abdicando da iniciativa totalmente, e sendo o último a atacar, você recebe +2 de bônus nas jogadas de Ataque e Dano.

Especial: Se dois ou mais personagens utilizarem este Talento ao mesmo tempo, seus ataques serão simultaneamente os últimos.

Bondade Interior [Geral]

Você realmente sabe como ignorar os efeitos da maldade dentro de seu organismo.

Pré-requisito: Qualquer Alinhamento Bom.

Benefícios: Todas as jogadas de proteção que tenham origens malignas conferem a você um bônus de +4.

Bote de Cobra [Geral]

Usando de uma explosão de agilidade, você consegue atacar antes de todos.

Pré Requisitos: Destreza 16+, Talentos Saque Rápido e Iniciativa Aprimorada.

Benefícios: Anunciando o bote de cobra antes dos rolamentos de iniciativa, você consegue realizar o primeiro ataque, antes de qualquer outro personagem causando a metade do dano normal. Na próxima rodada realize o teste de Iniciativa sem o bônus concedido pela "Iniciativa Aprimorada".

Canalizar Frustrações [Geral]

Você aprende muito rápido com seus erros.

Pré Requisitos: Sabedoria 14 ou maior, Talento Especialização em Arma.

Benefícios: Toda vez que seu personagem errar um ataque, ele recebe no próximo ataque um bônus de +2 para acertar. Este bônus só é adicionado se o ataque seguinte for no mesmo oponente em que se errou anteriormente.

Combate Intimidador [Geral]

Sua ferocidade em combate lhe proporciona vantagens durante as batalhas. Utilizando golpes sangüinários, como arrancar olhos, esmagar a face do oponente, arrancar a coluna e enforcá-los nas suas próprias vísceras e etc.





Pré-requisito: Intimidação +4 graduações, Habilidade de Fúria.

Benefícios: Em combate você confere uma penalidade de -2 para que seus inimigos ataquem você.

Combate em Alturas [Geral]

Está treinado e preparado para combater contra oponentes que estejam em uma altura menor que você.

Pré Requisitos: Bônus de ataque +2 ou maior.

Benefícios: Quando ataca um oponente que esteja há pelo menos 1 metro abaixo de você, você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque a distância ou +2 nas jogadas de ataque corpo a corpo.

Combatente de Legiões [Geral]

Você foi treinado para a luta em um exército, e esta condição favorece seu estilo de luta.

Pré Requisitos: Bônus de Ataque +5, Destreza 16 ou superior, não permitido para tendências benignas.

Benefícios: Quando luta contra 5 aliados ou mais você recebe +1 para acertar e +2 no dano. Este bônus dobra caso o número de inimigos seja superior a 25. Note que esta é a bonificação máxima. Se o número de inimigos for superior a 50, o personagem continua recebendo o bônus como se houvesse apenas 25.

Corpo Fechado [Geral]

Você foi um escolhido pelos Deuses e agraciado com um "Corpo Fechado".

Pré Requisitos: Possuir 5 níveis de qualquer classe capaz de conjurar Magias Divinas.

Benefícios: Você recebe +1 na sua pior resistência e +1 no C.A. Trate este bônus como se fosse um bônus natural.

Cura Especial [Geral]

Você é conhecedor das técnicas há muito esquecidas para curar ferimentos e doenças.

Pré Requisitos: Sabedoria 16 ou maior.

Benefícios: Recebe +2 na perícia cura. Todas as magias relacionadas a cura o personagem realiza como se tivesse 1 nível a mais.

Dança Sensual [Geral]

Você pratica uma dança exótica, sensual e misteriosa, que permite que você aumente a flexibilidade do seu corpo, além de seduzir com seus movimentos.

Pré-requisito: Des 13, Car 14 e Sedução.

Benefícios: Você possui um bônus inicial de +2 em todas as perícias sociais (baseadas em Carisma) quando você interage com o sexo oposto.

Especial: Este bônus apenas pode ser utilizado com criaturas humanóides, de raças compatíveis.

Defensor [Geral]

Sua ligação afetiva com alguém move montanhas.

Pré Requisitos: Bônus de Base de ataque +4, Carisma 14 ou maior, ter um amigo verdadeiro com este mesmo talento.

Benefícios: Ao atacar um inimigo qualquer que tenha derrotado, nocauteado ou matado um amigo seu (deve obrigatoriamente ter reduzido os PVs do seu amigo a zero ou menos) na sua frente, você pode usar a ligação efetiva com o derrotado para vencer o algoz do seu amigo. Você recebe um bônus de +2 para acertá-lo, adiciona o modificador de Carisma multiplicado por dois no C.A. e adiciona os PVs atuais do seu amigo ao dano (+1 para -1 PVs, +2 para -2 PVs, +3 para -3 PVs e assim sucessivamente).

Especial: O mestre deve julgar a ligação de amizade para permitir o uso deste talento.

Dormir com Armadura [Geral]

Você aprendeu como ignorar o desconforto de dormir com a armadura.

Pré-requisito: Talento Tolerância e Constituição 16 ou maior.

Benefícios: Você ignora todas as penalidades por dormir com a sua armadura, conseguindo inclusive descansar plenamente.

Espada Sagrada [Geral]

Você recebe direto de seu Deus, em uma cerimônia sagrada, a mitológica espada "Vingadora Sagrada" para que estirpe o mal do mundo.

Pré-requisito: 10 níveis ou mais na classe Paladino, Conhecimento (Religião) + 10 graduações.

Benefícios: Ver a Espada Vingadora Sagrada, pág. 190 do Livro do Mestre.

Especialização em Armadura [Geral]

Escolha um tipo de Armadura (Ex. Armadura Completa, Cota de Malha etc.). Você é um verdadeiro mestre nesta armadura, por ter apenas treinado a vida inteira com ela.

Pré-requisito: Usar a armadura escolhida.

Benefícios: Você recebe um bônus de +2 na sua Classe de Armadura (como se fosse um bônus de Destreza). Entretanto, quando usar qualquer outro tipo de armadura que não a escolhida, ela protegerá menos, conferindo uma penalidade de -2 na Classe de Armadura.

Essência Extra [Metamágico]

Sua essência mágica é mais forte do que em outros Feiticeiros ou Bardos.

Pré-requisito: Ser um Feiticeiro ou Bardo.

Benefícios: Você conhece 2 magias a mais, de um nível abaixo do maior nível que você tem acesso. (Mínimo de zero nível). Uma vez escolhidas elas não podem ser trocadas.

Especial: Este talento pode ser escolhido várias vezes.

Família Nobre [Geral]

Você provém de uma família que possui poder, dinheiro e algum título de nobreza

Pré-requisito: Aprovação do mestre, Diplomacia +4, Avaliação +4, Conhecimento (Nobreza) +4, Talento Família Rica

Benefícios: Além das facilidades normais, você recebe sua fama no local de nascimento acrescida em 75%, começa com o seu capital inicial multiplicado por 3.

Especial: Este Talento deve ser comprado no ato de criação do personagem.

Família Real [Geral]

Você provém da família que governa a região ou a cidade onde você nasceu. Você é parente próximo e legítimo do governante, apesar de não estar na linha direta de sucessão.

Pré-requisito: Aprovação do mestre, Diplomacia +20, Avaliação +10, Conhecimento (Nobreza) +15, Talento Família Nobre.

Benefícios: Além das facilidades normais você recebe sua fama no local de nascimento acrescida em 100% e recebe todas as facilidades advindas de sua condição. O mestre dará dinheiro, bens,

poderes e deveres condescendes a nova realidade do personagem.

Família Rica [Geral]

Você provém de uma família que possui algum respeito e dinheiro na sua cidade natal.

Pré-requisito: Aprovação do mestre, Diplomacia +4, Avaliação +4.

Benefícios: Além das facilidades normais, você recebe sua fama no local de nascimento acrescida em 50% e começa com o seu capital inicial multiplicado por 2.

Especial: Este Talento deve ser comprado no ato de criação do personagem

Familiar Morto [Geral]

O espírito de um amigo, aliado, parente ou amado retornou para ajudá-lo.

Pré-Requisito: A morte de algum amigo, aliado, parente ou amado depois da criação do personagem.

Benefício: O espírito guardião, invisível e intangível, atua como um segundo par de olhos e ouvidos, lhe informando de forma sobrenatural coisas que estejam ocorrendo sem que o personagem possa perceber. Sempre que desejar, o personagem terá a disposição uma segunda jogada em Observar, Ouvir e Procurar, ficando com o melhor resultado. Também pode dizer o que ocorreu no local enquanto você dormia ou estava inconsciente.

Foco em Sobrevivência [Geral]

Você possui conhecimento natural para identificar animais ou plantas.

Pré Requisitos: Ser Elfo, Meio-Elfo, Maeda ou Amorfo ou ainda ter ao menos 1 nível na classe Ranger, Druida ou Clérigo de Ilandra.

Benefícios: Você se torna capaz de identificar animais pela pegada, pelo som, pelas fezes, pelos restos de alimentação, por uma mordida ou pelos sons dos passos. Sabe identificar as plantas pelo cheiro, pelo toque e visão, podendo classificá-las como comestível, medicinal ou venenosa.

Fora de Trilha [Geral]

Usando caminhos alternativos e pouco convencionais você não pode ser rastreado.

Pré Requisitos: Talento Rastrear, 10 ou mais graduações em Sobrevivência.



Benefícios: Você consegue impedir qualquer tentativa de lhe rastrear, em qualquer tipo de terreno e condição possível.

Fortaleza Mental [Geral]

A sua mente é preparada para receber os estímulos malignos que levariam qualquer um as raias da loucura.

Pré-requisito: Sabedoria 16 e o talento Vontade de Ferro.

Benefícios: Você recebe +2 para resistir à perda de sanidade.

Gargalhada Satânica [Geral]

Você pode usar suas gargalhadas para impor respeito.

Pré Requisitos: Carisma 14 ou maior e possuir tendências malignas.

Benefícios: Soltando uma gargalhada cavernosa e sombria você pode adicionar seus bônus de Carisma em todos os testes que realizar na próxima rodada. Este talento só pode ser usado uma vez ao dia.

Especial: Ao invés do bônus de Carisma você pode substituí-lo por adicionar seu nível no próximo dano.

Golpe Mecânico [Geral]

Estudando e trabalhando em cima de um mesmo golpe, o lutador consegue torná-lo perfeito.

Pré-Requisitos: Foco em Arma, Especialização em Arma e Afinidade com Arma e Base de Ataque 8 ou melhor

Benefício: O lutador consegue, com sua arma de preferência (a arma que ele tem Foco) adicionar seu bônus de Inteligência ao seu bônus de Força no dano da arma.

Incitar Bravura [Geral]

O seu comportamento em combate inspira seus aliados.

Pré Requisitos: Carisma 16 ou maior.

Benefícios: Todos os seus aliados a até 10m de você recebem um bônus de +4 na moral durante um combate.

Incitar Desespero [Geral]

O seu comportamento leva a desesperança aos que lutam contra você.

Pré Requisitos: Carisma 18 ou maior, Sabedoria 16 ou maior.

Benefícios: Todos os seus inimigos a até 10m de você recebem uma penalidade de -4 nos testes de moral durante um combate.

Iniciado [Geral]

Educado pelos melhores religiosos dentro dos templos, seu treinamento teológico incluiu o poder de persuasão divina, como se você fosse um clérigo verdadeiro.

Benefício: Conhecimento (Religião) +2 e Diplomacia +2

Insígnia do Sindicato [Geral]

O mercador pode desfrutar das facilidades de ser um membro do sindicato e ainda utilizar as facilidades adquiridas com o aperfeiçoamento obtido com o convívio com outros mercadores mais experientes.

Pré Requisitos: Ser um Mercador Sindicalizado, e ter pelo menos quatro níveis dentro desta organização.

Benefícios: Recebe +2 em Diplomacia, Profissão (Comércio) e Sentir Motivação.

Inspiração de Krorderick [Geral]

Com um grito à Memória de Krorderick, o membro e todos os seus aliados recebem um grande estímulo na moral.

Pré Requisitos: Ser Membro da Flâmula de Krorderick e já ter passado no mínimo três níveis dentro da organização.

Benefícios: Todos os aliados do membro que pertençam a organização e que estejam a até 15 metros recebem +1 para acertar até o fim do combate. Este modificador não é cumulativo.

Língua das Árvores [Geral]

Pré-requisito: Nascido e criado em florestas, Rastrear, Sobrevivência +1

Benefício: Pode conversar com as árvores e saber o que ocorreu em determinado local. Na verdade, você sabe interpretar os mínimos sinais da passagem de criaturas. Devido a isso, você ganha um bônus de +4 em teste para rastrear alguém dentro de florestas e +2 em outras regiões com vegetais.

Machadinha de Retorno [Geral]

Pré-requisito: Bônus de ataque básico 5+, proficiência em Machadinha e Foco com Arma (Machadinha).

Benefício: você pode fazer com que uma machadinha arremessada retorne à sua mão na próxima rodada no início da sua ação. Para realizar essa façanha você deve fazer o ataque com uma penalidade de -2 e o alvo deve estar no máximo a 9 metros. Na próxima rodada a arma retorna à posição original de onde foi arremessada. Se você ainda ocupar aquele espaço pode pegá-la e arremessá-la novamente.

Manipulação Melhorada [Geral]

O agente, com o seu olhar penetrante, consegue passar uma imagem de confiança e amizade.

Pré Requisitos: Ser Membro dos Manipuladores do Amanhã e já ter passado no mínimo três níveis dentro da organização.

Benefícios: O alvo sofre os efeitos da magia "Enfeitiçar Pessoas" como se o manipulador tivesse sempre 3 níveis a menos do que possui.

Medo Vermelho [Geral]

Ao sacar e exibir sua espada de lâmina vermelha, o Cavaleiro desperta o medo e o temor em seus inimigos.

Pré Requisitos: Ser Membro do Montante Vermelho e já ter passado no mínimo três níveis dentro da organização.

Benefícios: Os inimigos devem ser bem sucedidos num teste contra CD 13 mais modificador de Carisma do Cavaleiro, para não sofrer dos efeitos do medo.

Mente Aberta [Geral]

Sua mente adaptável o mantém sano.

Pré-Requisito: Sabedoria 16 ou maior.

Benefícios: Bônus de +4 em testes de Loucura.
Especial: Adaptado do Guia de Campanha de Ravenloft

Metabolismo Controlado [Geral]

Você consegue controlar seu corpo, fazendo-o agir normalmente com menos alimentos que alguém normal de sua raça necessitaria.

Pré-requisito: Talento Tolerância, Constituição 16 ou maior.

Benefícios: Você consegue viver com apenas um terço da quantidade de alimentos normais.

Ouvido Absoluto [Geral]

Você identifica a música e automaticamente suas propriedades mágicas.

Pré-requisito: Música do Bardo e Conhecimento (Música) +8 graduações

Benefícios: com um teste de Conhecimento (Música), o Bardo distingue a origem da música, sabe de onde ela provém (de outro bardo, de um item, de uma criatura, etc) e todos os seus efeitos, além do nível de poder empregado.

Parte da Floresta [Geral]

Você possui perfeita comunhão com os espíritos da floresta.

Pré-requisito: Ligação forte e verdadeira com uma floresta, Sabedoria 18 ou mais, ser capaz de conjurar magias de Druida ou Ranger de 5º nível ou mais.

Benefícios: Realizando testes de Ouvir, Procurar e Senso de Direção contra CD 25, você pode localizar e saber qualquer coisa dentro de um raio de 10 km dentro da floresta, desde que possa se concentrar no ambiente, sem poder executar qualquer outra ação.

Paz Mental [Metamágico]

Você pode realizar qualquer magia sem sofrer ataques de oportunidade.

Pré-requisito: Destreza e Inteligência 19 +, Talento Dominar Magia.

Benefícios: mesmo as magias não englobadas pelo talento Dominar Magia podem ser realizadas sem oferecer risco ao conjurador.

Preparar Perfume [Criação de Item]

Você pode criar perfumes portadores de magias. Consulte o Livro do Mestre para regras sobre poções e as utilize como se fosse um perfume. Estes perfumes são muito utilizados em Ry'anon para "mascarar" poções mágicas criadas por magos.
Pré-requisito: 5º Nível ou maior de uma classe que conjure magias, o Talento Preparar Poções e 6 graduações ou mais na perícia Alquimia.



Benefícios: Exatamente como o Talento Preparar Poções, observando que magias de até 5º nível podem ser portadas por um perfume, que contém 3 doses ou invés de 1 como a poção. Para efeitos de Preço Base utilize a Tabela 8-43 (Preço Base de Pergaminhos) com os valores dobrados, ao invés da Tabela 8-41 (Preço Base das Poções), ambas na página 245 do Livro do Mestre.

Prontidão Melhorada [Geral]

Usando de uma explosão de agilidade, você consegue atacar antes de todos.

Pré Requisitos: Talento Prontidão, sabedoria 16 ou maior.

Benefícios: Recebe um bônus de +2 nas perícias Ouvir, Procurar e Observar. Estes Bônus são cumulativos com os bônus do talento Prontidão.

Especial: Um personagem pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Protegido das Matas [Geral]

Pré-requisito: Nascido e criado em florestas, Carisma 13+.

Benefício: Você é protegido pela terra de seu reino. Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode invocar os efeitos da magia Ajuda, como um Clérigo de 1º nível. Essa é uma habilidade sobrenatural que só funciona dentro de Florestas.

Putrefação de Nastirty [Geral]

O membro pode canalizar a destruição de Nastirty, profanando um alvo com as desgraças do Deus Negro.

Pré Requisitos: Ser Membro do Sangue de Nastirty, já ter passado no

mínimo três níveis dentro da organização.

Benefícios: O inimigo Alvo profanado recebe -1 em todos os testes que realizar contra o Membro e o Membro recebe +1 em todos os testes que realizar contra o alvo profanado. Estes modificadores não são cumulativos e duram uma rodada para cada dois níveis dentro da organização.

Quebrar Juntas [Geral]

Usando de técnicas de imobilização aliadas com agilidade e força você consegue quebrar os membros de seus inimigos.

Pré-requisito: Ataque Base +8, Talento Agarrar Aprimorado, Destreza 12 ou maior.

Benefícios: Um alvo seguro ou preso deve ser bem sucedido num teste de Reflexo contra CD 10 mais dano infligido, para não ter um membro quebrado (Pernas ou braços apenas).

Retaliar [Geral]

Você sabe aproveitar o erro dos seus adversários.

Pré Requisitos: Bônus Base Ataque +4 ou maior, Talento Reflexos em Combate.

Benefícios: Se o oponente errar um ataque corpo a corpo por uma diferença de 4 ou mais pontos e você ainda não tiver realizado qualquer ação nesta rodada, você pode realizar um ataque de retaliação com bônus igual ao erro do oponente. Esta habilidade pode ser utilizada apenas 1 vez por rodada.

Especial: Ao usar esta habilidade você abdica de qualquer ação até o fim da rodada.

Sangue do Mar [Geral]

Você se sente mais confortável no mar ou no



oceano aberto do que quando você está em terra firme.

Benefícios: Você ganha um bônus +2 em todas as jogadas ligadas ao mar ou a água.

Sede Reduzida [Geral]

Você consegue controlar seu corpo, fazendo-o agir normalmente com menos água que alguém normal de sua raça necessitaria.

Pré-requisito: Talento Tolerância, Constituição 16 ou maior.

Benefícios: Você consegue viver com apenas a metade da quantidade de água normal.

Sedução [Geral]

Você decididamente atrai o sexo oposto.

Pré Requisitos: Carisma e Sabedoria 14 ou mais.

Benefícios: Você possui um bônus inicial de +2 em todas as perícias sociais (baseadas em Carisma) quando você interage com o sexo oposto.

Especial: Este bônus apenas pode ser utilizado com criaturas humanóides, de raças compatíveis.

Sensitividade ao Fôcus [Geral]

Depois de muito estudar sobre as interações da magia com o meio você aprendeu a sentir a presença da energia mágica nos objetos e nas pessoas.

Pré Requisitos: Ser um Caçador de Fôcus e já ter passado no mínimo três níveis dentro da organização.

Benefícios: O caçador pode perceber a energia da magia em locais, objetos ou pessoas, num raio de até 20 metros. Ele será capaz de identificar se o alvo é um objeto ou uma pessoa, mas não saberá aonde e qual é a fonte. Alvos muito recentes de magias (até 2 dias) também serão percebidos, mas o Caçador não saberá que se trata de um conjurador ou um alvo.

Sono Pesado [Geral]

Seu sono é revigorante, reconfortante e extremamente pesado, se dormido sem interrupções por até 8 horas.

Benefício: O personagem recupera 50% mais Pontos de Vida quando dorme (isso não afeta os pontos ganhos com Constituição alta), e qualquer tentativa de acordá-lo tem a dificuldade aumentada em 4.

Sorte de Gavanni [Geral]

Você é considerado uma pessoa com muita sorte

Pré-requisito: Ter sangue Tenebrum.

Benefícios: Uma vez por semana você pode repetir qualquer jogada de dados que lhe seja conveniente.

Especial: Este Talento deve ser comprado no 1º nível na criação do personagem.

Tolerância a Temperatura [Geral]

Você é mais tolerante a temperaturas que normalmente o incomodariam. Seja no frio ou no calor, você é mais adaptável, necessitando de menos proteção/tempo para se acomodar.

Pré-requisito: Talento Tolerância.

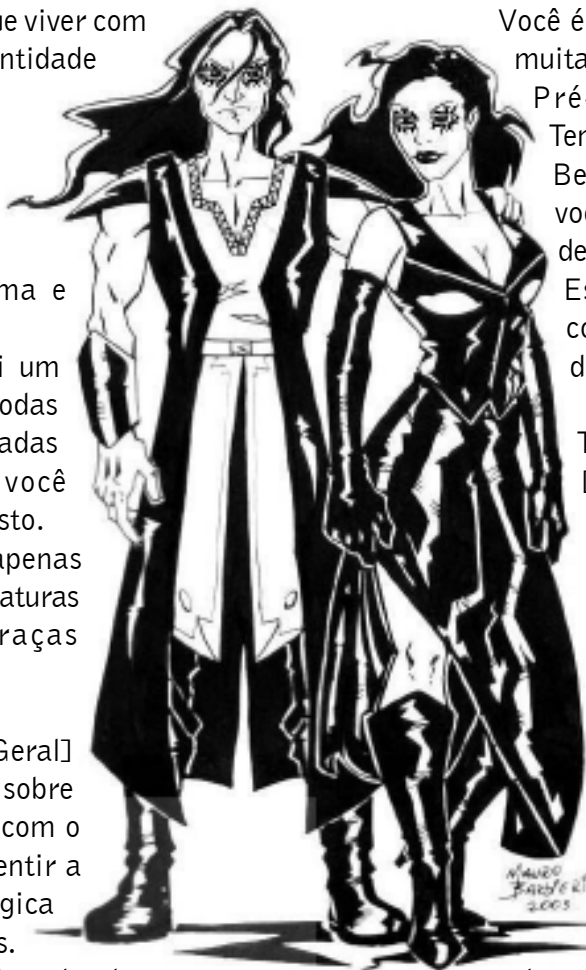
Benefícios: Recebe um bônus de +6 nos testes de resistência envolvendo frio ou calor natural, excluindo-se fogo, calor e frio não naturais.

Travessia [Geral/Regional]

Você é adaptado perfeitamente ao ambiente aonde cresceu.

Pré-requisito: Deve ter nascido nas regiões que concedem acesso a este talento.

Benefícios: O personagem mantém a sua movimentação normal mesmo quando atravessa terrenos de difícil transposição.



MAGIAS

A magia no mundo de Ry'anon exerce um papel muito distinto do que o que é exercido nos outros mundos de fantasia. Como na maioria deles, a magia existe e é muito poderosa. Ela é capaz de modificar as leis mais elementares da física, química e biologia, entretanto seu uso é proibido e vem carregado de situações que complicam, e muito a sua difusão e uso livre.

Há milênios a magia nos foi dada de presente pelo traiçoeiro Deus Turan, para que pudéssemos usá-la da forma que nos fosse possível sonhar. Muitos magos então surgiram e os limites das civilizações estavam modificados. A prosperidade avançava em passos extremamente largos.

Entretanto, muitos problemas nos céus surgiram fazendo com que a magia fosse olhada de forma diferente. Turan, o Deus que outrora nos tinha agraciado com o poder selvagem da Magia, agora era punido pelo assassinato cruel e impiedoso de nosso mais querido Deus, Radaksan, o Deus da Justiça e Patrono dos Humanos.

Então a forma de "punir" Turan foi fazer com que a magia fosse totalmente abolida. Os humanos, enraivecidos e tomados pelo ódio, começaram uma caçada sem precedentes a todos os magos, aprendizes, familiares e até mesmo empregados, que foram queimados junto com seus livros, pergaminhos e itens mágicos.

A magia então foi desaparecendo. O conhecimento foi parcialmente perdido e uma nova filosofia foi criada dentro da cabeça das massas. Para todos, a magia era uma forma de profanação à imagem de Radaksan. Seus usuários eram vistos como corruptores da sociedade, um inimigo que tinha de ser detido e destruído!

Hoje os magos são vistos como seres tomados pelos demônios e pela traição de Turan, que pretendem usar a magia para dominar a tudo e destruir a todos. As pessoas temem mais a magia do que os próprios castigos dos Deuses. A própria mão forte dos poderosos é responsável por parte deste raciocínio. Suspeitos de usarem magia são perseguidos e queimados, seus pertences destruídos, suas famílias exterminadas.

As próprias religiões realizaram muito bem o papel de divulgadores desta imagem. Todas as religiões, sem exceção perseguem e proíbem o uso da magia.

Uma criança, quando aprende a escrever em uma das milhares de escolas patrocinadas pelos templos de Lantus, aprende desde muito cedo o poder negro da magia, o que as fazem crescer com o medo do desconhecido e dos magos, que povoam suas mentes marcando-as para toda a vida.

O pânico é tal que forças especiais foram criadas para a perseguição dos magos. Milicianos comuns não teriam coragem nem de sequer seguir um mago. Dentro de uma cidade, quando as notícias de magos e magia chegam, as pessoas se escondem nos porões, o comércio fecha suas portas e até as tavernas ficam as moscas.

A única forma de magia aceita sem qualquer restrição é a magia proveniente dos milagres divinos. Clérigos, Druidas, Paladinos e Bardos, podem executar suas magias sem medo e sem despertar o pavor das populações.

Para eles, a magia divina seria uma forma de poder dado aos sacerdotes para que estes protejam aos outros da verdadeira magia negra e proibida de Turan, a magia Arcana. Já a magia do Bardo seria proveniente de sua música e dos conhecimentos adquiridos por eles, um verdadeiro presente dado por Irina aos menestréis como forma de amenizar a dor que trouxera a seu eterno amado Radaksan.

NOVAS MAGIAS

Área Viva

Necromancia [Água]

Nível: Fet/Mag 4, Cle 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: longo (120 metros + 12m/nível)

Alvos: Área de 30 metros de diâmetro

Duração: Concentração + Sabedoria número de rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

O Conjurador diretamente das forças da natureza, conura uma nuvem gasosa semelhante a vapor de água que destrói todo e qualquer material não vivo que esteja dentro dela. Armas, Armaduras, equipamentos, roupas e etc, enfim absolutamente tudo será destruído e reduzido a um fino pó cinza.

Itens de qualidade superior ou itens de natureza mágica não são afetados. Criaturas não vivas, construto ou animadas como os golens ou mortos vivos não são afetados por conter natureza mágica ou viva em seu interior.

Auto Flagelação Destemida de Lionel Necromancia

Nível: Fet/Mag 4, Cle 5, Brd 4

Componentes: V, G e M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude Parcial

Resistência a Magia: Sim

Criada pelo Notável Mago Lionel, em tempos antigos, esta magia é extremamente popular entre os bardos de Ry'anon, que sacrificando de sua própria força vital, conseguem afetar todos os seres vivos à sua volta.

Para cada ponto de vida sacrificado (máximo de dois por nível do conjurador), o conjurador causa um dano de 1d4 em todas as criaturas dentro da área de efeito da magia.

O efeito desta magia é devastador. Plantas secam, pequenos animais morrem e insetos são abatidos, reduzindo os corpos daqueles que perecem devido às forças desta magia a cinzas.

Os pontos de vida do mago, sacrificados para realizarem esta magia, não podem ser recuperados por meios mágicos, nem mesmo divinos. Apenas a cura natural pode trazer de volta os pontos sacrificados desta maneira.

Àqueles que forem bem sucedidos num teste de Fortitude reduzem o dano pela metade.

Conta-se que Lionel constantemente utilizava desta magia para causar ferimentos doloridos à sua inseparável amiga, a coruja Sophia, sempre que esta lhe fazia perder a paciência.



Chuva de Aberrações Conjuração [Destruição]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G e M

Tempo de Formulação: 3 ações

Alcance: Longo 120m + 12m por nível

Alvos: Área de 200m por nível do conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Não

Resistência a Magia: Não

Com esta magia repugnante, o conjurador evoca a fúria dos céus e dele faz cair inúmeras aberrações, como insetos rastejantes, sal, peixes, olhos humanos, sapos, sangue, secreções purulentas e fétidas e vísceras. A chuva dura Concentração + Inteligência rodadas e não causa nenhum dano, apenas o pavor daqueles que estão na sua área de efeito.

Nada do que cai pode ser aproveitado ou comido, por já estar apodrecido e por sua natureza mágica desconhecida, o que tornam estas coisas imprestáveis.





Outro problema criado pela magia ocorre quando sapos, insetos e peixes caem do céu vivos, causando quase sempre tamanha confusão.

Ciclone de Magma de Werônika

Evocação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 9

Componentes: V e G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Longo. 120m + 12m por nível do conjurador

Alvos: 100m de raio por nível

Duração: instantânea (ver teste)

Teste de Resistência: For

Resistência a Magia: Não

Criada pela Notável Werônika, esta magia extremamente poderosa hoje é praticamente desconhecida. Há mais de 500 anos não há um só relato de apreensões ou magos que soubessem ou que se utilizassem desta magia.

Há dentre os caçadores de magos a esperança que esta magia esteja perdida.

Extraíndo a força destrutiva do magma das nuvens, grossos pingos de lava destruidora caem do céu causando destruição e morte certa. O dano causado é 1d12 por nível do conjurador. Após a primeira rodada de dano direto, o dano por queimadura dura outras duas rodadas. Na segunda rodada o dano recebido deve ser dividido pela metade e na terceira pela metade novamente ou 25% do dano original.

Exemplo: Cautan evoca a "chuva de Magma" em cima de um pequeno grupo de batedores orcs. Com 5 níveis, Cautan causa na primeira rodada 32 pontos de dano. Na segunda rodada 16 (32 : 2) e na terceira 8 (16 : 2). Totalizando 56 de dano, ainda que distribuído em 3 rodadas.

Conceder Expulsão

Evocação [Bem]

Nível: Pal 3

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvos: 1 alvo (que possua o mesmo alinhamento da Divindade do Paladino).

Duração: 1 hora por nível do paladino

Teste de Resistência: Força de Vontade

Resistência a Magia: Sim

O Paladino, com permissão do seu Deus concede a um alvo de mesma tendência, o poder de Expulsar os Mortos Vivos, como se fosse um Paladino.

Note que quando concede este poder a alguém o Paladino perde a capacidade de fazê-lo até que a duração da magia se acabe.

Conceder Fé

Evocação [Magia]

Nível: Cle 3, Pal 4

Componentes: V e G

Tempo de Formulação: 3 ações

Alcance: Médio 30m + 3m por nível.

Alvos: 1 indivíduo

Duração: 1 hora por nível

Teste de Resistência: Vontade

Resistência a Magia: Sim

Assim como a magia Conceder Expulsão, Conceder Fé permite ao conjurador conceder todas as suas magias de cura a um outro indivíduo, que seja capaz de lançar magias divinas.

Note ainda que o receptor precisa ter magias disponíveis para ser capaz de lançar as magias recebidas desta maneira.

Destruição de Visceras de Haukan

Transmutação

Nível: Mag/Fei 8, Cle 9

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade Anula

Resistência à Magia: Sim

Criada por Haukan, esta foi a última magia utilizada pelo Mago Notável, antes de se sacrificar há milênios atrás.

Antes de sua morte esta era uma magia bem difundida. Sempre ensinada aos seus amigos magos de grande poder. Reza a lenda que o Notável Lionel teria auxiliado Haukan a desenvolver esta magia, entretanto como o próprio Lionel nunca confirmou tal fato, ele ainda é tratado como boato.

O conjurador pode explodir as vísceras do alvo provocando sua morte instantânea.

Ele começa com um cântico sombrio enquanto aponta a mão para o alvo. Ao final do tempo de execução, a magia tem efeito iniciado.

O alvo deve fazer um teste de resistência ou suas vísceras explodirão instantaneamente, fazendo com que líquidos asquerosos sejam expelidos pelos orifícios do seu corpo.

Caso o alvo seja bem sucedido no teste de Vontade, ele ainda sofrerá 1d6 para cada três níveis do conjurador.

Enxame Corrosivo

Necromancia [Animais]

Nível: Fet/Mag 4, Drd 3

Componentes: V e G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30m + 3m por nível)

Alvos: 1 indivíduo

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Fortitude

Resistência a Magia: Sim

Da boca do conjurador da magia é expelida uma infinidade de insetos voadores que partem diretamente ao ataque do alvo, causando 1d4 de dano de Constituição por turno (ver a magia enxame para maiores detalhes).

Explosão Rochosa

Alteração

Nível: Cle 2, Rgr 3, Drd 3

Componentes: V, G e M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo: 30cm³ de rocha por nível

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência a Magia: Sim

Com esta magia o conjurador agita as moléculas das rochas ao ponto delas aquecerem e explodirem impulsionando estilhaços e lascas afiadas que partem em todas as direções.

Todos dentro da área de efeito (inclusive o mago), recebem 1d4+1 pontos de dano (até um máximo de 10d4+10) por nível do conjurador. Um teste bem sucedido de reflexos reduz este dano à metade.

Fedor atordoante de Lionel

Necromancia

Nível: Mag/Fet 1, Brd 2, Rgr 3, Cle 2

Componentes: V e G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30m + 3m por nível)

Alvos: 1 indivíduo

Duração: 2 rodadas por nível

Teste de Resistência: -

Resistência a Magia: Sim

Esta magia mostra claramente o grande humor do Notável Lionel. Conta-se que após uma discussão em que a Coruja Sophia o tinha irritado extremamente, Lionel lhe conjurou esta magia. O fedor foi tanto que a coruja ficou vários dias sem sequer falar com Lionel.

O alvo passa a exalar um odor absurdamente fétido. Além de causar fortes náuseas no alvo, que deve testar sua Fortitude contra CD 15, as pessoas dentro do raio de 3 metros também devem testar a Fortitude contra o CD 10, para não perderem as ações se contorcendo ou vomitando.

Grude

Transmutação

Nível: Mag/Fet 3, Drd 5, Cle 4

Componentes: V e G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30m + 3m por nível)

Alvos: 1 alvo

Duração: 1 rodada por nível

Teste de Resistência: Reflexos

Resistência a Magia: Sim

O mago conjura uma forte cola sobre os pontos de sustentação do alvo (pés, bases e escoramentos) que o prende fortemente a qualquer substância.

Este momento de fixação causa uma penalidade nos testes de Reflexos (-4), no ataque (-2), nos danos (-2), além de obviamente não permitir que o alvo se locomova.

Insignificância

Encantamento [Proteção]

Nível: Cle 4

Componentes: V e G

Tempo de Formulação: 2 ações



Alcance: pessoal
Alvos: o conjurador
Duração: 1 hora por nível
Teste de Resistência: -
Resistência a Magia: -

Versão melhorada da magia Santuário.

A magia Insignificância não concede a possibilidade de realização de teste de resistência para se anular os efeitos da magia.

Legião de um só homem de Nicodemus

Ilusão

Nível: Mag/Fet 4

Componentes: V, G e M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver a descrição

Alvos: o operador da magia e todos a sua volta

Duração: 1 rodada por nível

Teste de Resistência: vontade anula

Resistência a Magia: sim

Nicodemus, o mestre da clarividência, utilizava muito esta magia para não ser atacado pelas costas. Criando várias cópias de si próprio confundia seus inimigos que se surpreendiam ao ver centenas de Nicodemus dormindo no mesmo quarto.

Com o passar dos milênios esta magia se espalhou, mas muito de seu poder foi perdido. Hoje é conhecida apenas esta versão mais simples e menos poderosa com pouco tempo de duração.

Todas as criaturas dentro do alcance de 5 metros de raio ficam exatamente iguais ao Mago. Suas roupas, altura, peso, aparência física e voz ficam perfeitamente iguais as do Mago.

Desta forma os inimigos verão vários alvos iguais e apenas serão capaz de identificá-los corretamente se forem bem sucedidos num teste de Vontade.

Mãos Rápidas

Transmutação

Nível: Mag/Fet 3, Cle 4, Brd 3

Componentes: V, G e M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: pessoal

Alvos: o operador da magia

Duração: até que seja usado ou até 1 hora por nível

Teste de Resistência: não (ver descrição)

Resistência a Magia: Sim

Com esta magia, o Mago passa a ser capaz de realizar uma magia previamente memorizada para poder lançá-la mais tarde, sem necessitar dos componentes Gestuais e Verbais.

A magia escolhida deve ser de no máximo dois níveis inferiores ao nível máximo obtido pelo conjurador. Ou seja, se o mago possui acesso ao 5º nível de magia, a magia escolhida poderá ser no máximo de terceiro nível.

A resistência contra a magia escolhida se opera normalmente.

Máscara de Morte dos Notáveis

Necromancia

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G e M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvos: um corpo sem vida

Duração: 2 rodadas por nível

Teste de Resistência: vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O conjurador pode, utilizando esta magia, modificar fisicamente um corpo sem vida.

Muito prático para substituir pessoas vivas por uma morta ou para mascarar a verdadeira identidade do morto.

Caso o morto mascarado seja animado ele ainda pode se passar por outra pessoa viva.

Esta magia ficou muito famosa na mão dos notáveis de Ry'anon. Conta a lenda, que Werônika por diversas vezes utilizou-se desta magia para esconder seus experimentos necromânticos. Entretanto esta magia foi difundida igualmente por todos os cinco notáveis.



Nuvem de Poeira Cegante
Evocação
Nível: Fet/Mag 3, Brd 5
Componentes: V, G e M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Área: Dispersão de 4m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude Parcial
Resistência a Magia: Sim

O conjurador invoca uma grossa nuvem de poeira mágica que impede que os alvos dentro da área de efeito da nuvem possam enxergar perfeitamente.

Todos dentro da nuvem receberão um redutor de -2 nos testes de ataque e de Perícias que necessitem algum movimento, como escalar, saltar, cavalgar e etc.

Aqueles que forem bem sucedidos num teste de Fortitude recebem apenas um redutor de -1.

Peitoral de Gorgantium
Alteração
Nível: Fet/Mag 1. Pal 2, Cle 2, Brd 2
Componentes: V, G e M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvos: o próprio conjurador
Duração: 1 rodada por nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência a Magia: Não

O conjurador cria uma grande camada de Gorgantium em seu peito, como se fosse um escudo para situações de combate.

Esta proteção melhora a C.A do conjurador em 2 e não é cumulativa com outros bônus mágicos como Armadura Arcana.

Retribuição Magnífica de Lionel
Transmutação
Nível: Mag/Fet 4
Componentes: V e G
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvos: Pessoal
Duração: 1 hora por nível do mago

Teste de Resistência: Não (ver texto)
Resistência a Magia: Sim

Esta lendária magia é uma das muitas criadas pelo também lendário Mago Lionel.

Contam os bardos que após uma cervejada interminável, o Notável já cambaleante teria filosofado à Sophia, a coruja amiga e inseparável: Sempre que alguém atira uma flecha, manda junto dela um pouco de si próprio. Assim, Sophia, também morre quem atira!

Estava criada a filosofia desta magia tão popular.

Assim que é lançada sobre o Mago, cria uma aura de deflexão perfeita que repele na mesma intensidade todo ataque a distância que receber.

Quando o dano é recebido, o Mago deve realizar um teste de resistência apropriado pelo tipo de dano (Fortitude, Reflexos e Vontade), para tentar reduzi-lo a metade. O autor do ataque também pode realizar este mesmo teste para reduzir o dano que retornará para atacá-lo.

Sacrifício
Transmutação [Guerra]
Nível: Mag/Fet 5, Cle 6, Drd 6
Componentes: V
Tempo de Formulação: 3 ações
Alcance: 1 aliado por nível
Alvos: o próprio mago
Duração: 1 hora por nível
Teste de Resistência: Não
Resistência a Magia: Não

Após executar a magia, o executor cede suas forças sobrenaturais para auxiliar seus aliados mais próximos.

Caso o executor morra, os seus aliados mais próximos receberão uma bênção como se o Mago tivesse sido sacrificado em homenagem a alguma divindade.

A bênção consiste em um bônus de +2 no dano, acerto crítico das armas, resistências e redução de dano 5/+1, por toda a duração da magia.

Sacrifício Desesperado de Haukan
Necromancia
Nível: Mag/Fei 9





Componentes: V, G, M
Tempo de Formulação 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo: 2 alvos a cada nível do conjurador
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Anula
Resistência à Magia: Sim

Esta não foi uma magia criada por Haukan. Na verdade sua criação é atribuída à magos contemporâneos que sensibilizados com a morte do notável criaram esta magia para também perpetuarem seus conhecimentos. Seus efeitos não são tão poderosos como o ritual realizado por Haukan, mas esta magia se tornou extremamente popular entre os magos ainda abundantes na época.

Com esta magia desesperada, o Mago deve sacrificar sua vida, e assim dividir suas habilidades mágicas com os alvos de um ritual poderoso e intrincado, cheio de formalidades.

Os alvos, que já devem possuir a habilidade de conjurarem magias arcanas, devem ser tratados como conjuradores com o dobro de níveis do seu, apenas para fins de acesso e capacidade diária de conjuração. Neste caso, o alvo herda a progressão e o acesso à magias do sacrificado. Assim um Feiticeiro sacrificado concederá aos alvos a progressão de magias de um Feiticeiro.

Vale lembrar que um mago ou feiticeiro sacrificado para a execução desta magia não pode ser trazido à vida, nem mesmo através de um desejo ou vontade divina, já que sua alma é destroçada e se funde a alma das vítimas. Uma tentativa de trazer o sacrificado à vida pode resultar na morte de todos os alvos desta magia.

Esta magia é extremamente poderosa e pode gerar um grande desequilíbrio no jogo, por isso aconselhamos cuidado ao usá-la. Lembre-se que o mestre sempre tem a palavra final sobre isso.

Sangramento Interrompido de Waukíria
Conjuração [Cura]
Nível: Mag/Fet 0, Cle 0, Drd, 0, Brd 0, Rgr 0
Componentes: V e G
Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque
Alvos: Uma criatura viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum (Ver Texto)
Resistência a Magia: Sim

A Notável Élfica Waukíria, teria criado esta magia quando ainda era uma aprendiz de Lionel. Este entusiasmado com o poder de criação de novas magias da novata teria profetizado: De sua raça serás a mais importante! Serás a mais notável!

Ao lançar este pequeno truque, o executor da magia consegue parar o sangramento de pessoas que estejam tendo seus pontos de vida reduzidos após atingirem -1 pontos de vida. A magia não cura nenhum ponto de vida sequer, apenas estanca o sangramento interno, impedindo que a vítima morra. Entretanto, esta magia tem uma pequena desvantagem. Toda vez que um sangramento for estancado, o alvo perde 1 ponto de vida inicial permanentemente.

Tempestade Eletromagnética
Abjuração
Nível: Fet/Mag 4, Cle 5, Drd 5
Componentes: V, G e M
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Área de 7 metros de raio em volta do mago
Alvos: O Mago
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude Anula
Resistência a Magia: Sim

O Mago transforma o seu corpo num objeto eletromagnético que repele todas as coisas vivas dentro do raio de alcance. Todas as pessoas dentro deste raio de alcance devem ser bem sucedidas num teste de Fortitude para não serem arremessados para trás por 1d4+6 metros. Aqueles que forem arremessados sofrerão 1d4 pontos de dano pela queda violenta.

Transfusão de Vida de Waukíria
Evocação [Cura]
Nível: Fet/Mag 3, Cle 4, Brd 5
Componentes: V,G
Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque
Alvos: 1 indivíduo
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Não
Resistência a Magia: Não

Esta magia criada pela Notável Élfica teria sido utilizada pela primeira vez para salvar Thiago Sopiús, o eterno amor da notável Werônika. Conta à lenda que de tão agradecida Werônika teria criado a magia que tornaria Waukíria imortal para toda a eternidade, já que a versão de Lionel teria sido perdida numa de suas inúmeras brigas com Sophia.

Invocando uma área de transferência, o executor da magia escolhe um determinado número de pontos de vida que possui e transfere para o alvo da magia.

O número de pontos de vida transportado não pode ser maior do que o número de pontos de vida possuído pelo mago e nem pode ultrapassar o número máximo de pontos de vida suportado pelo alvo.

É importante lembrar que esta magia é muito perigosa, já tendo inclusive levado muitos magos à morte.

Vaga-lumes Insistentes
Ilusão
Nível: Mag/Fet 1, Drd 3, Cle 2, Brd 2
Componentes: V
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Longo (120m + 12m por nível)
Alvos: 1 indivíduo
Duração: 1 hora por nível
Teste de Resistência: Vontade Anula
Resistência a Magia: Sim

O mago cria até 3d10 vaga-lumes ilusórios, que ficam circundando o alvo, piscando e fazendo um barulho irritante em volta do alvo.

Sempre que o alvo tiver que realizar qualquer teste que requeira concentração, este deve ser feito com um redutor de -1 para cada 5 vaga-lumes criados.

Os alvos desta magia também ficam impossibilitados de se esconderem ou andarem furtivamente.

RELIGIÕES

Em Ry'anon, assim como nos outros mundos fantásticos, a religião ocupa um lugar de grande destaque. Aqui todas as religiões, em maior ou menor grau, possuem uma certa "imunidade" dentro dos governos.

Os membros do clero são vistos muitas vezes como cidadãos imunes, acima da lei dos homens, justamente por comandarem e representarem os anseios de cada divindade.

Mesmo em regiões onde um certo Deus é mais, ou mesmo onde é o único a ser reconhecido, os sacerdotes das outras religiões possuem trânsito livre.

Se não são simplesmente adorados, são respeitados afinal, são homens santos que dedicam suas vidas à servidão aos Deuses, não importando qual seja ele.

Mesmo entre os religiosos, a paciência e a tolerância entre membros de distintas religiões pode ser levada com certa diplomacia. Entretanto, é notório que sacerdotes com Etos contrários, como Zulan (Paz) e Bronkor (Guerra), tendem a divergir podendo até mesmo discutir.

Em Ry'anon o cidadão comum é comumente politeísta. Aqui é comum orar para diversos deuses de acordo com determinada região ou situação. Seria mais ou menos como em nosso mundo. Quando rezamos para diversos santos diferentes como Santo Antonio ou São Pedro, apesar de sermos realmente devotos a apenas um ou mesmo a nenhum.

Em Ry'anon este é o senso comum. Mesmo Deuses com uma identificação muito forte em



determinada região ou raça acabam encontrando “rivals” no campo da fé em determinados assuntos.

Um exemplo seria a cultura Nórdica. No Norte realmente, o maior campo de adoração é o do Deus do Frio Malfroin. Não poderia ser de forma diferente, afinal o frio, o gelo e o clima são regidos pelo Senhor do Vento Norte. Assim vários

costumes Nórdicos provêm do livro de pregação desta religião. Entretanto, toda vez que um navio nórdico parte do porto de Svalbard, oferendas e orações são realizadas diretamente a Dagus, o Deus dos mares, mesmo sendo pouco cultuado entre os Nórdicos.

Abaixo as tabelas necessária para a escolha ou adaptação de uma divindade integrada à sua raça, classe ou mesmo região.

Conversão de Divindades Básicas em Divindades Locais

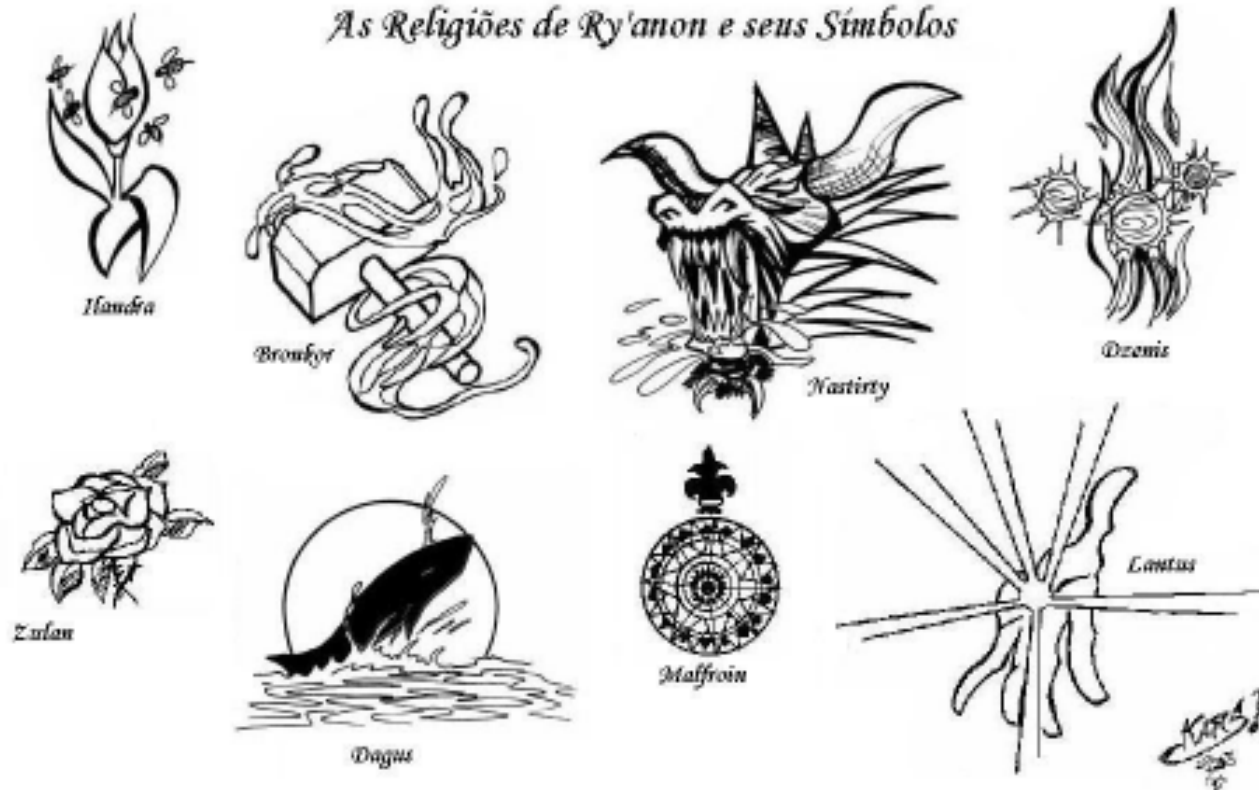
Básicas	Ry'anon
Boccob	Turan (Morto!)
Corellon Larethian	Ilandra
Ehlonna	Ilandra
Erythnul	Nastirty
Fharlanghn	Sem equivalente
Garl Glitter Gold	Sem Equivalente
Gruumsh	Nastirty
Heironeous	Radaksan (Morto!)
Hextor	Bronkor
Kord	Bronkor
Moradin	Bronkor, Lantus
Nerull	Nastirty
Obad-Hai	Ilandra
Olidammara	Sem equivalente
Pelor	Zulam
St. Cuthbert	Lantus, Zulam
Vecna	Nastirty
Wee Jas	Nastirty
Yondalla	Sem Equivalente

Deuses Segundo a Raça

Raça	Divindade
Humanos	Pela classe ou tendência
Humanos Nômades	Ignen, Lantus ou Bronkor
Humanos Nórdicos	Malfroin ou Bronkor
Humanos Nipônicos	Sakanur (Lantus)
Anões Dorag	Bronkor
Anões Dullacks	Pela Região de Nascimento
Anões Tordack	Ignem
Elfos Nimór	Ilandra, Zulan ou Lantus
Elfos Galenar	Ilandra
Elfos Halarins	Ilandra e Zulan
Elfos Silhirns	Bronkor, Lantus, Zulan e Ignem
Meio Elfos	Como Humano ou Elfo
Meio Orks	Pela classe ou tendência
Tenebruns	Nastirty (Ver descrição)
Meio Gigantes	Malfroin ou Bronkor
Maedas	Ilandra ou Lantus
Amorfos	Não crêem em Deuses

Deuses Segundo a Região de Nascimento	
Região	Divindade
Norte Selvagem	Bronkor, Malfroin ou Lantus
Terras Ermas do Oeste	Por classe ou raça
Terras Ermas do Sudeste	Por classe ou raça
Terras Centrais	Por classe ou raça
Floresta Élfica	Ilandra, Lantus ou Zulam
Acrópolis	Bronkor ou Nastirty

As Religiões de Ry'anon e seus Símbolos



Deuses Segundo a Classe	
Classe	Divindade
Bárbaro	Ilandra, Bronkor e Nastirty
Guerreiro	Pela Região de Nascimento
Paladino	Qualquer Divindade
Mago	Qualquer Divindade
Feiticeiro	Qualquer Divindade
Clérigo	Qualquer Divindade
Druida	Ilandra e Lantus
Ranger	Ilandra, Lantus e Bronkor
Monge	Sakaur (Lantus)
Ladino	Qualquer Divindade
Bardo	Qualquer Divindade



CAPÍTULO 2

O MUNDO DE RY'ANON

Apresentaremos agora todo o material necessário para se jogar uma verdadeira campanha Ryanoniana.

Ao terminar de ler este capítulo, saberá responder perguntas simples como quem foi o Notável Lionel, onde fica a grande Boca, o que

foram as 15 Grandes Graças Humanas e o que é Remorah!

Recomendo a você uma boa leitura e que a nossa imaginação possa despertar alguma inspiração na tua mente.

A HISTÓRIA DE RY'ANON

Apresentaremos a história de Ry'anon seguindo dois pontos muito importantes embora até conflitantes: A história da criação do mundo e do panteão divino, e a história dos mortais com suas guerras entre impérios de ascensão e declínio.

Há ainda uma detalhada Linha do Tempo, onde os fatos estão elencados de forma cronológica, para facilitar o entendimento dos vários fatos ocorridos ao longo das eras históricas.

Há fatos que foram perdidos pelo tempo e que os historiadores apenas especulam, outros são tratados com misticismo, como a lenda da Gênese do Mundo de Ry'anon. Uma história contada e recontada pelos bardos há várias gerações, mas que nunca se torna desatualizada, Afinal "os mistérios do tempo apenas podem ser decifrados pelo próprio tempo" como dizem os sábios sacerdotes de Lantus!

A LENDA DA GÊNESIS

Em tempos imemoriais, havia em uma poeira de poder qualquer num dos sete cantos do universo, duas forças: O Nada e o Tempo. Estes, num momento de inspiração, criam então Hés-Élias e sua mulher (aquela que não podia ter seu nome pronunciado).

Ele com o poder supremo da criação e ela com o poder supremo da destruição. Hés-Élias e sua mulher criam então, dividindo seus poderes de forma diferente, onze manifestações de poder que são conhecidos como os filhos de Hés-Élias. Todos com poderes iguais e complementares entre si. Sozinhos eram fracos e indefesos. Juntos formaram com a doação de uma gota de seu imenso poder em quantidades iguais, vários aspectos de vida e ação em interpretações totalmente diferentes.

Radaksan formou os homens a sua imagem e semelhança lhes dando o dom do erro e do acerto além da noção do justo. Irina juntou os homens formando o amor entre eles. Turan lhes deu o poder da magia, enquanto Lantus lhes deu o conhecimento e a sabedoria. Malfroin e Dzenis lhes deram o frio e o fogo respectivamente. Bronkor lhes deu agressividade enquanto Zulam procurou lhes dar discernimento e reflexão. Dagus lhes deu a água formadora de Vida. Ilandra lhes deu a natureza, os animais e todas as plantas e para dar equilíbrio a tudo, Nastirty deu-lhes o poder da maldade à humanidade, mas cobrou um preço alto lhes tirando a imortalidade e a vida.

Tudo transcorria bem, dominavam um mundo fértil e próspero habitado por humanos e outras raças também criadas pelos Deuses, Até o

dia que Hés-Élias, o pai dos deuses e governador supremo dos alísios teve que se ausentar junto com sua esposa para domar uma criatura sobredivina de poder incomensurável que ameaçava engolir todo o plano, Nos longínquos limites de seu império.

Antes de partir, ele reúne todos os seus onze filhos e num pronunciamento diz:

- Aguardem o meu retorno, pois não tardarei!

Mais tarde Irina vai ao encontro de Radaksan, seu amado e Deus mais cultuado e preferido do panteão. – O que o trazes aqui?

– Observo o mundo dos homens, tão belo, tão cheio de vida... Sou ao mesmo tempo pai e invejoso de tamanha simplicidade.

Sem que percebessem, eram observados por Turan, que, dotado de inveja em seu estado mais concentrado, amaldiçoa Radaksan.

Mais tarde, no palácio, Turan entra apressado:

–Escutai-me irmãos. Tenho informações importantíssimas.

Intrigados, os Deuses se entreolham e pedem para que Turan prossiga.

– Radaksan tem planos para derrubar o pai Hés-Élias e nossa Mãe, enganando até mesmo sua amada Irina. Devemos ir ao seu encalço neste momento e dar fim aos planos do traidor.

Nastirty, o Deus da maldade, se pronuncia:

– Não tomarei parte desta ação, pois se algo der errado, serei o único culpado e se der certo serei o único que não receberei créditos.

Zulam ergue seu braço e diz.

–A violência será nossa ruína, devemos esperar nosso Pai para tomarmos qualquer decisão.

Bronkor, sacando sua espada, grita:

–Se Radaksan deve ser punido, minha espada o julgará.

E liderados por Bronkor, vão a caça de Radaksan.

Irina se encontra em seus aposentos quando é surpreendida por Turan, ela assustada o indaga:

– Não sabes que Radaksan desaprova sua presença aqui.

Mas Turan retruca:

– Irina minha querida, enquanto reprova meu ato, seu amor é desperdiçado. O seu escolhido sempre lhe humilha preferindo meras mortais!

E antes mesmo que Irina pudesse responder, uma imagem surge bem no meio do aposento. Nela Radaksan aparece deitado e nu em uma cama com três mortais de imensa beleza. Por um mero instante ele parece relutar aos encantos das belas mulheres, mas em seguida se entrega ao amor e prazer carnal.

Irina não acredita e cai de joelhos em pranto, diante da figura sinistra e misteriosa de Turan, que apenas ensaia um sorriso tímido e sarcástico.

Em outro ponto do palácio, estava Radaksan, filosofando sobre seus seguidores, quando seus irmãos surgem ao redor. Imediatamente ele percebe a figura de Irina, perplexa e sendo consolada por seu desafetuso irmão Turan.

Radaksan se enfurece ao ver a cena e pergunta:

– Qual a razão para tudo isso, por que choras? – para a surpresa de todos, Zulam é o primeiro a se manifestar:

–Você é acusado de conspirar contra nosso pai Hés-Élias.

Ilandra, vestida de verde, diz com sua voz doce:

– Radaksan mesmo sendo meu irmão preferido, por que? – Infelizmente temos que fazer isto, afinal tu és culpado.

Acuado Radaksan observa tudo perplexo, até que Irina, aos prantos, se dirige a ele.

– Agora pagará por tudo que me fez. Minha mágoa o julgará!

E numa ação conjunta, Irina, Ilandra e Lantus paralisam Radaksan. Zulam grita e com um toque suga toda a resistência de seu irmão. Dzenis com uma enorme bola de fogo envolve Radaksan para que queime. Dagus retira todo fluído de poder do corpo do líder do Panteão. Bronkor com toda a volúpia saca sua espada e com um poderoso golpe decapita seu irmão, enquanto Malfroin congela seu corpo decapitado num forte bloco de gelo.





Todos se colocam diante de Radaksan decapitado. O peso de uma pergunta paira no ar e no semblante de cada um uma incerteza sobre o futuro.

Turan em êxtase se aproxima:

- Agora devemos tirar proveito da situação.

- Devemos partilhar os poderes de Radaksan para que possamos ficar mais fortes.

Alguns aceitam imediatamente, outros ficam indecisos. Irina demonstra arrependimento, mas Turan logo a consola.

Um clima pesado toma conta do ar e o palácio perde seu brilho costumeiro. Hés-Élias e Sua Senhora voltam triunfantes de sua empreitada. Remorah estava vencido e o plano estava a salvo, mas de imediato percebem algo de estranho, se surpreendendo com Irina chorando à beira do lago a questiona:

- Por que choras minha bela criança?

- Choro por meu ato pai, e por negar meu destino.

Hés-Élias imediatamente nota um brilho no fundo do lago e traz a tona o bloco de gelo, se surpreendendo com o corpo de Radaksan decapitado e congelado.

Com um toque de fúria, Hés-Élias convoca a todos:

- Como Deuses eu os criei, e agora como Deuses reivindico suas responsabilidades.

Todos os outros Deuses se mostram aflitos e surpresos, e Hés-Élias mais furioso diante de tamanho silêncio esbraveja:

- Quem é o responsável por tudo isso?

Mas todos tornam a permanecer em silêncio.

- Eu, Hés-Élias, pai dos Deuses, vos digo que Radaksan era meu filho favorito, e que eu o preparava para me substituir, mas agora ele e eu nos encontramos traídos por todos vocês!

Neste momento, Nastirty tenta falar, mas antes que pudesse Hés-Élias, num relance, faz todo o rosto do Deus negro ficar completamente sem face.

- Fique quieto Nastirty. Conheço-lhe e sei que deve estar por trás desta história. Deve ser o único responsável por tal barbárie!

Hés-Élias volta a se exaltar:

- Vejo que preferem o silêncio, mas eu agirei como meu filho morto, o qual não tem poder para trazer à vida!

E se dirigindo a sua esposa questiona:

- Minha Senhora, quem é o culpado?

E batendo com o cabo da foice no chão abre um portal que revela passo a passo todo o ocorrido.

- Percebo que todos alimentam algo, seja desejo por poder, amor ou atenção, mas como disse serei justo. Farei algo para deixar eternamente Radaksan na história. Usarei a sua própria justiça para que todos se arrependam do que fizeram.

Rapidamente o corpo de Radaksan sai do bloco e, pairando no ar, é transformado em uma grande extensão de terra. Um imenso continente que Hés-Élias batiza de Ry'anon. De sua cabeça decapitada, ele cria uma nova raça, os Elfos, que habitam o novo continente. Hés-Élias então grita:

- Contemplem meu filho morto, o único que não me decepcionou.

Hés-Élias levanta de seu trono e se pronuncia.

- De sua carne se fará uma nova terra e de sua cabeça os seres que lá hão de habitar.

- O mar será como Irina, doce e traiçoeira. Já Dzenis terá o fogo que conforta os habitantes. Será perigoso e raivoso.

- Bronkor, sua capacidade de violência será transformada em caos e terá muito trabalho, não terá descanso jamais.

- Dagus reinará nos mares em um reino que não será o dos homens, mas que concentrará a salvação e o apocalipse revelado somente na hora certa.

- Zulam será o pacificador, aquele que nunca conseguirá atingir a supremacia, que somente com a volta da Justiça poderá ser alcançada.

- Ilandra verá sua natureza cada dia mais destruída. Seu poder será medido pelas árvores, aquele que derrubar uma árvore estará a matando a pouco a pouco.

- Malfroin será cultuado, mas o frio será restrito apenas a certas épocas do ano e com maior intensidade no norte.

– Turan, o maior culpado, será reduzido a uma entidade e não será cultuado. Os homens devem odiá-lo. Além disso, a nova raça criada de meu filho, que chamarei de Elfo, dominará a magia concedida por seu poder. Mas cada vez que for usada, dará a você mais eternidade e poder. Assim nem mesmo o seu poder será bem visto. Sendo ignorado está condenado a desaparecer por sua própria magia, tendo um fim lento e doloroso.

– Irina será amaldiçoada! Percorrerá o mundo atrás de seu amado Radaksan e não terá descanso. Será imortal, renascendo a cada vez que morrer. Serás sempre o sinal da escuridão e da traição suprema para prosseguir em sua sina de sofrimento.

– Lantus, você viverá num mundo atrasado e sem recursos. Isto dará a você muito trabalho e pouco poder, já que a ciência será fraca e desacreditada.

Se dirigindo para Nastirty, agora o Deus sem Face, diz:

– Você Nastirty, que se neutralizou, é minha mais grata surpresa. Será o menos castigado, e terá poder de sobra para corromper e fazer sofrer. Seus tentáculos se alastrarão como uma peste. Com cada destruição de vida receberá mais e mais poder.

– E para minha fiel Esposa, concedo o maior dos presentes. A cada morte no mundo você ganhará mais e mais poder, para que um dia, com a minha morte, sejas forte e poderosa para reinar em meu lugar.

E se levantando com os punhos cerrados e levados ao alto da cabeça, proclama:

– Destas palavras se farão às leis. Tenho dito!

– E que assim seja por toda a eternidade!



A HISTÓRIA DOS MORTAIS

A história dos seres mortais é tão velha quanto os próprios conhecimentos.

Os estudiosos e sábios do mundo costumam dividi-la em Eras para facilitar o seu estudo.

Os anos são chamados aqui de “Invernos” e existe a indicação de AH e DH, significando antes e depois de Radaksan. As Eras são divididas da seguinte forma:

Era Ancestral: Inicia e termina em períodos imemoriais. Nesta era, Hés-Élias e sua Esposa são criados pelo Tempo e pelo Nada para governarem o universo. Hés-Élias e sua amada criam então seu próprio Panteão, que tem como primeira função criar o mundo dos mortais junto dos homens e dos Maedas. Nada desta Era pode ser comprovado cientificamente. Todas as suposições possuem origens religiosas com interpretações diversas.

Primeira Era: Não se sabe ao certo quando começou. Os estudiosos acreditam que por volta dos 50.000 AH com a criação da raça dos homens. Muitas informações foram perdidas com o êxodo de Acrópolis.

Os homens, a princípio dispersos, começam a se unir em tribos nômades. Esta medida propiciou uma maior proteção pra a prole e uma facilidade para adquirir alimentos.

Nas margens leste do Fosso de Hamadash, na Região central de Acrópolis, a escrita é criada. Começa a contagem oficial dos Invernos.

Os Humanos e Maedas se aproximam, embora os contatos sejam bem tímidos.

É nesta Era que se avistam os primeiros dragões de Ry’anon e que os goblinóides saem dos

subterrâneos para atacar as tribos humanas.

Os homens e os Maedas chegam até a região de Acrópolis e descobrem o mar.

Na margem leste do Hamadash é erguida a primeira cidade humana. Os Homens deixam as tribos nômades e passam a se fixar na terra. Esta cidade ficou conhecida como a Primeira Grande Graça Humana, por volta de 8.000AH, quando se encerra a Primeira Era.

Era das Graças: Começa com a fixação dos homens a terra culminando com a construção das outras 14 cidades humanas formando as famosas 15 Graças.

Nesta Era os Homens dominam totalmente o continente de Acrópolis, colonizando todos os seus cantos.

A Cidade de Acrópolis é construída no encontro do mar e logo começa a prosperar, até sofrer o primeiro ataque de dragões à humanidade. Os Dragões passam então de seres cultuados a monstros temidos. No ataque, a humanidade é atacada basicamente com magia, que ainda não era conhecida nem mesmo dominada pelos homens.

Os goblinóides também prosperam no subterrâneo, formando exércitos enormes e atacando os homens com certa regularidade.



Nesta Era o homem conhece um longo período de prosperidade cultural e econômica. A ciência se desenvolve e o homem começa a dominar práticas antes desconhecidas como a forjaria, a carpintaria e principalmente a magia, que se populariza e se alastra rapidamente.

Por volta do Inverno de 3.000AH, muitas legiões de goblinóides são avistadas no norte e no oeste. As legiões avançam e os homens travam a primeira grande guerra da história, que ficou conhecida como a Primeira Grande Guerra Goblinóide, ou simplesmente Guerra "G".

A guerra termina e com ela a Era da Graças, no inverno de 2.930AH.

Era das Luzes: Principal responsável pela vitória na guerra, a magia doada por Turan se expande ainda mais. Em poucos anos todas as Graças possuíam Academias de Artes Arcanas e os magos assumiam cada dia mais poder.

Os Dragões voltam a atacar as Graças em ataques cada dia mais mortais. Num destes ataques a Graça de Arshalah é parcialmente destruída e perde o posto de Graça mais próspera da Humanidade. O posto logo é alcançado pela Graça Rival, Abude.

Os Goblinóides derrotados e expulsos da superfície voltam a atacar as Graças menores, sempre pra saquear e pilhar.

Os Maedas se afastam dos Homens e passam a viver em florestas cada vez mais distantes.

A humanidade se encontra em uma nova era da paz e prosperidade. A riqueza e o poder se alastram. Não existe pobreza e não existem racionamentos. Todos possuem muito mais para seu próprio sustento do que realmente necessitam.

Primeira Era das Trevas: Tanto poder, tanta prosperidade só podia por atizar a ambição humana. Esta ambição pelo poder acabou por surgir do lugar de onde menos se esperava: as Igrejas possuíam um lugar de destaque na sociedade. A cada dia acumulavam mais e mais seguidores, estendendo seus tentáculos aos quatro cantos de Acrópoles. Um Seguidor era disputado

já que sua fé podia aumentar o poder de sua divindade e logicamente dos sacerdotes desta mesma divindade.

As Igrejas passaram então a atacar umas as outras, sempre incitando que seus seguidores passassem a desestimular seus conhecidos a freqüentarem outras religiões. Neste ritmo de desentendimento e desconfiança, bastou um pequeno incidente para que a humanidade conhecesse sua Segunda Grande Guerra. A Guerra das Flâmulas.

As 15 Graças ainda tentaram se encaixar num estado de neutralidade, mas, impulsionadas pelos sacerdotes e diplomatas, também se envolveram nos conflitos para protegerem seus interesses. A guerra indicada pelos historiadores como a mais sangrenta da história, também é conhecida pelos objetos lendários que teriam sido dados aos representantes diretos de cada religião pelos próprios Deuses. A existência destes artefatos conhecidos como "Os 12 Artefatos" nunca foi confirmada, porém as lendas sobre suas chaves de ativação, seus usos em combate e seus poderes divinos estão entre as lendas mais populares de toda a Ry'anon.

Mesmo após uma guerra de 30 anos nenhuma religião conseguiu se sagrar vencedora. Ninguém se declarou vitorioso e nem uma Divindade pôde ser considerada mais fraca ou mais forte. Entretanto, o mundo pós-guerra é desolador. De todas as 15 Grandes Graças, a cidade de Acrópoles era a mais destruída. As outras se resumiam a praticamente ruínas.

Os grandes clãs dos homens estavam ruídos. Grandes líderes religiosos tinham sucumbido, vilas inteiras tinham desaparecido e a fome e a dor se espalhavam pelo mundo.

As plantações tinham sumido, nos campos. Sob a terra apenas o sangue daqueles que morreram em nome da intolerância.

As cidades estavam famintas e saqueadas. Legiões completas de soldados e guerreiros retornavam do front para suas casas que raramente eram encontradas de pé. Achar a sua família a salvo era quase um milagre, sempre muito comemorado.





A miséria tomava conta da população e com ela pestes devastadoras atacavam a todos sem piedade. Se a vitória perante aos goblinóides de outrora representava uma conquista, ela agora não pode ser repetida. O mundo havia se tornado obscuro, as noites mais densas e longas. Os dias mais brancos e sem vida.

A prosperidade foi totalmente perdida. As cidades em ruínas eram alvos constantes de goblinóides que acabaram se aproveitando e muito da situação, entretanto o pior ainda estava por vir; o mundo já privado da esperança e da prosperidade ainda perderia a justiça.

Há uma semana do aniversário de 1º Inverno do fim da grande guerra, o Sol se esqueceu de nascer.

Uma nuvem vermelha começou a despejar sangue sobre o mundo. Perto do meio-dia, um estrondo muito forte foi ouvido. Tão forte que ecoou por três dias ininterruptos nos quatro cantos do mundo. Uma orbe gigantesca de tamanho incomensurável desceu do céu sugando para si toda a nuvem avermelhada. Os magos e Clérigos perderam seus poderes. Nenhuma magia ou objeto com propriedades mágicas funcionava.

O mundo se pôs em choque. Nada podia ser confirmado. Alguns estudiosos apontavam várias teorias apocalípticas, mas ninguém sequer poderia supor o por que de tantos acontecimentos.

Os mais desesperados anunciavam e se preparavam para o apocalipse. No auge dos desencontros e desinformações a revelação mais chocante. Sorrateiramente os Sacerdotes de Radaksan divulgam a mais bombástica das revelações. Saindo de um exílio forçado desde o fim da Guerra das Flâmulas uma notícia deveria ser dada: Radaksan estava morto!

Os 17 membros do alto conselho de Radaksan percorreram o mundo contando a saga da morte de seu mestre, explicando a punição do senhor onisciente Hés-Élias a todos os seus filhos. O mundo se encheu de revolta. A população ensandecida começa a matança de Magos e Feiticeiros. Os usuários de magia foram perseguidos e mortos como se fossem verdadeiros responsáveis.

As populações formavam turbas que saqueavam e matavam. A fome avançava sem piedade, agora aliada a intolerância à toda forma de expressão da magia. Os magos foram quase exterminados. Poucos conseguiram fugir e muitos tentavam viver disfarçados.

Cinco meses depois da confirmação da morte de Radaksan e quase 31 anos depois do início da Era das Trevas, os onze Sumo-Sacerdotes de todas as religiões, os trinta e dois líderes dos clãs humanos, os quinze governantes de todas as Graças e representantes dos Maedas se reuniram na formação do conselho que ficou conhecido como Alto Conselho Alvo, para determinar as novas posições a serem seguidas. A reunião que durou um mês inteiro e mudaria a história de toda a humanidade para a eternidade.

O conselho, muito disputado e controverso, teve momentos marcantes, como o assassinato do Sumo Sacerdote de Turan que quase colocou em xeque todo o conselho. O Sumo Sacerdote, que não foi substituído, foi assassinado com um dardo envenenado disparado em seu pescoço enquanto dormia.

Coincidentemente ou não, era o próprio representante de Turan que travava quase todas as propostas discutidas no Conselho. Sua morte marcou também o período de maior avanço nas negociações, culminando finalmente com a dissipação do conselho e propagação das novas decisões:

Resolução 1 – A História sobre o novo continente deveria ser confirmada. Vinte e cinco embarcações foram construídas e lançadas ao mar em todas as direções para que localizassem a suposta Terra Nova.

Resolução 2 – A magia foi considerada maldita e profana. Todos os seus usuários deveriam ser convertidos ou sacrificados. Os objetos com essência mágica deveriam ser enterrados.

Resolução 3 – Os cultos a Turan, Irina e Nastirty foram proibidos. Seus sacerdotes deveriam ser convertidos ou sacrificados. O de Turan e Irina, por vingança à atitude de seus Deuses. O de Nastirty,

pelo medo de um rápido fortalecimento. O Culto a Radaksan também foi abandonado. Entretanto, foi dada a seus seguidores e Sacerdotes a possibilidade de continuarem com suas crenças.

Resolução 4 – A reconstrução das quinze graças deveriam ser paralisadas. A humanidade deveria se preocupar em abandonar a Terra de Acrópole, considerada maldita.

As Resoluções causaram uma verdadeira revolução entre a população. Os magos foram ainda mais perseguidos. Agora com a companhia dos Sacerdotes e seguidores de Nastirty e Turan.

Neste período o grupo conhecido como os Notáveis (Formado por Lionel, Nicodemus e Haukan), sofreu grande perseguição. Apenas após o juramento de jamais propagarem conhecimento mágico a qualquer pessoa e colocarem suas habilidades à serviço da humanidade, é que foram deixados de lado. Tal fato só foi possível graças a intensa amizade que Lionel detinha com o próprio Radaksan. Ele sempre fora considerado o homem mais próximo dos Deuses. Entretanto mesmo com tal juramento Haukan fora perseguido por semanas. Culminando com seu sacrifício em um estabelecimento para crianças abandonadas.

A população de toda a Ilha de Acrópole passou então a despejar suas esperanças nas embarcações enviadas ao desconhecido. Todas as famílias abandonavam casas e propriedades e rumavam em direção a litorânea Graça de Acrópoles, assim os esperançosos não se decepcionaram. Dez meses depois da partida, uma única embarcação retornou. Com ela, notícias de uma nova e desbravada terra. A civilização estava salva.

Imediatamente novas embarcações foram construídas. Florestas inteiras foram devastadas e transformadas em navios. E tão logo estas embarcações iam ficando prontas à população era encaminhada ao novo mundo, deixando pra trás pertences, histórias, e toda uma civilização.

A região sul do novo continente, batizado de Ry'anon, foi o ponto de chegada das embarcações. As famílias eram organizadas em expedições colonizadoras e partiam para as mais diversas regiões.

É fato que a grande maioria destas expedições não chegaram a lugar algum. As intempéries e os perigos da nova terra eram muitas vezes acontecimentos catastróficos para agrupamentos tão despreparados.

Mesmo com os perigos, alguns fatos eram comemorados. Nesta fase de colonização os homens fizeram contato com as novas raças que habitavam a terra nova. Os Elfos foram arredios no início, principalmente por que já se encontravam em guerra, entre facções de seu povo.

Os anões encontrados nas montanhas enfrentavam também uma sangrenta batalha contra os detestáveis goblinóides. Como estas pestes chegaram aqui tão rápido ainda é desconhecido, o fato é que vinham derrotando os anões sistematicamente, e dia após dia vinham ganhando terreno.

Alguns anões, descontentes com os rumos que seu líder Grimóok Mão de Pedra tomava durante a guerra, fizeram acordos com os goblinóides e, traíndo sua própria nação, se unem aos inimigos.

Nas florestas, os elfos passam por situações semelhantes.

Eles que outrora foram criados com o sangue justo de Radaksan tinham se dividido e guerreavam entre si, disputando poder e caprichos. Os Lordes Verdes Élficos, após muitas idas e vindas venceram, e aos Lordes Altos, derrotados, restou uma poderosa maldição. Tiveram suas peles enegrecidas e sensíveis ao sol, restando-lhes apenas a vida no sub-solo.

Nas montanhas os anões, com ajuda dos humanos, conseguem pôr fim ao conflito e condenando os derrotados a também viverem no subsolo.

As expedições colonizadoras se espalharam então, chegando a pontos remotos. Ao norte, uma expedição descobre uma nova criatura inteligente, os Gigantes do Gelo, que por possuírem uma estatura não muito elevada como os gigantes de Acrópoles, ficaram conhecidos como "Meio-Gigantes".

No centro, após várias expedições, o Deserto dos Crânios enfim é transposto. Ao Sul, as primeiras expedições fundam vilas e chegam às terras ermas do Oeste.



Nas planícies do Sudeste os Amorfos são descobertos. Estas criaturas de extrema beleza e timidez relutou ao máximo para se integrarem aos colonizadores. No entanto tão logo os humanos se mostraram pacíficos, os laços de amizade se estreitaram.

Nesta vida de dificuldade e extremo perigo, os colonizadores acabaram se separando ao conseguirem domar a natureza nas suas mais diferentes formas. Os clãs pioneiros que atingiram o norte e os que conseguiram se estabelecer no Deserto dos Crânios, acabaram por formar culturas diferentes. Hoje, os humanos do norte e do deserto ainda são humanos, entretanto de diferentes etnias: no norte são chamados de Nórdicos e no deserto Nômades.

Outro clã que acabou se separando de uma forma muito mais intensa foi o clã Gavanni da antiga Graça de Gavannia. Enfrentando Goblinóides nas montanhas ao lado dos Anões, conseguem derrotar um grande exército de Anões Traidores que acabam escorraçados. Na fuga, um xamã Anão, de imenso poder de corrupção, lhes roga uma praga retirando todo o poder de oráculo que por milênios tinha sido formado.

Desgraçados pela maldição, eles ainda tentam levar em diante a já parca cultura Gavanni. Entretanto com as inscrições secretas de seus líderes totalmente perdidas, os Gavannis passaram a ser conhecido como Tenebruns. Somando a descaracterização de seu povo e cultura com a

perseguição oferecida pela sociedade humana, que teme os poderes da maldição, este clã acabou condenado ao isolamento, a reclusão e a marginalidade.

Os humanos seguiram seus períodos de colonização. Alcançaram todos os cantos de Ry'anon, fundando cidades e Impérios.

A relação com os elfos seguia muito tênue e desconfiada. Os anões das montanhas, mesmo tradicionalistas, ainda se mostravam gratos com o auxílio dado pelos humanos na guerra contra os goblinóides e acabaram se mostrando bem cordiais.

Os Maedas, trazidos de Acrópoles, descobrem representantes de seu povo na nova terra. Juntos seguiam reclusos e violentos. Tomaram para si um bom pedaço da Floresta Élfica e ali estabeleceram seus domínios proibindo qualquer um de entrar.

Este período de breve prosperidade poderia ter posto ao fim a primeira

Era das Trevas, se não fosse por um motivo. As três raças condenadas ao subterrâneo tramavam e clamavam por vingança. Os Anões corrompidos chamados de Anões das Sombras, os Elfos amaldiçoados chamados de Elfos Soturnos e os Goblinóides fervilhavam na formação de longas Legiões para a tomada da superfície. Esta união devastadora ficou conhecida como Legião Negra.

No primeiro momento, as cidades anãs nas montanhas centrais foram atacadas de surpresa. No início, as forças anãs ainda conseguiam alguma resistência, mas suas cidades logo foram cercadas. Descendo as montanhas, a Legião Negra se dirigia à Grande Floresta Élfica.

Assustados, os anões clamaram por auxílio e foram ajudados novamente pelos humanos. No



leste, os Elfos e Maedas continuavam indiferentes a maior Guerra desde a criação do mundo e os constantes pedidos de auxílio dos homens e dos anões.

Os Goblinóides atacavam em duas frentes: ao norte aproximavam-se da Colina Alva e devastavam tudo o que podiam; ao sul as legiões de goblinóides marchavam cada vez mais para o oeste.

Não tardou muito e a situação dos anões se complicou e muito. Usando técnicas de guerrilha e atacando sempre à noite com venenos e drogas, os Anões das Sombras sufocaram e praticamente destruíram os Anões, que tiveram que ser resgatados por tropas humanas às pressas. Estava marcada a retirada dos Anões das Grandes Guerras e a primeira grande vitória da Legião Negra.

O mundo caminhava rumo a destruição e os generais humanos perdiam as esperanças diante de derrotas cada vez mais rotineiras.

Ao Norte, quando os nórdicos se encontravam quase derrotados e prestes a se renderem, uma legião formada exclusivamente de meio-gigantes bárbaras, vindas do oeste, acabaram por virar o jogo. Em uma semana, os goblinóides

havam recuado, encurralados na face Norte das montanhas centrais.

A “Batalha da Garganta” foi o ponto inicial desta virada. Esta batalha foi tão sangrenta que a mancha de sangue na neve só foi removida vários invernos após o término da luta. Até hoje, em escavações no gelo, é possível reencontrar o sangue dos heróicos meio-gigantes e dos goblinóides derrotados.

Ao sul, os homens tentavam conter a progressão das legiões de goblinóides, mas todo e qualquer esforço nunca retornava bons resultados.

As vitoriosas legiões de anões das sombras de dividiram em duas: uma rumou para o sul e se juntou aos goblinóides que combatiam na região de Tédralos; a outra partiu para a Floresta Élfica onde a guerra começava a se tornar realidade.

As forças de Elfos Soturnos e Anões das Sombras não demoraram a penetrar na Floresta Élfica. A tática de defesa dos Elfos se mostrava cada dia mais frágil fazendo da invasão das forças negras uma possibilidade cada dia mais provável.

No oeste os homens começaram a modificar a história da guerra, quando receberam apoio dos tenebruns. Hábeis no uso das espadas curtas e adagas, os tenebruns impuseram várias derrotas aos goblinóides, inclusive os fazendo recuar em várias localidades. A virada humana começava a tomar forma.

No norte a guerra estava terminada. Os anões das sombras bateram em retirada durante a noite e conseguiram fugir novamente para as entranhas das Montanhas Centrais. Já os goblinóides, abandonados por seus aliados, preferiram se render.

A guerra na Floresta tomava seu momento mais decisivo. Já dentro da mata, a Legião Negra foi forçada a se dividir em dois grupos. Batedores élficos conseguiram se infiltrar entre os dois



exércitos enfraquecendo-os. Os Elfos Soturnos mais ao norte acabaram fugindo para o norte, se escondendo nas Montanhas do Vento Norte. Os anões das sombras tiveram um fim mais trágico. Encurralados, invadiram por engano o território Maeda e foram simplesmente exterminados. Conta à lenda que não sobrou um só indivíduo inteiro.

No oeste, os goblinóides se encontravam quase dominados. Várias tribos já tinham se rendido e apenas mais ao sul ainda davam algum trabalho. Foi nesta fase que os amorfos foram decisivos, ao reforçarem os exércitos humanos, que não foram páreos para os enfraquecidos goblinóides.

A guerra estava terminada, mas o mundo de pernas pro ar, precisava de ordem e organização.

Na cidade de Firexian os governantes de todas as raças envolvidas na guerra se reuniram para se decidir sobre o futuro de Ry'anon.

Os anões das sombras e Elfos Soturnos capturados, embora fossem a minoria, tiveram o destino mais cruel. Foram punidos com a morte. Centenas de anões e Elfos Soturnos tiveram a cabeça decapitada ou morreram enforcados.

Quanto aos Goblinóides capturados, eles receberam uma chance. Por terem sido considerados meras peças de manobra na mão dos ardilosos anões das sombras, foram condenados ao exílio na Ilha de Acrópoles.

Assim, os navios que outrora tinham trazido os humanos à nova terra, agora fariam o caminho contrário, levando os goblinóides para a amaldiçoada terra de Acrópoles. A Graça de Acrópoles foi reerguida, e no seu lado nordeste três grandes muralhas foram construídas para evitar que os goblinóides fugissem da ilha.

Depois de uma guerra curta, mais profundamente intensa e destruidora, o mundo precisava de reconstrução. Estava terminada a Primeira Era das Trevas.

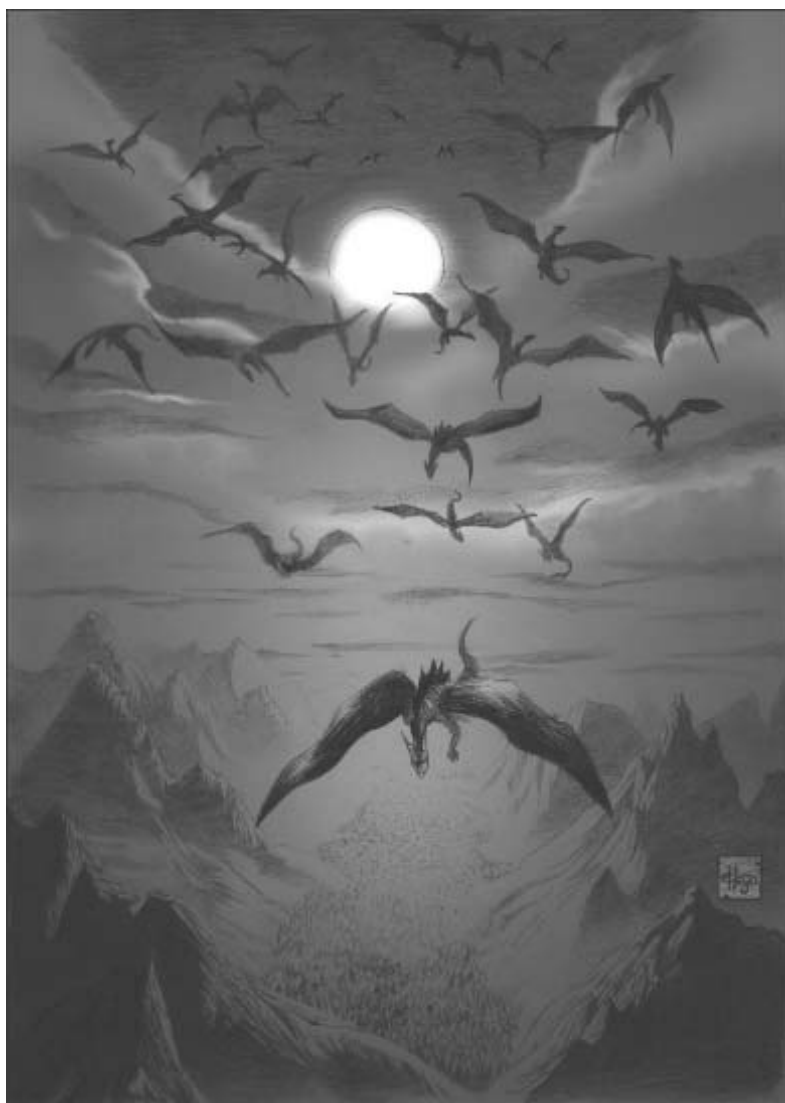
Era dos Brasões: Esta era ficará marcada pela busca da supremacia pelos humanos e pela prosperidade. O mundo político como conhecemos hoje, será formado nesta Era.

As principais cidades serão erguidas, e haverá a criação das organizações secretas e o fortalecimento do poder das Religiões, que desde a Guerra das Flâmulas foram marginalizadas.

Os Elfos iniciaram o período de integração principalmente com os maedas e amorfos, considerados seres mais próximos de sua cultura.

Os Maedas continuaram reclusos e evitando qualquer tipo de aproximação, fechando as fronteiras de seu território.

No norte os meio-gigantes foram "domados" e catequizados pelos nórdicos, que transformam o povoado de Svalbard numa das maiores cidades de Ry'anon.



Os Anões, envergonhados da derrota, descobriram uma enorme mina de ferro nas colinas e ergueram lá uma das maravilhas de sua engenharia. A cidade de Arkaid sobre o cume de quatro colinas interligadas por passarelas suspensas.

Os Tenebruns se integraram à sociedade humana, mesmo não sendo bem aceitos.

No Deserto dos Crânios os Nômades prosperam explorando os caminhos do deserto e domando os temíveis vermes das dunas, conhecidos como Gorloks.

No Oeste cada dia uma nova vila era erguida, a prosperidade progredia a passos largos.

Os Elfos finalmente abriram os portões de sua cidade, inclusive construindo um distrito anexo para receber mercadores de outras partes do mundo.

Os Humanos continuaram a se expandir, baseando suas relações políticas no comércio, entre as cidades-reino. A cidade de Lindrust, outrora uma pequena vila de mercadores, começa a se destacar e se torna a cidade mais importante do mundo. Capital cosmopolita, centro do comércio e das decisões políticas. Lá foi Erguida a Torre de Obdisiana para sediar o Conselho dos Brasões, uma espécie de organização das cidades livres de Ry'anon. Em pouco tempo, praticamente todas as organizações comerciais tinham transferido suas sedes para lá.

Neste período, foram construídas também, todas as estradas que são conhecidas atualmente. Praticamente todas com financiamento do Sindicato dos Mercadores, que se tornou a organização mais influente de todo o mundo.

Esta Era, apesar de curta, se mostrou uma das mais produtivas e de maior desenvolvimento cultural e social da história. Os clérigos de Lantus conseguem uma proeza antes inimaginável; alfabetizar a maioria da população das grandes cidades, expandindo a escrita e permitindo o aparecimento de livros.

Na cidade de Firexian, o marco zero da humanidade em Ry'anon é construído um templo de Lantus e da Leitura, com a escola superior de clérigos copistas, especialistas em copiar à mão livros e mais livros abastecendo assim as bibliotecas de toda Ry'anon. Bibliotecas estas que ficam em

todos os templos de Lantus, espalhados pelo mundo todo, sendo a principal, a Biblioteca Real de Lindrust, localizada na torre de Lantus no norte da Capital. Aqui está o corpo de sábios mais respeitado de todo o mundo.

É neste período que a matemática, a filosofia e a astrologia começam a ser fundamentadas. Esta última demonstra avanços incríveis. Descobre-se, por exemplo, a razão dos eclipses, solstícios, equinócios, os movimentos de Ry'anon e, conseqüentemente, a razão para dias e noites, além da determinação das seis estações climáticas do ano.

E assim o mundo transcorreu, em constante evolução política e financeira. O comércio se estabeleceu como principal atividade geradora de riquezas. Entretanto, o mundo ainda preparava mais armadilhas para a humanidade.

A Segunda Era das Trevas: Num dia de verão, uma tempestade se aproxima, e seria mais uma tempestade dentre outras, caso não fosse tão trágica.

No meio da tempestade um símbolo é avistado. Desce o céu e se fundindo a terra. Esta

A Cruz da Segunda Era das Trevas





cena pôde ser vista em vários pontos do mundo, causando aos seus telespectadores a perda da visão. A presença de tal símbolo, descrito como um cruzeiro muito decorado, aterrorizou a população. Os sábios procuraram respostas que não tardaram: A Segunda Era das Trevas estava começando.

Outros fatos puderam confirmar esta informação: novas pestes estavam surgindo, inclusive pestes venéreas, como se agora os Deuses resolvessem punir a luxúria dos homens; chuvas torrenciais atacaram todas as regiões de Ry'anon, trazendo prejuízo e fome nos campos.

No norte selvagem o inverno foi o mais rigoroso desde que o primeiro homem pisou naquele local.

No sul o único vulcão do mundo entrou em erupção pela primeira vez.

Nas montanhas centrais é grande o número de relatos de viajantes e comerciantes que afirmam ter visto grupos cada vez maiores de goblinóides, Elfos Soturnos e anões das sombras. Seria a formação de uma nova Legião Negra.

No oeste as principais nações vivem um momento difícil. Andruiler, Molk e Rodveau estão em guerra declarada. O suposto desenvolvimento de um pó preto que explode em contato com o fogo teria trazido instabilidade na região. Embora não se tenha confirmado tal informação, o transporte de tropas é intenso. A tensão é enorme e os combates são eminentes. Uma reunião do Conselho dos Brasões foi realizada as pressas, mas não foi possível resolver o impasse. O risco das outras nações se envolverem no combate é grande e o início de uma nova grande guerra é quase uma realidade.

Em Acrópolis nunca se viu tantos goblinóides. As muralhas da cidade constantemente são invadidas e ninguém mais aposta na resistência da cidade.

No início do inverno os goblinóides tomaram as duas muralhas mais externas de Acrópolis. As viagens para a ilha passaram de duas para quatro a cada inverno, somente para levar um maior contingente de armas, armaduras e soldados.

Nunca se viram tantos goblinóides fugindo. Nunca se viram tantos goblinóides em Ry'anon.

As religiões deixaram de se entender e também há o medo de uma nova Guerra das Flâmulas. Os clérigos de Nastirty voltaram a aparecer e deixam notícias de sacrifícios e mortes nos quatro cantos do mundo, inundando Ry'anon com mortos-vivos de toda a espécie.

Organizações secretas conspiram e parecem estar a cada dia mais próximo de seu objetivo.

Há rumores de uma organização ultra-secreta formada por magos, que esperam o medo surgir para voltar a andar entre os mortais, vingando milênios de mortes e perseguições. Talvez esta seja a razão para o fato de nunca se ter descoberto tantos magos no mundo. A magia parece que deixou de estar latente, está mais forte, mais rica e poderosa, dando força principalmente àqueles que a usam para maus propósitos.

Ao nordeste de Ry'anon uma nova terra foi descoberta. Uma estranha e exótica terra com tradições e costumes completamente desconhecidos.

Intrigante é a forma como a ilha foi descoberta, já que ela hoje está exatamente no meio de uma rota de navios mercantes e nunca fora avistada anteriormente. Alguns Sábios ocidentais afirmam que esta terra foi trazida de outra dimensão por alguma força oculta, mas entre os próprios nipônicos, a culpa seria de Sakanur, o Deus, que teria lhes abandonado.

Uma constelação de três estrelas gigantes, rubras como sangue, recentemente aparecidas no céu de Ry'anon podem representar as três raças que atingirão o poder: Elfos Soturnos, Anões das Sombras e Goblinóides.

No último inverno, a Lua Ramah, satélite natural de Ry'anon, surpreendeu ao nascer. Partida em duas o corpo celeste desafia as lógicas da astronomia.

Há mistérios no ar, sábios e profetas anunciam outra era de medo e sombras. Ninguém está a salvo, ninguém está seguro.

Bem vindo a Ry'anon! Bem vindo ao inverno de 3.765DH! Bem vindo ao primeiro inverno da Segunda Era das Trevas!

A CRONOLOGIA

É importante lembrar mais uma vez que as datas aqui apresentadas são mostradas utilizando o cômputo dos Maedas, sendo dividido em AH (Antes da Morte de Radaksan) e DH (Depois da Morte de Radaksan).

Primeira Era

Entre 100.000 AH e 70.000 AH – Formação de Remorah, com a vitória de Hés-Élias

50.000 AH – A provável data de criação da Raça Humana.

15.000 AH – A Criação da Escrita e início da contagem do tempo.

12.000 AH – Primeiros Contatos dos Homens com Maedas. Os contatos são tímidos, porém amistosos.

9.000 AH – Primeiro contato com Goblinóides. Ao contrário da Relação com os Maedas, os Goblinóides se mostram pouco amistosos.

8.500 AH – Chegada do Homem à região da Cidade de Acrópolis. Descoberta do mar.

8.000 AH – Humanos se unem em construções sólidas formando a cidade de NEU, chamada de Primeira Grande Graça.

Era das Graças

7.800 AH – O homem já conhece toda a extensão da Ilha de Acrópolis.

7.750 AH – Construção da Segunda Grande Graça. A cidade de MEDON.

7.700 AH – Primeiros indícios de Forjaria Moderna. Descobre-se o aço. O uso do bronze é abandonado.

7.400 AH – Os Goblinóides passam a atacar os humanos com muita frequência.

7.350 AH – Construção da cidade de ARMINITUM, a Terceira Grande Graça.

7.125 AH – Construção da cidade de NETRIZ, a Quarta Grande Graça.

7.045 AH – As Cidade de Arminitum é a primeira a construir uma muralha externa.

6.078 AH – O Rei Aman de Medon e a princesa de Alania de Neu se casam. É formada a Dinastia de Duhas, a dinastia mais antiga a ser formada. Seus descendentes formarão, quase 10.000 invernos depois, a cidade de Duhan.

5.896 AH – Na Ilha de Acrópoles é construída a cidade de ACRÓPOLE, a Quinta Grande Graça.

5.642 AH – Ano de muita prosperidade são construídas as cidades de MANIHA, ANOLEH e BARUTHIA, as Graças de número 6, 7 e 8.

5.587 AH – Ano do primeiro ataque de Dragões a Humanos. A cidade de Acrópole é parcialmente destruída. No ataque a magia é apresentada aos Humanos pela primeira vez.

5.265 AH – Construção das Graças 9 e 10. Respectivamente, as cidades de FAG e DARÓPOLIS.

5.196 AH – Construção da Cidade de KAPER, ABUDE e ARSHALAH, as Graças de número 11, 12 e 13.

5.102 AH – Construção da Graça número 14. A cidade de PEOZONALIS, a primeira a possuir divisão de bairros entre ricos e pobres.

5.008 AH – Ano de grande desenvolvimento da magia



4.845 AH – Construção da última Graça, a cidade de GAVANNIA, a capital do Gavannis, o Clã mais místico entre os Humanos.

4.561 AH – Turan e a magia chegam ao seu limite máximo. A magia se torna a principal fonte de energia da humanidade. Porém sua popularidade não faz com que se torne a Divindade mais cultuada, posto que continua em poder de Radaksan.

Era das Luzes

3.004 AH – Ataques cada vez mais constantes fazem com que os homens declarem guerra aos Goblinóides. A guerra fica conhecida como a Primeira Grande Guerra Goblinóide.

2.930 AH – Fim da Guerra Goblinóide. Os Humanos se sagram vencedores.

2.927 AH – A graça de Arshalah é a grande privilegiada com a Grande Guerra, com a venda de grãos as outras cidades, Arshalah atinge o posto de Graça mais rica e próspera do mundo.

2.3753 AH – Todas as Graças do mundo possuem a sua Academia Arcana de Artes Mágicas.

2.189 AH – Início da guerra das Graças do Leste.

1.999 AH – Fim da guerra das Graças no Leste e início da reunificação da cultura Humana.

1.995 AH – A Graça de Abude, mesmo não participando da Guerra, enriquece com a venda de armas, se tornando a segunda Graça mais rica.

1.400 AH – A magia passa a dominar tudo em todas as Graças. Turan passa a ser o Deus mais importante, cultuado e poderoso, ao lado de Radaksan.

1.186 AH – Em todo o continente de Acrópoles tragédias naturais matam milhões. Terremotos, furacões e chuvas

torrenciais causam uma grande destruição.

952 AH – Sábios das Graças informam que em breve uma Era de Trevas irá se instaurar no mundo.

827 AH – A frequência de ataques de Dragões nas Graças de Acrópoles aumenta muito, chegando a mais de 5 ataques por ano.

765 AH – A Cidade de Ashalah é atacada por dúzias de Dragões Vermelhos e é totalmente destruída. A cidade de Abude se torna a nação mais rica do mundo.

755 AH – A Graça de Fag se torna a Graça mais populosa de Acrópoles com mais de 15.000 habitantes.

689 AH – Himir Lind Kaper assume o trono de seu pai na graça de Kaper. A linhagem de Lind formará no futuro junto com a Dinastia de Rust da Baruthia a Dinastia de Lindrust, a mais importante da História contemporânea.

635 AH – A produção de alimentos não supera o aumento populacional e o êxodo rural. Há a primeira previsão de fome.



612 AH – Se inicia o período de desentendimento entre as religiões.

31 AH – Começa oficialmente a Guerra das Flâmulas

27 AH – As Graças tentam se manter em estado de neutralidade. No mesmo inverno, o templo central de Irina é destruído por um ataque de Bronkor.

23 AH – As Graças são obrigadas a defenderem seus territórios. A guerra inicia a fase urbana. As 15 Graças estão oficialmente envolvidas na guerra.

15 AH – A população civil sofre com a guerra. Fugindo dos combates urbanos, são encurralados pelas legiões nos campos de batalha.

8 AH – Ano provável da Descida dos Deuses a Acrópolis para conceder aos Sumo Sacerdotes os “12 Artefatos”. (Informação nunca confirmada). No Oeste, sacerdotes de Dagus conjuram uma onda gigante que destrói os exércitos de Bronkor dentro da Cidade de Acrópolis, que inexplicavelmente continua de pé.

1 AH – Fim oficial da Guerra das Flâmulas. Período de muita fome e miséria, com ataques dos Goblinóides sendo muito freqüentes.

Ano Zero “0” Morte de Radaksan. Início da Primeira Era das Trevas.

Grande confusão em Acrópolis. Vários Boatos são espalhados. Magos começam a ser caçados. A população diz que Radaksan está morto.

1 DH – Apenas 30 % da população sobrevive ao primeiro ano de fome e miséria

2 DH – Causada pelo alto índice de sujeira e corpos em decomposição, várias pestes quase eliminam a raça humana. Surgem histórias de um novo continente.

30 DH – No fim do ano os Sumo Sacerdotes das outras religiões confirmam que Radaksan está morto.

31 DH – Formação do Alto Conselho Alvo para a discussão do futuro da Humanidade. Assassinato do Sumo Sacerdote de Turam. Dissolução do Conselho um mês depois para exposição das novas resoluções.

32 DH – Extinção quase que completa dos Magos e Seguidores de Nastirty. Começa o êxodo rumo ao Oeste. A cidade de Acrópolis é preparada para receber toda a população. Partida das 10 embarcações rumo ao desconhecido. A Magia é totalmente Banida.

33 DH – O retorno de uma embarcação é muito festejada. Começa a devastação de florestas e a construção de novas embarcações.

34 DH – A chegada da primeira embarcação no sul de Ry’anon.

35 DH – Fundada a Cidade de Firexiam. Início das expedições pro Leste.

37 DH – Anões são descobertos por expedições que sobem as montanhas centrais. Os Goblinóides declaram guerra aos Anões. No mesmo ano os Elfos também são descobertos, mas parecem ignorar os humanos. Neste ano dois clãs de Elfos entram em guerra.

38 DH – Começam as explorações de colonizadores humanos rumo ao Norte e ao Oeste. Um Clã de Anões se rebela e se une aos Goblinóides.

39 DH – Os Lordes Verdes finalmente vencem seus inimigos. Os Lordes Altos são amaldiçoados e exilados no subterrâneo.

42 DH - Os Anões, envolvidos em uma guerra interna, são ajudados pelos humanos e condenam os traidores a uma vida de exílio no interior do mundo. Os perdedores amaldiçoam os humanos que auxiliaram os Anões.

54 DH - Os Meio Gigantes habitantes do Norte são descobertos e domesticados pelos humanos pioneiros no Norte.





57 DH – Fundada a Vila de Duhan.

58 DH – Fundadas as vilas de Nisbro e Isluin.

60 DH – A primeira expedição chega à região do Deserto dos Crânios.

80 DH – Uma caravana com mais de 1.000 pioneiros é formada para tentar transpor o Deserto dos Crânios.

83 DH – A expedição ao deserto chega às fossas negras, conseguindo transpô-lo. No retorno descobrem um oásis e fundam a cidade de Al Kadesh.

98 DH – Fazendeiros se estabelecem na região de Lindrust.

153 DH – Os Amorfos são descobertos nas planícies do Sudeste.

170 DH – Primeira caravana chega na região da selva espinhosa.

213 DH – A maldição rogada aos Humanos Gavannis que auxiliaram os Anões nas Montanhas Centrais começa a fazer efeito. Os Gavannis passam a ser chamados pejorativamente de Tenebruns.

267 DH – Os Elfos permitem que os primeiro humanos cheguem a Lampurian.

296 DH – Os poucos Maedas que vieram com os humanos de Acrópolis tomam para si um pedaço da floresta Élfica. Os Maedas batalham com elfos pela região e como vencedores determinam a proibição de qualquer entrada na região.

354 DH – É construída uma precária trilha de pedras entre Duhan e Firexiam, as duas maiores cidades da época.

387 DH – É descoberto o monte Teto do Céu.

470 DH – É formada a Legião Negra no subsolo, com a união de Elfos Soturnos, Anões das sombras

e Goblinóides. Os Homens fundam as vilas de Dynevor e Malseum ao Norte.

475 DH – A Legião Negra ataca a cidade Anã nas Montanhas Centrais. Começa a Grande Guerra das Legiões.

476 DH – Ano de muita dificuldade para os Anões e Humanos na guerra. A Legião Negra avança em todas as regiões.

478 DH – Os Meio-Gigantes viram a guerra no Norte e derrotam os Goblinóides na batalha da Garganta. Os Nórdicos estavam salvos. No Sul os Goblinóides ainda avançavam com auxílio dos Anões das Sombras.

479 DH – A guerra chega na Floresta.

480 DH – A guerra acaba no Sul. Auxílio dos Tenebruns e Amorfos se mostrou fundamental.

481 DH – A guerra acaba na Floresta. Elfos marcham vitoriosos até a cidade de Firexiam trazendo os prisioneiros. Neste ano os Anões das Sombras e Elfos Soturnos são sacrificados.

482 DH – Começam as viagens de exílio dos Goblinóides. Acrópolis é reconstruída e reforçada. Está terminada definitivamente a Era das Trevas.

Era dos Brasões

483 DH – Fundada a Vila de Lindrust.

484 DH – Fundada a cidade Anã de Arkaid.

486 DH – Fundada a vila de Gorbash.

504 DH – Fundada a vila de Miraj. Ao Norte a vila de Svalbard é erguida.

554 DH – Fundado o Sindicato dos Mercadores.

578 DH – Humanos chegam ao extremo Leste. A vila de Thondar é erguida.

698 DH – Humanos fundem a Vila de Worlow.

785 DH – Fundada a Hecatombe.

875 DH – Tédralos é fundada nas encostas.

985 DH – São fundadas as cidades de Rodveau e Molk.

1.242 DH – Humanos chegam à foz do Grande Rio do Céu.

1.452 DH – É fundada a cidade de Andruiler e da vila de Istra.

1.544 DH – Formação do Conselho dos Brasões.

1.544 DH – Lindrust já está entre as quatro maiores cidades do mundo.

1.658 DH – São fundadas as cidades de Muirdeme e Artisiz.

1.875 DH – Os homens chegam à região do estreito de Kira e fundem Ophian.

2.057 DH – Fundadas as vilas de Vradnah e Miurh.

2.156 DH – Os Nômades são atacados por Gorloks. Al Kadesh é destruída em um grande ataque.

2.279 DH – Início da construção das estradas financiadas pelo Sindicato dos Mercadores.

2.453 DH – Os Elfos passam a negociar com as outras raças, entrando no Conselho dos Brasões.

2.658 DH – Os Clérigos de Lantus erradicam o analfabetismo nas grandes cidades.

2.712 DH – É avistada a primeira besta do apocalipse na região de Firexian.

2.897 DH – Construção do Coliseu de Firexian.

2.992 DH – Formação do Calendário Moderno.

3.007 DH – Lindrust é a primeira cidade a possuir mais de 25.000 habitantes, se tornando a maior e mais rica cidade do mundo.

3.145 DH – Piratas descobrem uma ilha ao Sul e constroem a Cidade das Adagas.

3.461 DH – É instalado um farol no estreito de Kira para auxiliar a navegação pelo local.

3.521 DH – É vista por um peregrino, a famosa Cidade dos Deuses, localizada nas montanhas centrais do Norte.

3.718 DH – Por interesses inversos, as cidades do Oeste se retiram em grupo da organização dos Brasões. As cidades de Rodveau, Andruiler e Molk assinam o Acordo de Liberação, prevendo comércio mútuo e irrestrito.

3.740 DH – É fundada a vila de Kam e no início do inverno é inaugurado o Hospício de Kam.

3.750 DH – É fundado o grupo denominado os Valádios.

3.751 DH – Doenças misteriosas começam a atacar as prostitutas de Lindrust e Al Kadesh.

3.752 DH – Na cidade de Andruiler, é descoberto um pó preto que explode em contato com o calor.

3.759 DH – As cidades de Rodveau e Molk cortam relações com Andruiler, acusada de tentar se relacionar com as outras cidades por cima do acordo da liberação.

3.761 DH – Os Goblinóides começam a ser vistos com mais frequência no continente.

3.763 DH – Demônios são vistos no subterrâneo.

3.764 DH – O Dia do Símbolo! Fim da Era dos Brasões e Início da Segunda Era das Trevas.

3.765 DH – Hoje!





AS CIDADES E AS ÁREAS SELVAGENS

O Mundo de Ry'anon, pode ser dividido geograficamente em seis regiões: as Terras Centrais, formada pelas Montanhas Centrais, pelo Deserto dos Crânios, indo da margem leste da Baía de Dentro até o lado Oeste da Floresta Élfica; o Norte Selvagem, formado pela parte glacial de Ry'anon. Indo da ponta Branca no Leste até o fim do continente no Oeste; as Terras Ermas do Oeste, indo das Montanhas Tordack no Norte até a Floresta Galenar no Sul. Ao Leste se inicia no Leste da Floresta Espinhosa indo até o fim das terras; na Terras Ermas do Leste, formada basicamente pela Floresta Élfica, vai do início da Floresta Élfica no Oeste até ao Costão das Tormentas. Ao Sul, vai do Pântano dos Três Rios até a Floresta Alva no Norte; Terras Ermas do Sudeste, que possui como pontos extremos o sul das Montanhas Centrais até as Colinas Negras no sul. No Oeste, se inicia na

Cidade de Arkaid indo até o final do Mar de Colinas; e por fim nas Terras Ancestrais, que é formada apenas pela Ilha de Acrópolis, sendo também chamada de Ilha ou Continente de Acrópolis.

O continente de Ry'anon, é a principal região do mundo. Um continente selvagem e ainda em exploração. Possui culturas diversas, como os povos do Norte, os povos do Deserto e outras raças existentes.

Além da separação geográfica habitual, outras duas importantes ilhas podem ser encontradas em Ry'anon:

A ilha dos piratas: é um arquipélago bem a sul do mundo. Localizado entre o Mar Austral e o Oceano Sul, a capital é a traiçoeira cidade de Porto da Adaga, uma cidade sem lei, onde tudo é permitido.

A ilha de Takamura: lar de uma cultura exótica e mística. Envoltos em um antigo poder, que inexplicavelmente desapareceu.

Abaixo apresentaremos as cidades de Ry'anon, que deverão ser descritas em breves linhas tentando responder apenas as perguntas mais frequentes dos mestres. Antes de qualquer outra informação, entretanto apresentaremos uma descrição em tópicos de todas as cidades, para facilitar as consultas durante o andamento do jogo.

A chave para o perfeito entendimento da descrição é dada abaixo:

Tamanho: As Cidades serão apresentadas em 8 tamanhos diferentes de acordo com a sua população. Acampamento, Povoado, Aldeia, Vila Pequena, Vila Grande, Cidade Pequena, Cidade Grande e Metrópole.

População: A população da cidade em habitantes. Os números são aproximados e contabilizam apenas os cidadãos livres, ou seja as raças não escravizadas e os indivíduos com liberdade. Sendo excluídos prisioneiros e escravos de toda a espécie.

Língua Oficial: Aqui será listada a língua utilizada com maior frequência na cidade sendo a língua oficial do governo. Ou seja os documentos oficiais, julgamentos e outros processos se darão nesta língua sem exceção. As opções possíveis são: Comum, Nômade, Nórdico, Élfico, Silveryn, Goblinóide e Doholic. Maiores informações na seção "A Língua e a Escrita".

Demografia: Nesta seção representaremos a formação da população. As opções serão:

Cosmopolitas para cidades onde há muita miscigenação racial:

Humanos 50% da população.

Anões 15%.

Elfos 10%.

Tenebruns 9%.

Meio-Gigantes 8%.

Amorfos 7%.

Maedas 1%.

Integradas, onde há pouca representação de outras raças:

Humanos 80%.

Anões 10%.

Elfos 3%.

Tenebruns 3%.

Meio-Gigantes 2%.

Amorfos 1%.

Maedas 1%.

Racial, onde a raça principal teria 90% da população, a segunda mais próxima 5% e todas as outras juntas formariam os outros 5%.

Forma de Governo: As formas de governo encontradas em Ry'anon são: Monarquia, onde o governo é passado de pai para filho através das linhas de sangue. República, onde o governante é eleito através do voto direto ou não, e a Teocracia, onde o governo é exercido com respaldo religioso. Outros detalhes podem criar Formas de Governo diferentes. Nestes casos o texto da cidade elucidará o fato da melhor forma possível..

Governante/Tendência: O nome do governante e a sua tendência. A tendência do governante representará a tendência com que lida com o poder.

Rigor das Leis: O rigor será apresentado em quatro escalas. Rígidas, Normal, Tolerante e Inexistente. Maiores informações na seção "A Lei Ryanoniana" neste capítulo.

Milícia: Representará o número de homens responsáveis pelo patrulhamento e proteção da cidade. A cada 10 homens (combatentes de 1º e 2º Níveis), haverá 1 Chefe (combatentes de 3º. E 4º níveis), a cada 50 homens haverá 1 Sargento (combatente de 5º Nível) A cada 100 homens haverá um Comandante de Milícia (Guerreiro de 2 +1d4 níveis) Assim sendo uma cidade com 150 homens terá: 150 milicianos, 15 chefes, 3 sargentos e 1 Comandante. Vale lembrar que o número apresentado será apenas o de soldados rasos, devendo o mestre incluir os membros superiores.

Importações: Os principais gêneros comprados de outras cidades e regiões.



Exportações: Os principais gêneros vendidos de outras cidades e regiões.

Preço Máximo de Produtos: O valor máximo no preço em Damaris (peças de Prata) de produtos encontrados na cidade. Uma cidade cujo valor seja 200 Damaris terá a venda apenas produtos que custem até 200 Damaris. Para a aquisição de produtos mais caros os personagens devem recorrer a cidades maiores e vizinhas ou ao mercado negro.

Templos Locais: A lista de templos encontrados na cidade. Caso alguns destes templos sejam centrais, o texto indicará.

Organizações: A lista das representações de organizações encontradas na cidade. Caso algumas destas representações sejam matrizes, o texto indicará.

Importações: alimentos, armas e armaduras.

Exportações: Nada é exportado.

Preço Máximo de Produtos: 5.000

Damaris

Templos Locais: Bronkor, Dagus e o

Templo Central de Nastirty.

Organizações: A Sede do Sangue de Nastirty e um escritório do Sindicato dos Mercadores.

Construída próxima ao mar, a fortificada cidade de Acrópolis possui uma importância fundamental para toda a Ry'anon. Uma das antigas Graças humanas, a cidade foi inteiramente reconstruída no fim da primeira Era das Trevas para auxiliar no controle e vigília dos goblinóides que eram mantidos trancafiados dentro da ilha de Acrópole.

O portão principal de marfim e o estilo gótico de seus prédios foram totalmente preservados na reconstrução, o que confere aos visitantes uma visão pouco confortável e até mesmo desagradável da cidade, com seu visual bastante pesado.

A cidade é mantida com o auxílio do Sindicato dos Mercadores, que envia no início da primavera e do outono, carregamentos com víveres, armas e, principalmente, condenados, escravos e mercenários que trabalham no lado Leste da cidade, região das três muralhas construídas com o propósito de impedir que os goblinóides fujam da ilha.

A cidade é governada por um regente que governa por períodos de 10 anos. O regente é escolhido através de uma eleição do Conselho Supremo da cidade, onde apenas os membros mais poderosos têm poder de voto.

Lin Kulk é o regente atual e se orgulha de ter os melhores centros de treinamento e especialização em combate que lhe rendem incontáveis moedas de



ACRÓPOLIS

Tamanho: Cidade Grande.

População: 20.000 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Cosmopolita.

Forma de Governo: República.

Governante/Tendência: Lin Kulk/LN.

Rigor das Leis: Tolerante.

Milícia: 200 milicianos.

prata, atraindo jovens guerreiros e aventureiros de todo mundo.



O Regente Kulk, como é chamado, governa com tranquilidade. Explora as possibilidades de lucro da cidade com total anuência do conselho sem que isto lhe tire a credibilidade. Entre os habitantes, Kulk é visto mais como um administrador do que como um governante. Entretanto, tal

visão não fere o poder que o Regente possui. O que o ele decide costuma ser aceito sem contestação.

Acrópoles é dividida em dois distritos: o distrito Oeste, onde se localizam as residências, o comércio e os prédios públicos, e o distrito Leste ou fortificado, onde estão alojados os guerreiros das muralhas, as prisões e as estruturas militares.

Fora da Cidade, no lado Leste, existem três muralhas com 10 metros de altura e outros 5 de

comprimento. Na mais externa, os condenados e escravos são os responsáveis pela segurança. Nas outras duas a própria guarda e os soldados livres e pagos fazem a proteção.

Tamanho cuidado ainda não é certeza de segurança. Ultimamente as duas muralhas mais externas têm caído na mão dos goblinóides constantemente. Entre a população o medo cresce. Parece-lhes que a tomada total de Acrópoles é uma questão de tempo.

Responsabilidade de todas as nações de Ry'anon, Acrópoles costuma receber ajuda humana na proteção da cidade. Muitos bandidos e criminosos são condenados a trabalhos na cidade. Estes condenados se juntam também aos escravos comprados e enviados especialmente para a proteção das muralhas.

O condenado deve trabalhar até cumprir sua pena. Quando isso acontece recebe o visto do Regente e pode partir da cidade.

Entre os escravos, bastam sobreviver aos combates quase diários por um Inverno completo para receber sua alforria do Regente. Entretanto, ex-escravos e ex-condenados ainda precisam de dinheiro para pagar a cara passagem (80 Damaris)





de volta. Não é raro que estes homens procurem emprego na guarda livre das muralhas para arrecadarem o dinheiro necessário.

Acrópolis na Segunda Era das Trevas: A cidade vem sentindo a Segunda Era das Trevas na carne. A tomada constante das muralhas é apontada como um sinal claro do tempo de sofrimentos.

A população anda receosa em relação à segurança da cidade, tanto que atualmente os navios chegam ao porto da cidade com uma frequência duas vezes maior. Fruto do incremento de mortes de soldados usados na proteção do lado leste.

AL KADESH

Tamanho: Cidade Grande.

População: 23.000 habitantes.

Língua Oficial: Nômade.

Demografia: Cosmopolita.

Forma de Governo: Monarquia (Sultanato).

Governante/Tendência: Amad Muhad V / LB

Rigor das Leis: Normal.

Milícia: 230 milicianos.

Importações: Alimentos, água e lã.

Exportações: Especiarias e artigos de Luxo.

Preço Máximo de Produtos: 5.000 Damaris.

Templos Locais: Lantus e o Templo Central de Dzenis

Organizações: Guilda da Hecatombe e Sede do Sindicato dos Mercadores.

Barulhenta, agitada e exótica, a cidade de Al Kadesh é um verdadeiro oásis no meio do deserto.

Suas construções de tijolos de barro seco, pintados de branco facilitam a sua localização no deserto, servindo de "Oásis" para os navegantes do deserto.

Os prédios, normalmente baixos, com um ou dois andares, formam ruelas estreitas e tumultuadas. Em dia de comércio ativo, os feirantes e transeuntes transformam os estreitos e sinuosos caminhos de Al Kadesh num verdadeiro formigueiro humano.

No centro da cidade fica localizada a praça das caravanas onde fica o Hamad Al Kash. O maior

mercado do mundo, onde se pode encontrar praticamente tudo de todas as partes de Ry'anon. A relação do comércio na vida do cidadão nômade é tão forte, que o comércio parece comandar tudo. Todo cidadão Nômade parece ter nascido para mercar, fazendo da "pechincha" o esporte nacional.

Mesmo estando no centro de uma das regiões mais inóspitas do planeta, a cidade não é obra de milagre. Foi erguida em volta de um gigante oásis, que até hoje possibilita a vida na região, provendo quase toda a água necessária para o sustento da população.

A Cidade é governada há séculos pela mesma família. Atualmente, o Sultão Muhad VI exerce o poder de forma sábia. Conhecido por ser um homem de princípios, Muhad controla, ao mesmo tempo, a cidade e o poderoso Sindicato dos Mercadores. Nem mesmo as quase duzentas esposas de Muhad parecem atrapalhar seu governo, tido como um dos melhores da história recente da cidade.

O povo de Al Kadesh é amigável e alegre. Gostam de música, bebida e de festejar. O prato nacional da cidade é "Serpente ovada". Iguaria servida crua, onde à parte mais degustada estão dentro de sua barriga, mais precisamente suas ovas, degustadas com o legítimo vinho do deserto. Uma iguaria exótica mais muito apetitosa.

Al Kadesh na Segunda Era das Trevas: Como sede da maior e mais influente organização de Ry'anon, a cidade sofre na pele os efeitos desta nova Era das Trevas. Além de milhares de pessoas terem sido cegadas no episódio do Símbolo, a cidade vem sofrendo com a diminuição da água em seus reservatórios.

O comércio pode ser atingido a qualquer momento, levando a mercantil economia da cidade a ruína.

No Leste, viajantes afirmam que os Gorlocks estão mais agitados e parecem não mais evitar a aproximação com humanos. Esta situação trás medo e desconforto para população, que pode ter sua cidade destruída a qualquer momento.

Outro ponto delicado é a localização muito próxima das montanhas centrais. Uma vez que as Centrais são o lar dos Anões das Sombras, em caso de ataque, Al Kadesh seria um alvo muito provável.

ANDRUILER

Tamanho: Cidade Pequena.
População: 8.000 habitantes.
Língua Oficial: Comum.
Demografia: Integradas.
Forma de Governo: República (Aristocracia).
Governante/Tendência: Melvin de Andruiler/LB.
Rigor das Leis: Normal.
Milícia: 80 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e madeira.
Exportações: Bebidas (vinhos e cervejas) e cereais.
Preço Máximo de Produtos: 400 Damaris.
Templos Locais: Lantus e Bronkor.
Organizações: Escritório do Sindicato dos Mercadores e Base da Flâmula de Krorderick.

Com o seu ar interiorano e pitoresco, Andruiler agrada seus visitantes pelo seu clima agradável e pela receptividade de seu povo.

Auxiliados pelo clima propício e as boas terras das encostas, os ensolarados vales de Andruiler produzem as melhores uvas de toda a Ry'anon, além das belíssimas planícies ao sul, onde a cevada e o lúpulo são produzidos auxiliando a produção das cervejarias instaladas na pequena cidade.

A cidade é dividida geograficamente em quatro distritos bem distintos. No distrito norte, ficam localizadas as cervejarias e vinícolas, que fazem Andruiler mundialmente famosa. No leste e no sul se localizam as residências e no oeste os prédios públicos e as residências mais humildes.

Suas casas, baixas e simples, são construídas em madeira. Suas ruas largas e limpas são ladrilhadas e bem estruturadas. Mais recentemente foi construída uma muralha externa para a proteção dos grandes galpões onde são estocados os barris de vinho e cerveja. A muralha, com seis metros de altura e dois de largura, foi totalmente erguida em pedra, sendo muito resistente.

A fundação de Andruiler ocorreu quando a família Andruiler, famosos fabricantes de bebidas de Acrópoles, procuravam um lugar para a instalação das poucas mudas de parreiras trazidas

das Terras Ancestrais. A procura, iniciada na região de Arkaid, progrediu até quando Lorde Aluster Andruiler descobriu este pequeno vale próximo às montanhas do Monte Teto do Céu. Ali uma pequena vila foi erguida e logo se desenvolveu. Hoje, centenas de fabriquetas, adegas e salas de degustação de bebidas fazem de Andruiler a capital etílica de Ry'anon, entretanto este período de progresso está ameaçado. Tudo começou quando a cidade de Rodveau, vizinha e tradicional rival, construiu um posto avançado no cruzamento da estrada central e passou a tributar todas as caravanas que passavam naquela estrada. Sendo único caminho para se tirar os produtos da cidade, suas mercadorias perderam competitividade no comércio, trazendo prejuízos e até a quebra de algumas companhias produtoras de bebidas.

A cidade de Molk, também vizinha e rival, igualmente prejudicada, tentou junto de Rodveau reverter à situação de forma diplomática, mas um acordo não foi firmado. Somente depois que o Sindicato dos Mercadores ameaçou retirar Rodveau da rota de caravanas, o posto foi desativado e o clima de tensão amenizado. Entretanto o pior ainda estava por vir.

Rumores sobre a descoberta de um pó explosivo criados por alquimistas de Andruiler fizeram com que Molk se aliasse a Rodveau, colocando a cidade em clima de guerra.

Andruiler na Segunda Era das Trevas: Na cidade todos vivem em clima de nervosismo intenso. Desde que os boatos sobre o pó explosivo se tornaram públicos. A cidade de Andruiler recebe pressões por todos os lados, seja de seus vizinhos, seja do Sindicato dos Mercadores e até mesmo das Religiões.

O medo que este pó seja usado na fabricação de armas fez com que as outras cidades da região se armassem, preparando-se para os conflitos. A guarda foi ampliada. A cidade vive um clima de racionamento de comida e água. Nos fortes da cidade, os soldados são treinados esperando a qualquer momento uma guerra na região.



ARKAID

Tamanho: Cidade Pequena.
População: 10.000 habitantes.
Língua Oficial: Comum.
Demografia: Racial (Anão).
Forma de Governo: Monarquia.
Governante/Tendência: Edzuck, Filho de Godan, Neto de Badzuck, Senhor das Centrais/LB.
Rigor das Leis: Rígido.
Milícia: 100 milicianos.
Importações: Alimentos e artigos de luxo.
Exportações: Ferro, prata, bronze, armas, armaduras e artigos de forjaria.
Preço Máximo de Produtos: 1.000 Damaris.
Templos Locais: Lantus, Bronkor e Zulam.
Organizações: Escritório do Sindicato dos Mercadores.

Construída no cume de quatro colinas interligadas por passarelas suspensas, a cidade de Arkaid é a maior aglomeração de anões em Ry'anon.

Com arquitetura exuberante, a cidade demonstra toda a sua imponência nas construções altas e na fortificação. Suas construções mais altas chegam a ter mais de 20 andares. São torres,

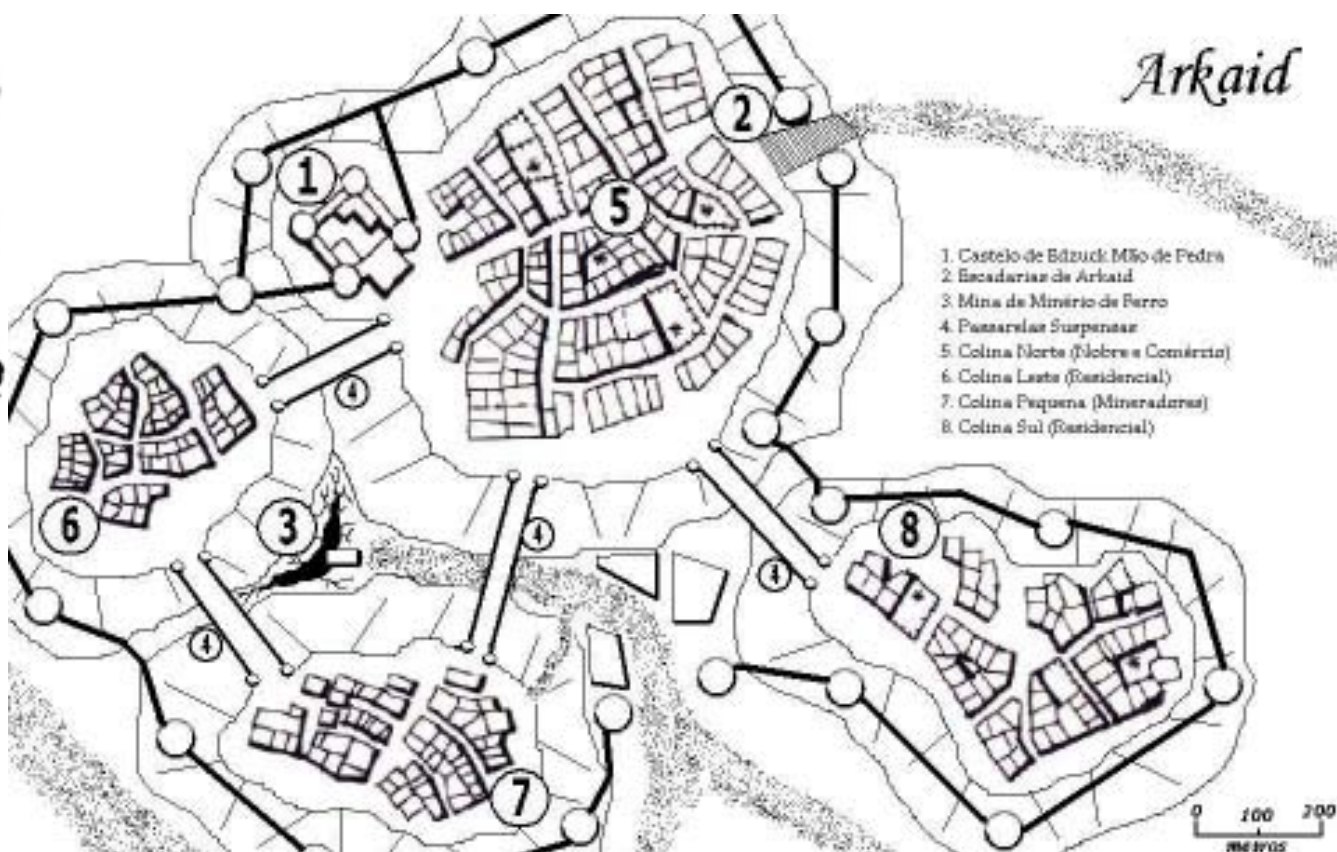
observatórios e prédios que conseguem ter uma visão de tudo à volta da cidade a uma distância de 50 quilômetros.

O acesso à cidade se faz exclusivamente por uma gigantesca escadaria esculpida na pedra com 5.600 degraus, numa subida de 840 metros. Nas tavernas de Arkaid se costuma dizer que só possuindo a resistência dos Anões para se conseguir subir tantos degraus.

Além de alta, a cidade é muito segura. Possui muralhas de proteção com 18 metros de altura e 6 de largura, além de postos avançados além das muralhas nas encostas das colinas. Nestes postos, equipes de vigília se revezam na observação dos arredores da cidade. Ao sinal de qualquer irregularidade as trombetas são tocadas alertando toda a cidade.

A cidade, como dito anteriormente, é dividida em quatro colinas. Na colina principal, ao norte, se localizam as torres dos Senhores Anões, o castelo de Edzuck, as forjarias, os prédios públicos e tavernas (a principal diversão daqui). Nas outras colinas ficam as áreas residenciais e os templos.

As quatro colinas formam ao centro um vale profundo de encostas íngremes. Neste vale se localiza uma mina, a grande fonte de riqueza da cidade. Desta mina sai o ferro, que movimenta o



comércio, e abasteça as forjarias de Arkaid, além de suprir boa parte da demanda de ferro de toda a Ry'anon.

A história da cidade começa no início da guerra contra a Legião Negra, quando são resgatados nas montanhas centrais pelos humanos e levados até as colinas onde anteriormente já se havia descoberto a existência de ferro. No início, as colinas apenas serviam de acampamento para os refugiados de guerra. Até que Gorkan, Neto de Badain resolveu expandir a jazida de ferro perto do acampamento, dando o passo inicial para a fixação dos anões na colina norte. Em poucos anos a cidade recebeu muros de proteção e começou a se expandir para as colinas vizinhas.

Deste período pra cá, a cidade começou a enfrentar problemas de superpopulação. Os Anões viram sua população crescer novamente de forma significativa, depois de séculos. O problema foi resolvido quando Godan ordenou que a cidade crescesse para o subsolo, dentro das colinas. Hoje estima-se que haja até dois andares abaixo do subsolo, embora estes andares sejam ocupados principalmente com depósitos, cadeias e armazéns.

Hoje, a Cidade é governada pelo Senhor Anão Edzuck, Filho de Godan, Neto de Badzuck, Senhor das Centrais, que governa a cidade com tranquilidade e sem maiores problemas. Não existe oposição, já que entre os Anões, o respeito às tradições das linhagens nobres é muito forte. Edzuck possui perante seu povo, um respeito ainda maior por se mostrar um homem de hábitos bem simples. Frequentemente ele é visto nas tavernas bebendo como se fosse um plebeu ou mesmo andando entre seus súditos.

Arkaid na Segunda Era das Trevas: Todos os Anões vêm a segunda Era das Trevas com muita insegurança. Uma vez que foram vítimas da primeira Era das Trevas, os anões se mostram muito preocupados com o que pode acontecer.

Edzuck constantemente procura reforçar as defesas da cidade, contratando mais soldados e melhorando o treinamento.

Ultimamente viajou até Tédralos para acertar uma possível aliança entre os humanos e os Anões.

Os sacerdotes da cidade afirmam que dos incontáveis e profundos túneis da mina, os Goblinóides e Anões das Sombras poderiam surgir, atacando a cidade a qualquer momento, entretanto nenhum sinal de ligação com outros túneis foi verificado até agora.

ARTSIZ

Tamanho: Aldeia.

População: 500 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Racial (Humanos).

Forma de Governo: Teocracia (Dagus).

Governante/Tendência: Sacerdote Tofor Esen/
NB.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 5 milicianos.

Importações: Alimentos e manufaturas.

Exportações: pescados.

Preço Máximo de Produtos: 300 Damaris.

Templos Locais: Dagus.

Organizações: Nenhuma.

A aldeia de Artisiz fica localizada nas margens sul da Baía de Dentro, ao norte do Monte Teto do Céu, nas Terras Ermas do Oeste.

Fundada por um antigo naufrago, a aldeia vive basicamente da pesca e do pouco comércio de pescado com as cidades da região.

A pequena aldeia é governada pelo sacerdote Tofor Esen. O sacerdote benevolente e caridoso (estranho para um sacerdote de Dagus), que além de representar do humilde povo de Artsiz, ainda é líder espiritual, administrando uma escola e um pequeno hospital na vila. Tofor é ainda o responsável pela segurança da aldeia, realizada por cinco iniciados do templo da pequena vila.

A pequena aldeia se localiza numa pequena colina onde as casas humildes foram erguidas em volta do templo, a única construção de pedra da região.





CAVEMBAR

Tamanho: Cidade Pequena.
População: 450 hab.
Língua Oficial: Silveryn e Comum.
Demografia: Racial (Humano).
Forma de Governo: Anarquia.
Governante/Tendência: -.
Rigor das Leis: Inexistentes.
Milícia: Inexistente.
Importações: Nada é importado.
Exportações: Nada é exportado.
Preço Máximo de Produtos: Não há comércio.
Templos Locais: Ilandra e Bronkor.
Organizações: Nenhuma.

Cavembar é uma pequena vila como tantas outras em Ry'anon. Incrustada no sudeste da Floresta Élfica.

Entretanto, sua generalidade pára por aqui. Erguida inicialmente por druidas e rangers, a pequena vila simplesmente não possui governo. Aqui cada um é parte da sociedade e o próprio senso comum desta sociedade faz o papel de estado.

Em Cavembar, não existe lei, não existem representantes, não existe milícia nem impostos a serem recolhidos. As necessidades de sua pequena população são supridas pela união do próprio povo. A construção de suas torres de vigília, a escala da ocupação das próprias torres, a construção de obras públicas e tudo mais, são realizadas pela cooperação de seus habitantes. Nessa sociedade com requintes druídicos, não há crime. Os poucos que ocorreram são resolvidos de maneira simples, quase sempre culminando com a expulsão e o banimento do culpado das redondezas da cidade.

O comércio também não é parte da sociedade de Cavembar. Aqui os produtos são cultivados pelos próprios integrantes da população, sendo o excedente doado ou trocado por outros produtos ou serviços. Aqui forasteiros verão algo diferente. Suas grandes sacas de dinheiro não comprarão nada, não garantirá direito algum. Os preços são pagos com a troca, sempre.

O bom senso faz aqui às vezes da lei e da justiça. Não há lei a seguir, apenas o bom senso. Seja decente e evite transgredir as normas da sociedade. Agindo assim você passará dias

agradáveis na companhia dos druidas. Cavembar, apesar de ser considerada uma pequena cidade, não possui nem de longe a estrutura corriqueira de uma vila tradicional. Aqui as choupanas e cabanas ficam espalhadas pela floresta entre as árvores. Não existem ruas nem becos e sim pequenas trilhas que levam sempre a clareira central, onde a comunidade costuma se reunir para cerimônias religiosas, festivas ou mesmo políticas.

Só um último lembrete. Tendo como parcela significativa de sua pequena população, Druidas, Rangers e sacerdotes de Ilandra, faça o que quiser, mas jamais fenda a "natureza", caso contrário, pode ser a última vez que o faça!

DUHAN

Tamanho: Cidade Grande.
População: 17.000 habitantes.
Língua Oficial: Comum.
Demografia: Integrada.
Forma de Governo: Monarquia (Conselho).
Governante/Tendência: Os 5 Pilares/LB.
Rigor das Leis: Normal.
Milícia: 170 milicianos.
Importações: Bens de luxo e manufaturas.
Exportações: Cereais e carne.
Preço Máximo de Produtos: 5.000 Damaris.
Templos Locais: Lantus, Bronkor, Zulam, Dzenis e Nastirty.
Organizações: Escritório do Sindicato dos Mercadores e Sucursal dos Caçadores de Fócus.

Com uma história recente rica em contratempos, a cidade de Duhan se destaca não só pelo passado, mas principalmente pelo desenvolvimento que apresenta nos dias de hoje.

Em trinta anos, a cidade cresceu muito mais do que qualquer outra. Ganhou uma muralha de proteção e entrou na rota de comércio do Sindicato dos Mercadores, o que auxiliou ainda mais o escoamento da produção de cereais para as outras partes de Ry'anon.

Com exceção da via principal e da praça do comércio, onde as caravanas se estabelecem quando chegam em Duhan, todas as ruas da cidade são de terra batida. Suas construções são em madeira,

exceto nas residências no norte da cidade, onde se localizam a corte e os principais prédios públicos, como a cadeia real, a sede do conselho, os templos religiosos e as sedes locais das organizações presentes na cidade.

A redondeza da cidade é coberta por campos de trigo e milho, que são os principais produtos da cidade. As fazendas abrigam muitas pessoas que trabalham nas plantações, não sendo raro encontrar pequenas “vilas rurais” formadas dentro das fazendas.

A população é bem receptiva e simpática com estrangeiros, formada por gente simples e de origem humilde.

O governo da cidade é composto por um conselho dirigido por cinco pessoas: o Ministério Religioso, uma espécie de administração que une as religiões na cidade, ficando a cargo de Moichés, um senhor de 80 anos, com uma sabedoria fora do comum; o Pilar da Guerra é administrado por Edwin Walter, um antigo cavaleiro leal ao rei Charles Menelum, que hoje comanda a milícia e o Exército da cidade; o Ministério da Agricultura é administrado pelo ministro Adam Stug, um fazendeiro membro da corte, que defende os direitos dos fazendeiros dentro do governo; e por fim, os Ministérios da Justiça e das Leis são administrados pelos filhos do Falecido Rei Charles e da Rainha Catharina Menelum, Sir Ryan e Sir Thomas, dois gêmeos que administram os dois principais pilares do governo de Duhan.

Este tipo de governo único em Ry’anon vem dando muito certo. Todos os pilares governam independentes e regulando a ação de outros, como num sistema de pesos e contra pesos.

Muito se especula que esta estrutura será mantida até a morte de um dos dois jovens príncipes, quando o sobrevivente voltará ao trono de seu pai Charles Menelum.

A história do reino é contada até hoje nas tavernas e praças de todo o mundo pelos bardos e encanta devido à forma espetacular como as coisas se desenvolveram.

O Rei Charles, amado por toda a sua população, cai enfermo de uma doença misteriosa cuja causa os sacerdotes e cirurgiões locais nunca descobriram. Temendo pelo futuro de sua esposa e

de sua nação, que nunca aceitaria uma mulher no comando da cidade, o Rei decreta abertura de jogos para entregar o poder ao grande vencedor.

Nos combates, o jovem Salonis, um gladiador violento e sanguinário, acaba se sagrando vencedor. Dias depois, o Rei Charles morre, deixando toda a nação órfã.

Na festa de coroação de Salonis, um mês depois da Morte do Rei Charles, a Rainha Catharina declara em público que estava grávida. A população vibrou, pois a dinastia de Menelum teria mais uma chance de governar caso o filho no ventre da Rainha fosse um menino.

A coroação foi suspensa e Salonis, enfurecido, começou a conspirar contra a vida da rainha. Formou um grupo de mercenários oferecendo futuras posições no governo para quem desse cabo da Rainha antes que essa desse a luz. Entretanto, foi aí que Salonis encontrou sua ruína. Convida Edwin Walter para compor seu bando, que recusa e delata o grupo à guarda e a Moichés, antigo amigo e conselheiro do Rei Charles, que arma uma emboscada prendendo todo o grupo de Salonis, com exceção deste que consegue fugir sem nunca mais ter sido visto.

Meses depois, a Rainha Catharina dá a luz não a um, mas a dois meninos. A festa teria sido completa, se a Rainha não tivesse falecido durante o difícil parto dos meninos.

O ancião Moichés ficaria responsável então pela criação dos jovens príncipes, agora chamados de Ryan e Thomas, até que atingissem a maioridade.

Duhan na Segunda Era das Trevas: a cidade se preocupa muito com o futuro na Era das Trevas. Há dois anos uma peste matou parte da população local, trazendo muitos prejuízos a região.

DYNEVOR

Tamanho: Pequena Vila.

População: 1.000 habitantes.

Língua Oficial: Nórdico.

Demografia: Racial (Humanos).

Forma de Governo: República (Conselho).

Governante/Tendência: Inexistente (território de Svalbard).





Rigor das Leis: Normal.
Milícia: 10 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.
Exportações: nada é exportado.
Preço Máximo de Produtos: 400 Damaris.
Templos Locais: Nenhum (altares a Malfroin e Bronkor).
Organizações: Nenhuma.

Construída com o propósito de sugar todo o soldo dos soldados que vivem na Torre de Vigília, a cidade conta com um incrível número de tavernas, estalagens e casas de prostituição.

A vila, muito mal freqüentada e violenta, é concorrida por maus elementos e pela bandidagem do Norte em geral. Mulheres escravizadas de todas as partes do mundo são trazidas para cá afim de serem vendidas e “alugadas”.

A vila é totalmente dependente da Torre de Vigília da Cidade de Svalbard. Aqui, além de confusão, nada mais é produzido.

Dynevor não possui governo próprio. A cidade teoricamente seria governada como um distrito de Svalbard, entretanto, o poder de Svalbard raramente chega até à vila. A lei que impera é a do olho por olho, dente por dente.

EDHÉLCORON

Tamanho: Cidade Grande.
População: 20.000 habitantes.
Língua Oficial: Comum e Doholic.
Demografia: Integrada.
Forma de Governo: Aristocracia.
Governante/Tendência: Sucerano Daurow Draeth, o Tenebroso/CM.
Rigor das Leis: Inexistentes.
Milícia: 2.000 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e bens de luxo.
Exportações: Escravos, venenos, drogas e produtos proibidos.
Preço Máximo de Produtos: 1.000 Damaris (aqui o preço de tudo deve ser dobrado).
Templos Locais: Nastirty e Bronkor.
Organizações: Guilda da Hecatombe.

Edhélcoron é uma cidade polêmica. Localizada na margem leste das fossas negras, há poucos quilômetros de profundidade, esta grande cidade multirracial é motivo de sobra para a dor de cabeça dos governantes das Terras Centrais.

Há uma distância relativamente curta da cidade de Lindrust e de Al Kadesh, Edhélcoron assusta por permitir a entrada de qualquer ser inteligente em suas muralhas. Aqui, qualquer raça é bem vinda e é obrigada a conviver com membros das mais diversas raças, até mesmo goblinóides e Anões das Sombras. É possível entrar em uma taverna e dividir o balcão com um Elfo Soturno, um Tosco ou mesmo um Torresco, sem qualquer preocupação.

Tamanha liberdade faz com que Edhélcoron atraia um sem fim de criminosos. Humanos, Anões e mesmo Elfos perseguidos em suas terras, encontram em Edhélcoron um lugar perfeito para viverem, se esconderem e aproveitar da “liberdade” para tocarem negócios escusos como tráfico de drogas, de escravos e de produtos proibidos na superfície.

A lei da superfície não chega a ter influência na vida da população multirracial de Edhélcoron, entretanto várias atitudes dos governantes da superfície afetam a vida dos habitantes das fendas. Há anos o sindicato dos mercadores proibiu o comércio com a cidade, o que acabou aumentando o número de caravanas assaltadas e desviadas da rota Lindrust-Al Kadesh. Hoje, a rota, que já foi tida como segura é mantida sobre especial vigília para evitar a interferência dos salteadores contratados pelos comerciantes de Edhélcoron, que financiam o crime da Hecatombe na cidade e na captação de produtos roubados.

A Hecatombe por sua vez acaba ganhando na exploração do comércio dos produtos proibidos com a superfície. Edhélcoron é a maior exportadora de venenos e de produtos dos subterrâneos, sendo a Hecatombe a monopolizadora da “distribuição” destes produtos para as cidades da superfície. Contudo não é só no comércio que a famosa guilda de ladinos age em Edhélcoron. Além de esconder os seus homens mais procurados, o governante da cidade Daurow Draeth, o Tenebroso contratou os homens da guilda de ladinos para fazerem a

vigilância da cidade. Aqui os ladinos têm permissão pra matar e raramente resolvem alguma pendenga com prisões. Todas estas circunstâncias fazem com que Edhélcoron se torne, junto com Porto da Adaga, uma das cidades-capital do crime.

Outra particularidade da cidade é ser o ponto de partida para o interior das Fendas. Aqui em Edhélcoron, existem vários guias especializados em levar vários grupos de aventureiros até a borda de incontáveis túneis que levam á vários lugares. A principal função destes guias é impedir que um grupo desavisado de aventureiros acabe entrando em um dos muitos túneis que levam direto a tribos ou cidades de Anões das Sombras, muito freqüentes na região, nem que tomem túneis infestados de Goblinóides.

Há na cidade rumores que os túneis das fendas podem levar a qualquer lugar. O mais famoso destes rumores diz respeito a uma nova terra existente no centro de Ry'anon. Esta terra chamada de Remorah é tida como uma lenda embora ainda mobilize vários estudiosos e exploradores que juram a existência de tal terra. Por aqui também se diz ser possível se chegar até a ilha de Acrópolis através de uma viagem de meses nas entranhas de Ry'anon. Verdade ou não, ninguém sabe, mas tal túnel pode ser a explicação final para o grande número de goblinóides encontrados tanto em Edhélcoron como em toda a Ry'anon.

A cidade, apesar de estar envolta num ar de clandestinidade, é bem iluminada, embora nada organizada. Aqui são utilizadas pedras do sol, uma espécie de pedra que expele uma luminosidade amarela e sem calor, encontrada nos confins das montanhas centrais, muito utilizada pelos Anões das Sombras. A cidade foi construída numa imensa fenda horizontal, onde as principais casas e construções foram esculpidas na rocha ou construídas com pedras retiradas da região. No fundo da fenda, a única construção de destaque da cidade, está o Castelo de Daurow Draeth, o ganancioso Anão das Sombras que governa a cidade com fome de riqueza, poder e sangue.

Daurow Draeth subiu ao poder após tomar a cidade do antigo governante, Ba'Bugar, um Troll que governou Edhélcoron por muitos anos, proibindo a presença de Anões das

Sombras e explorando o comércio de forma desleal. Os Anões das Sombras, tomados por ódio de décadas de exploração, organizaram uma legião de soldados, que tomaram a cidade de forma extremamente fácil. Daurow, um dos comandantes da legião, mandou matar os outros comandantes e se auto proclamou suserano de Edhélcoron, rompendo com a política dos Anões das Sombras. Tomado como traidor do povo das Sombras, Daurow Draeth foi jurado de morte e sua cabeça posta a prêmio por um valoroso preço. Logo a notícia se espalhou e todo o subterrâneo de Ry'anon ansiava por matar o suserano de Edhélcoron. Este por sua vez, negociou com a Hecatombe, que numa ação rápida e traiçoeira, dizimou todos os antigos homens de Daurow, passando a fazer a proteção de Daurow.

Daurow é também o grande rei do crime da cidade. Comandando com mão de ferro os negócios escusos da cidade e também a





Guilda da Hecatombe na região, Daurow enriquece mais e mais a cada dia que passa, sempre protegido pelos homens da Hecatombe e pela sua famosa guarda pessoal, formada por Anões das Sombras fiéis à figura do Sucerrano. Estes homens gozam de extremo poder e liberdade dentro da cidade sendo o braço mais forte na opressão aos seus inimigos e concorrentes.

O medo passou a fazer parte da população de Edhelcórón, que passou a sofrer nas mãos do impiedoso Anão das Sombras, que agora goza de uma forte aliança mercante e militar com a cidade Wudor, principalmente no comércio de escravos.

O acesso à cidade é feito de duas formas. Pode ser feito por um longo e árduo caminho, cheio de escadarias, ou pode ser realizado através de uma espécie de elevador de rodas, cordas e roldanas, que permite o deslocamento de mercadorias, pessoas e até animais leves. Entretanto, o serviço de elevadores é considerado caro (passagem de 250 Damaris) e constantemente falha levando à morte vários de seus ocupantes.

Edhélcórón na Segunda Era das Trevas: a cidade parece não se preocupar com os novos tempos de dificuldade. Aqui parece que toda a desgraça da superfície pode ser aproveitada para “expandir” negócios. Entretanto, a população da cidade, principalmente os oriundos da superfície, temem que uma guerra traga interesse nas rotas clandestinas de comércio da região.

FIREXIAN

Tamanho: Cidade Grande.

População: 23.000 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Integrada.

Forma de Governo: Monarquia.

Governante/Tendência: Akrin Gustatson/N.

Rigor das Leis: Normal.

Milícia: 230 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de luxo.

Exportações: Nada é exportado.

Preço Máximo de Produtos: 5.000 Damaris.

Templos Locais: Bronkor, Lantus e Malfroin.

Organizações: Base Central da Flâmula de Krorderick, Escritório do Sindicato dos Mercadores e Guilda da Hecatombe.

Fundada a partir de um acampamento de pioneiros que chegaram a Ry’anon pelo sul, Firexian é considerada o marco zero da colonização humana no continente. A pedra fundamental da cidade foi uma antiga taverna, construída onde os pioneiros costumavam se reunir para longas noites de boêmia. Tempos depois outras construções foram erguidas e em pouco tempo uma vila estava formada. Foi quando o dono da antiga taverna, Gregnar Firexian, resolveu construir uma pequena arena para luta e apostas em brigas de animais. Não tardou para o jogo cair no gosto popular atraindo gente da região para apostar e se divertir nas lutas.

A cidade cresceu e a fama da arena se difundiu pelo mundo, não demorando a atrair a atenção dos nobres de várias partes de Ry’anon que vinham até a cidade durante o verão apenas pela diversão das apostas.

Com tanto dinheiro circulando, logo um verdadeiro coliseu foi construído no lugar das pequenas arenas, ampliando a gama de atrações. Combates entre animais foram somados à execução de prisioneiros por feras e bestas, combates entre escravos e lutas entre os famosos gladiadores, que rapidamente se tornaram a principal atração dos jogos.

Com a fama e a modernização do coliseu, era de se esperar que a própria cidade também se modernizasse. No sul do um bairro inteiro de mansões, palacetes e castelos foi construído, todas moradias de verão de nobres de toda a Ry’anon. O antigo centro da cidade foi reconstruído, casas humildes foram construídas no lugar da antiga favela. Um muro de proteção foi erguido junto a torres fortes que guardam a cidade de possíveis invasores. A cidade é limpa e organizada, com ruas largas e arborizadas, sendo a única a possuir galerias de águas e esgotos, escoando para o mar todos os detritos da cidade. De longe, Firexian é a cidade mais moderna e urbanizada de toda a Ry’anon. Salas de Banhos e tavernas luxuosas se proliferam pela cidade, fazendo a alegria dos abonados.

Os mais pobres, empregados, artesãos e assalariados normalmente preferem construir suas palhoças fora do muro de proteção, onde favelas crescem sem controle. Também é bem comum a sublocação de casas onde duas, às vezes três, famílias residem no mesmo teto economizando gastos.

A cidade é governada por Akrin Gustatson, um rico comerciante de sangue nórdico que se tornou rei ao se casar com a Rainha Desairê de Firexian. Don Gustatson, é apoiado por quase todos os nobres que se estabeleceram na cidade. Sua forma de administrar a cidade e o coliseu é muito apreciada. É notório que em seu governo a cidade ficou mais rica e organizada, fato admirado até pelos seus mais ardorosos inimigos. O apoio para si é tão grande que Don Gustatson é impedido de renunciar em favor de seu filho mais velho Fjork Gustatson. Na cidade não se sabe até quando Gustatson reinará, afinal o ancião de quase 80 anos já demonstra sinais claros de cansaço.

A milícia local é a mais bem equipada do mundo. Formada apenas por soldados de elite, que patrulham formando destacamentos de quatro milicianos. Dois seguem a pé e dois sempre montados à cavalos. Usam cota de malha e espadas longas, sempre contando com um arqueiro por grupo.

Vale lembrar que é aqui que se localiza a escola de guerra Pretoriana, formadora dos guerreiros mais temidos de Ry'anon. Não é raro presenciar estes valorosos guerreiros perambulando pela cidade.

Com tanta proteção, não seria de se espantar que a cidade fosse pouco violenta. Uma milícia poderosa é sempre necessária para proteger as

mansões dos nobres que pagam altas taxas de impostos.

Firexian na Segunda Era das Trevas: a cidade vê com muita preocupação a chegada de uma nova Era das Trevas. O Don Gustatson aproveitando os jogos, do último verão, fechou uma importante aliança de cooperação militar mútua com os elfos da floresta élfica. Mesmo sendo a cidade mais bem protegida e segura de Ry'anon, a preocupação só é dissipada quando se lembra os Pretorianos estão sempre por aqui.

GHUNFAR

Tamanho: Povoador.

População: 350 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Misturada.

Forma de Governo: República.

Governante/Tendência: Burgomestre Canvas Munbar/N.

Rigor das Leis: Normal.

Milícia: 3 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: Cereais, hortaliças e frutas.

Preço Máximo de Produtos: 200 Damaris.

Templos Locais: Nenhum (altar a Ilandra).

Organizações: Nenhuma.

A pequena Vila de Ghunfar foi construída há menos de um século, e desde então parece parada no tempo. Possui poucas construções, se destacando uma taverna e o prédio do conselho.

A população é calma e receptiva até com estrangeiros aumentando o clima de tranquilidade da região.

A economia da cidade está basicamente atrelada à venda de toda a produção de suas pequenas fazendas para a cidade de Tédralos, de onde também vêm todos os produtos que não são achados aqui.

A cidade é administrada por um conselho de fazendeiros que elegem um burgomestre a cada 10 invernos. No momento, o burgomestre é o senhor





Canvas Mumbar, um médico de Tédralos que acabou se fixando por aqui.

Canvas é respeitado e se faz valer este respeito. Durante os primeiros anos de governo ele arrecadou dinheiro para erguer o prédio do conselho onde se localiza a enfermaria, a escola e o tribunal para os poucos (raríssimos) crimes praticados na Vila.

Ghunfar na Segunda Era das Trevas: no povoado somente notícias esparsas chegam da Era das Trevas. No entanto, a preocupação é forte devido à localização de Ghunfar, muito próxima das Montanhas Centrais. O burgomestre Canvas tenta erguer um posto de vigília próximo à cidade, já que tal posto possibilitaria uma maior segurança aos fazendeiros da região.

GORBASH

Tamanho: Aldeia.

População: 700 habilidades.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Racial (Humanos).

Forma de Governo: Aristocracia.

Governante/Tendência: Melvin, o Astuto/N.

Rigor das Leis: Tolerantes.

Milícia: 7 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: Trigo.

Preço Máximo de Produtos: 300 Damaris.

Templos Locais: Bronkor.

Organizações: Nenhuma.

Melvin, o Astuto fundou esta pequena cidade em volta de sua escola de gladiadores há apenas 13 anos, quando abandonou os combates de Firexian.

Com uma carreira de fama e glória, Melvin atraiu um contingente de pessoas que sonhavam se tornarem da noite para o dia famosos artistas dos combates de Firexian.

A pequena escola prosperou e hoje é a construção de destaque desta pequena vila formada por choupanas de barro e pequenas construções de madeira.

Como não poderia ser diferente, a fama da escola e do próprio Melvin, aliado ao contingente de dinheiro que roda na região, atraíram também comerciantes e fazendeiros que começaram a se hospedar na região fazendo sua população se multiplicar em poucos anos.

Nas cidades maiores e na própria Gorbash é consenso entre todos que a aldeia é certamente a próxima grande cidade a prosperar no leste de Ry'anon.

Gorbash na Segunda Era das Trevas: na aldeia a grande preocupação se refere aos constantes ataques de homens lagarto. Vizinhos ao Pântano dos Três Rios, a população se preocupa com as novas doenças e pestes que virão com os ataques cada vez mais freqüentes.

HERBOLYN

Tamanho: Pequena Cidade

População: 300 habitantes

Língua Oficial: Comum

Demografia: Integrada

Forma de Governo: Republica

Governante/Tendencia: Leninst Cachop/N

Rigor das Leis: Rígidas

Milícia: 15 homens

Importações: Manufaturas

Exportações: Tabaco

Preço Máximo de Produtos: 350 Damaris

Templos Locais: Ilandra e Lantus

Organizações: Sindicato dos Mercadores

A pequena e agradável Herbolyn, localizada num rico e fértil vale da encosta nordeste das Centrais é o centro mundial da produção de tabaco de boa qualidade. A grande produção das largas folhas de fumo se dá por uma convergência de fatores únicos, como o clima, o solo e o fator histórico, já que os pioneiros que colonizaram a região trouxeram consigo sementes do melhor fumo, direto das Terras Ancestrais.

Milênios de cultivo, apuração de técnicas e cruzamentos de lotes de qualidade superior acabaram por tornar o fumo de Herbolyn

excepcional em qualidade, sendo admirado e degustado por toda Ry'anon.

O fumo trás mensalmente uma pequena caravana de Al Kadesh que se encarrega de distribuir o tabaco para as outras regiões, embora alguns produtores locais ainda possuam o costume tradicional de levarem no lombo de asnos o fumo ate a cidade de Svalbard, onde uma leva considerável da produção ruma para a capital nórdica de duas ou três vezes a cada inverno, principalmente durante o verão e a primavera.

A pequena vila, incrustada nas encostas, pode ser considerada um lugar bucólico e agradável de pessoas simpáticas e muito hospitaleiras. É comum o estrangeiro estranhar o fato das senhoras botarem suas cadeiras para fora de casa ao cair da noite e dando pitadas na preciosa erva de fumo, passarem horas conversando os mais diversos assuntos.

As construções da cidade são acanhadas e construídas em pedras retiradas das montanhas. Suas alamedas floridas e arborizadas possuem calçamentos firmes, que levam sempre a praça central, onde uma pequena fonte fornece água para toda a vila.

A vila é governada pelo Ranger Leninst Cachop e seu velho cajado de carvalho retorcido, que já o acompanha há anos. Leninst é um aventureiro aposentado que durante os últimos anos de sua vida de aventuras esteve em Herbolyn e se apaixonou pelo local. Desde então não se segurou até voltar e se estabelecer na vila. Seu jeito simpático o fez um líder, e hoje é visto perambulando por entre as propriedades rurais da região, cuidando das plantações de fumo, ou mesmo pela vila, pitando um pequeno cachimbo ou ainda arranhando canções em seu também "experiente" alaúde.

Ha quatro anos o irmão de Leninst, o senhor Marchyo Cachop, um jovem sargento



da milícia de Lindrust, trocou a agitação da capital do mundo pelo sossego de Herbolyn, onde coordena a proteção das caravanas de fumo que partem da cidade, além de cuidar do Escritório do Sindicato dos Mercadores existente na vila.

Hu BADUK

Tamanho: Pequena Cidade
População: 2.400 hab
Língua Oficial: Comum
Demografia: Misturada
Forma de Governo: Aristocracia
Governante/Tendencia: Lorde Aaluk Ux Gaaluk
Rigor das Leis: Tolerantes
Milícia: 250 homens
Importações: Armas, Alimentos e Bens de Luxo
Exportações: Escravos
Preço Maximo de Produtos: 600 Damaris
Templos Locais: Nastirty e Bronkor
Organizações: Hecatombe

A cidadela das correntes, como costuma ser chamada, Hu Baduk, fica localizada ao sul do Mar de Colinas, na região sudeste de Ry'anon, no extremo sul de Firexian e ao norte da vila de Isluin.

Foi fundada por comerciantes renegados e excluídos pelo Sindicato dos Mercadores, que se reuniam para a venda de escravos, principalmente para serem usados nos combates do grande Coliseu de Firexian.

Com o tempo este pequeno acampamento de comerciantes, foi crescendo, se desenvolvendo atraindo cada vez mais escravistas, que passaram a se estabelecer no local de forma definitiva. Assim, os comerciantes mais poderosos se uniram em quatro grandes grupos, que formaram as companhias escravistas, com o objetivo de capturarem escravos humanos e humanóides por toda a Ry'anon, para serem vendidos à Firexian ou a qualquer pessoa disposta a pagar um bom preço pela mercadoria.

O lado ruim fica por conta da perseguição que estes comerciantes sofrem. Como a prática de escravizar homens livres e não condenados é vista com maus olhos pela "elite" de Ry'anon, os comerciantes da cidade sofrem embargos constantes de governos e principalmente do





Sindicato dos Mercadores, que emprega táticas de embargos poderosos a todas as cidades que comercializarem escravos com Hu Baduk. A salvação a cidade é a sua proximidade com os exploradores de gladiadores de Firexian, já que a venda de escravos para as lutas costuma permitir a entrada de alimentos e bens de primeira necessidade na cidade. Aqui também são vendidos escravos à cidades que necessitam completar suas cotas de participação na proteção da cidade de Acrópolis. Para não enviarem seus próprios soldados a ilha, costumam comprar homens das companhias escravistas localizadas aqui.

A pequena cidade é controlada pelo Lorde Aaluk Ux Gaaluk, um rico e poderoso escravista, dono da maior companhia de escravos de Ry'anon, que governa e administra os negócios da cidade como se esta fosse uma extensão de seus próprios negócios. Apesar do caráter técnico e mercantil do seu governo, ele não chega a atrapalhar, principalmente aos outros poderosos senhores de escravos, que vêem na obstinação de Lorde Gaaluk, uma oportunidade de melhorarem seus próprios negócios.

A cidade é bem fortificada e protegida. É conhecida pelos seus milicianos de uniforme negro. Famosos pela eficiência, os milicianos de Hu Baduk são ex-escravos que se destacaram pela proficiência em combates e hoje trabalham na milícia recebendo um pagamento bem acima da média habitual.

ISLUIN

Tamanho: Aldeia.
População: 430 habilidades.
Língua Oficial: Comum.
Demografia: Racial (Humanos).
Forma de Governo: República.
Governante/Tendência: Burgomestra Elistré Domine/NB.
Rigor das Leis: Normal.
Milícia: 4 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.
Exportações: Pescado e sal.
Preço Máximo de Produtos: 300 Damaris.
Templos Locais: Dagus e Lantus.
Organizações: Nenhuma.

A pequena aldeia de Isluin se localiza próximo à foz do Rio de Quil no Oceano Sul. Vivendo da pesca e da produção de sal marinho, a rústica e pequena aldeia é governada pela senhora Domine, uma líder local dotada da fibra necessária para o tratamento dos problemas locais.

Com construções simples de barro, e palha a cidade luta há tempos para construir um posto avançado de proteção e uma muralha, para desencorajar os constantes ataques de pirata à cidade.

Isluin na Segunda Era das Trevas: em Isluin a preocupação em relação à Era das Trevas se dá em relação ao vulcão localizado a oeste da cidade. Mesmo estando longe do vulcão, a preocupação se faz constante por não poder medir o seu poder de destruição já que esta é a primeira vez que ele se mostra ativo.

ISTRA

Tamanho: Vila Pequena.
População: 2.000 habilidades.
Língua Oficial: Comum.
Demografia: Racial (Humanos).
Forma de Governo: República.
Governante/Tendência: Halmar, o Mentiroso/LB.
Rigor das Leis: Rígidas.
Milícia: 20 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.
Exportações: Pescado e frutos do mar e frutas.
Preço Máximo de Produtos: 400 Damaris.
Templos Locais: Dagus e um altar de Ilandra.
Organizações: Nenhuma.

A pequena vila de Istra, localizada a poucos quilômetros ao oeste do Pântano Juncoso, vive basicamente da agricultura de frutas cítricas e da pesca de peixes e crustáceos do mangue formado no encontro do mar com o pântano.

Construída como base de apoio dos exércitos que lutavam para expulsar goblinóides na região, por muito tempo a vila permaneceu esquecida e pouco se desenvolveu. Apenas após o progresso da cidade de Lindrust é que a pequena vila viu a

oportunidade de vender seus produtos a uma cidade mais próxima, se desenvolvendo também.

O governante da cidade é o pescador Halmar, conhecido na cidade como “o mentiroso”, devido aos seus casos e histórias fantásticas que jura ter vivido. O apelido não lhe agrada muito, porém Halmar, homem simples e cordial, jamais maltrataria alguém, mesmo que usasse seu apelido para chamá-lo.

Istra na Segunda Era das Trevas: em Istra o medo da segunda Era das Trevas ainda não chegou. As poucas informações que os viajantes trazem não causam muito impacto na pacata vila de pescadores, muito pelo contrário, já algumas são tratadas até como meras estórias de bardo.

KAN

Tamanho: Vila Grande.

População: 4.000 habilidades.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Racial (Humanos).

Forma de Governo: Aristocracia.

Governante/Tendência: Mestre Lyo Kan Devaloá/
CN.

Rigor das Leis: Normal.

Milícia: 40 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: Nada é exportado.

Preço Máximo de Produtos: 600 Damaris.

Templos Locais: Lantus e Zulam.

Organizações: Nenhuma.

Situada no extremo Leste de Ry’anon, a vila de Kan não passa de um pequeno amontoado de humildes construções, entretanto, a vila de Kan se destaca basicamente por conter o único local de recuperação de sanidade do mundo. Centenas de pessoas vêm de todas as partes do mundo atrás da cura para os males mentais que tanto atormentam as pessoas nestes tempos de trevas.

A vila começou a sua história, quase que por acaso. Após uma vida inteira de estudos e pesquisas sobre substâncias e materiais, o sábio e alquimista da corte de Lindrust, Mestre Lyo Kan

Devaloá, também conhecido por Kan, o Alquimista, resolveu sair em busca de um local para construir uma torre e descansar. Para tal feito, contratou um grupo de velhos aventureiros e construtores que juntos partiram para o Leste, um território ainda inexplorado. Percorreram por meses distâncias enormes até chegarem numa pacata região ao sul do rio Azul, onde Kan avistou uma colina a quase 1 km do mar, o lugar perfeito para a sua torre.

A obra superou vários contratempos como falta de material e mortes de operários, mas nada parecia abalar a confiança do turrão alquimista. Contudo um acontecimento terrível mudaria a história do velho alquimista para sempre. Um grupo de quase quinhentos goblinóides fugitivos de Acrópolis chegam à região, e num ataque traiçoeiro realizado à luz da lua, quase extermina os homens de Kan. O fim teria sido mais rápido se a torre não estivesse no estágio final de construção. Projetada para abrigar um velho em sua aposentadoria, a torre ainda inacabada se tornaria um verdadeiro forte bélico. Completamente cercados, Kan e seus homens resistiram por quase um mês, quando a torre, finalmente foi invadida. Os combates que se sucederam foram terríveis e sangrentos. Os homens se aproveitando dos andares mais elevados atacavam com fogo e flechas, enquanto a massa de goblinóides muito mais numerosa avançava com constância. Quando já não restavam andares a serem subidos, um desfecho impressionante. Num combate sangrento e perturbador, com uma atuação impecável, o pequeno grupo de aventureiros restantes comandaram um pequeno exército improvisado de operários e engenheiros, e enfrentando combates de até 6 para 1, acabam milagrosamente vencendo os goblinóides, no terraço da torre.

Terminado o combate e as comemorações, Kan passou a perceber que alguns operários não tinham passado imunes a toda aquela confusão. Muitos passaram a ter problemas comportamentais, outros passaram a ficar violentos e inconstantes.

Kan passou então a estudar tais distúrbios, até conseguir distinguir algumas doenças mentais e algumas curas, mesmo que muito penosas.

As notícias correram e muitas pessoas de várias partes do mundo enfrentavam as dificuldades





de transpor o Pântano dos Três Rios somente para tentar curar algum parente ou conhecido. Para tal Kan mandou que se construísse um grande hospital, onde pessoas de todas as partes e raças pudessem ser curadas.

Recentemente a cidade recebeu a fortificação de uma pequena muralha de madeira, para proteger o pequeno agrupamento de construções que logo se espalhou em volta da torre do alquimista e do hospício. Tal proteção seria ineficiente contra grandes hordas, porém resiste bem aos problemas habituais, como pequenos grupos de goblinóides ou animais selvagens famintos a procura de comida.

O único estabelecimento que fica desguarnecido é o pequeno porto da cidade, que abriga uma pequena comunidade de pescadores de onde aporta todo ano, um navio trazendo doentes das cidades do Oeste.

O Mestre Lyo Kan Devaloa é um homem misterioso. Nunca aparece em público nem sai às ruas. Suas visitas ao hospício são raras, e quando as realiza usa um túnel secreto usado nos tempos do cerco que leva até à praia, onde um segundo túnel foi construído até o setor administrativo do hospital.

A única forma de contato com o mundo exterior que Kan ainda possui é através de seu arauto, Arthur Panar, filho de Antero Panar, líder dos aventureiros e morto no combate aos goblinóides.

Panar, além de liderar os milicianos, administra a prefeitura e faz papel de porta voz para a população.

Entre a população existe ainda o folclore de que Kan estaria há muito morto e que Panar sustentaria uma grande farsa governando como se Kan estivesse vivo. A verdade é que Kan já superou há muito a idade máxima atingida por um humano. Ninguém sabe sua idade certa, nem mesmo aproximada, aumentando o número de “estórias” sobre seus poderes.

Kan na segunda Era das Trevas: em Kan, o principal sinal da Era das Trevas é o aumento exagerado do número de pacientes. Todos os meses caravanas e embarcações de peregrinos chegam até a cidade em busca de tratamento.

LAMPURIAN

Tamanho: Cidade Grande.

População: 19.000 habilidades.

Língua Oficial: Élfico.

Demografia: Racial (Elfos).

Forma de Governo: Monarquia.

Governante/Tendência: Aladriel Galadrin

“Mestre das Folhas/CB.

Rigor das Leis: Normal para elfos e Rígido para estrangeiros.

Milícia: 190 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de luxo.

Exportações: Madeira, produtos de marcenaria, alimentos e produtos élficos.

Preço Máximo de Produtos: sem limite.

Templos Locais: Lantus e Zulam e o templo central de Ilandra

Organizações: Caçadores de Fócus, Sindicato dos Mercadores e uma Guilda da Hecatombe.

Lampurian é a cidade-capital dos elfos Nimór. Construída como se fosse uma cidade humana, Lampurian hoje abriga pessoas de todos os cantos do mundo, inclusive Anões.

Sua história se inicia quando os elfos divergiam sobre o local de construção da cidade de Lampurian. Alguns sábios recomendavam colocá-la longe da floresta para facilitar o contato com as outras raças, enquanto outros preferiam que a capital élfica fosse construída em um ambiente élfico, ou seja dentro da floresta.

Após a guerra e a consagração dos vencedores, Lampurian começou a ser erguida, dentro da floresta, numa região repleta de equóines (árvores de casco muito grosso, chegando a quase 25 metros de diâmetro). Ali foi erguido o castelo da corte Élfica, e em volta deste, uma enorme cidade de construções de madeiras e pedras. As ruas principais são retas e largas, levando sempre ao castelo, que fica exatamente no coração da cidade, enquanto as ruas menores e secundárias são tortuosas e estreitas, tentando sempre aproveitar caules das árvores mais grossas e velhas para construir suas residências e assim derrubar o menor número de árvores possível.

Quando se constrói em árvores grossas, esculpe-se dentro dela de dois a quatro pisos, alcançados com escadas em espiral externas. As casas são muitas bem decoradas e confortáveis, estando sempre limpas e adornadas com luxuosos móveis.

Estas residências élficas são extremamente silenciosas devido às paredes de madeira, um ótimo isolante acústico, tornando a cidade bem silenciosa e agradável.

Suas ruas são escuras, resultado da localização estratégica da cidade, já que foi construída na parte mais fechada da floresta, o que impede a entrada de sol. Mesmo assim, nos locais mais movimentados, as copas das árvores são podadas para permitir a entrada da luz solar e principalmente a da lua, adorada pelos elfos.

A cidade não é grande, e percebe-se isso pelo espaço que ocupa. Consegue-se atravessá-la do portão norte ao portão sul, caminhando por uma ou duas horas sem muita pressa. Entretanto, os espaços podem ser diminuídos andando pelas passarelas suspensas a trinta ou quarenta metros de altura indo de uma árvore à outra. Estes caminhos são muito mais movimentados do que as ruas, já que no chão o trânsito de carroças e caravanas comerciais é muito intenso, principalmente no sul, onde se localizam os grandes armazéns comerciais e a grande praça das caravanas, aonde comerciantes do mundo inteiro vêm atrás dos famosos produtos élficos, que dão um ótimo retorno de venda, devido à credibilidade destes itens fora da comunidade élfica.

A cidade é totalmente protegida por uma fortíssima muralha de grandes e resistentes pedras. A cada 100 metros de uma existe ainda uma guarita, com uma dupla de guardas élficos, que protegem a cidade tocando uma sineta sempre que detectam algo de suspeito.

A informação daqueles que se aproximam da cidade é muito importante para os elfos, por isso é mantido há dois, três e até cinco dias de viagem da cidade, camuflados dentre as árvores, postos de vigília avançada, onde sentinelas elfos espionam

seus visitantes, tentando detectar possíveis inimigos. Estas informações são passadas para os sprites e pixies, eternos aliados dos elfos que informam à todos na cidade quem ou o que está se aproximando.

Esta tática faz com que seja praticamente impossível pegar a cidade de surpresa, a menos que se consiga fugir dos hábeis olhos dos sentinelas élficos, mestres na capacidade de ver sem ser visto.

Lampurian é atualmente governado pela corte élfica, descendentes diretos do primeiro grupo de elfos a serem criados e tidos como semideuses pela população. O Rei e sua Senhora, conhecidos como Mestre das Folhas e a Senhora das Matas, são admirados e respeitados pela população e até mesmo por outros grupos de elfos desgarrados que

não vivem em Lampurian. A sabedoria do casal que governa de forma bondosa e ordeira praticamente impede a formação de uma oposição.



Outro ponto de destaque da cidade de Lampurian foi à construção, há vinte invernos atrás, do distrito dos estrangeiros.

Um bairro murado e protegido pelos elfos, anexado ao Sul da cidade, onde se localizam os escritórios das companhias comerciais e do Sindicato dos Mercadores.

A construção deste distrito se deu à inadequação dos modos de vida dos estrangeiros que vieram viver aqui. Os elfos, pacatos e serenos, não se adaptavam ao jeito agitado e altivo dos humanos, nem ao jeito carrancudo e bruto dos anões gerando muita confusão. Para resolver tal problema, o distrito foi erguido e todos os estrangeiros deslocados para lá.

O distrito funciona exatamente como uma pequena cidade humana, porém mais organizada e limpa. Aos estrangeiros é permitida a entrada em





Lampurian até o toque de recolher, dado por volta da terceira hora da noite (21:00 hs). Uma hora depois, o forte portão entre os dois “bairros” é fechado e os acessos são controlados. Não é permitido a um estrangeiro dormir na cidade élfica, mesmo que seja convidado para tal. Já aos Elfos é dada livre escolha, entre pernoitar no distrito élfico ou no dos estrangeiros, ou ainda transitar após o toque de recolher.

Apesar de poucos saberem, Lampurian não é a maior cidade élfica de Ry’anon. Ela é apenas a única que se organizou para receber a Corte Élfica e comerciantes, tão essenciais para a vida dos elfos. Ao norte e ao leste da capital existem centenas de aldeias, vilas e até mesmo grandes cidades élficas, do porte e até mesmo maiores e mais bem guardadas que Lampurian.

Estas vilas normalmente são construídas nas árvores mais grossas e altas, de preferência em equóines que possuam mais de cinquenta metros altura, tornando sua localização para olhos destreinados, praticamente impossível.

Vale a pena dizer ainda, que uma cidade élfica só pode ser vista quando quiser ser descoberta. Mesmo elfos que nunca estiveram no local saberão reconhecer uma cidade élfica sem maiores problemas, enquanto membros de outra raça jamais as descobrirão. Mesmo um humano que já tenha visitado uma vila élfica qualquer, que possua um mapa ou uma trilha, quando chegar ao local, não perceberá nada nem ninguém, achando que foi enganado ou que está perdido. Tal mecanismo faz parte da defesa das vilas élficas, muito procurada por criaturas cruéis como os goblinóides, verdadeiros adoradores da carne élfica.

Lampurian na Segunda Era das Trevas: os elfos esperam muito caos da Era das Trevas. Como estiveram na linha de frente dos acontecimentos na primeira Era de Trevas, sabem que devem se preparar. A vigília dentro do distrito estrangeiro foi ampliada. Mais sentinelas fazem a guarda da cidade nos postos avançados, e dentro da corte já há até discussões sobre a formação de uma unidade de elite em combate.

LINDRUST

Tamanho: Metrópole.

População: 42.000 habitantes.

Língua Oficial: Comum

Demografia: Integrada.

Forma de Governo: Monarquia.

Governante/Tendência: Rei Anton C’har e Rainha Ana Cavendish/NB.

Rigor das Leis: Normal.

Milícia: 420 milicianos.

Importações: Bens de todas as partes do mundo.

Exportações: Pedras para construções, pedras semipreciosas, metais raros, pescado e cereais.

Preço Máximo de Produtos: sem limite.

Templos Locais: Nastirty, Bronkor, Dzenis e o templo Central de Lantus, Dagus e Zulam.

Organizações: Bases da Flâmula de Krorderick, Sindicato dos Mercadores, Sangue de Nastirty, Hecatombe e o Escritório Central dos Caçadores de Fôcus.

A cidade dos artistas, ou cidade verde, como também é chamada, Lindrust é conhecida como capital do mundo. Cosmopolita e tumultuada, é possível encontrar aqui gente e raças de todas as partes do mundo.

Fundada por um grupo de fazendeiros no leste da Baía de Dentro, a cidade demorou muito até se desenvolver. Por eras foi apenas um lugar pitoresco banhado pelas calmas águas do fundo da baía, onde a criação de gado, as plantações de cereais e a pesca eram as únicas ocupações da população.

Após a primeira Era das Trevas, um contingente cada vez maior de pessoas passou a procurar um novo lugar para morar. Recebendo moradores das regiões de êxodo, Lindrust passou rapidamente de vila para uma pequena cidade.

Entretanto o grande “boom” populacional começou mesmo quando os engenheiros do Sindicato dos Mercadores chegaram até a região abrindo estradas. Numa destas escavações chegaram imensos lingotes de metais preciosos e uma gigantesca mina de mármore Carrara, uma pedra de grande valor comercial, bonita e de fácil



manipulação. As minas atraíram muitas pessoas, que viam nelas a chance de enriquecerem rapidamente.

Com o desenvolvimento da mineração no local, um grande porto foi construído para o escoamento mensal da produção. A família Lindrust, da antiga linhagem das antigas Graças, eram então apenas líderes do conselho local, que com a exploração de suas terras, enriqueceram, ganharam poder e se intitularam Lordes. Não tardou para que Lilenóck Lindrust fosse agraciado pela população local como Rei re-inaugurando a dinastia de Lindrust, que perdura com sucesso até hoje.

Com a morte de Lilenóck, sua filha mais velha Marry Jully Lindrust assumiu o poder, atraindo pessoas com um pacote de inovações administrativas jamais vistas. Deu casa e trabalho a todos que viessem trabalhar na cidade. Isentou de impostos todo comerciante que se estabelecesse na cidade, abriu duas escolas, a Academia Real de Guerra, para formação de soldados e oficiais e a primeira escola para Acólitos de Zulam. Permitiu e incentivou a construção de templos centrais de

quase todas as religiões, bem como construiu complexos centrais para inúmeras organizações políticas e religiosas. Estas inovações fizeram que Lindrust experimentasse um período de crescimento jamais visto em nenhuma outra cidade em tempo algum. Em pouco tempo, a cidade se desenvolveu, ficou populosa e se cosmopolita, com a criação de pequenos guetos para população de todas as partes do mundo. Assim, existem na cidade Bairros nórdico, nômade, anão e o famoso bairro Élfico, com suas longas alamedas ricamente arborizadas. Contudo, nada, nem nenhuma construção no mundo todo se iguala a imponência do Palácio de Carrara. O maior Castelo do mundo foi construído totalmente de mármore Carrara, no bairro da Corte, onde se localizam as mansões dos nobres e ricos burgueses que controlam a extração não só de pedras, mas também da prata e do cobre, abundante na região.

Após a Morte da Rainha Marry Jully Lindrust, assumiu seu filho mais velho, Anton C'har Lindrust, casado com a princesa e agora Rainha Ana Cavendish Lindrust, que governam com aprovação maciça da população.

A última grande construção da cidade foi o imponente muro de 35 metros de altura e quase 10 de largura, decorado inteiramente com Carrara. Este extenso muro acabou originando o apelido carinhoso dado pela população de "Cidade Verde". Há quilômetros de distância pode-se perceber uma imensa mancha verde musgo na paisagem, interminável fonte de inspiração pra os muitos bardos da cidade.

A cidade de Lindrust também é conhecida pelo grande número de aventureiros que vem até aqui procurar emprego. Por ficar localizada no centro do mundo, e possuir muito movimento nas duas estradas que saem de seus muros, muitas pessoas que precisam de qualquer informação ou mão-de-obra para qualquer tipo de trabalho, sabem que em Lindrust irão encontrar o que precisam.

Outra atração da cidade é uma torre com quase 100 metros de altura, construída sobre o portão norte da cidade onde foi alocada a grande biblioteca de Lantus. O maior acervo de obras, escritos e alfarrábios de épocas remotas e antigas que são estudadas pelos maiores sábios da igreja do Deus da Ciência e do Conhecimento. Na torre também se localiza a sede do corpo de sábios de Lindrust (o mais importante do mundo), a sede da Igreja de Lantus e a escola para Acólitos de Zulam.

Lindrust porém, com toda esta imponência e riqueza, não pode ser analisada uniformemente. Os bairros nobres são como não poderiam deixar de ser, limpos, organizados, com muitas mansões que ocupam frondosas propriedades. Existem inclusive mansões com imensos jardins apenas para o deleite de seus donos. Os bairros mercantes e comerciais são tumultuados com ruas largas e calçamento para o trânsito de pessoas e mercadorias. São nestes distritos centrais e tumultuados que proliferam as estalagens e tavernas cheias de aventureiros ávidos por trabalho e dinheiro.

O distrito do porto é caracterizado pelos grandes armazéns de mercadorias, além das casas

de tolerância, tavernas e estalagens de qualidade duvidosa. Este distrito é sem dúvida o mais perigoso e menos patrulhado da cidade. Aqui é o território de domínio da Hecatombe, um lugar temido até pela lei. O Distrito do Porto também é marcante pela presença de malandros e mendigos. O número de pedintes é realmente grande nos escuros e fétidos becos desta região.

Os distritos residenciais são um capítulo à parte. Localizados no leste e no sudoeste da cidade, são formados pelos bairros étnicos e por bairros místicos. É aqui que os operários e a grande maioria da população moram. Existem alguns bairros mais humildes, alguns comparados até a verdadeiras favelas, com esgoto a céu aberto, casebres de madeira e com ruelas perigosas e malcheirosas. Existem também bairros mais luxuosos para os pequenos comerciantes e artífices que possuem alguma capacidade financeira.

A impressão que se tem ao sair de Lindrust é que realmente a cidade impressiona, tanto pela grandeza e imponência de suas construções, quanto pela capacidade que seu povo tem de ser hospitaleiro e agradável, marca irrefutável do povo Lindrustiano.

Lindrust na Segunda Era das Trevas: como capital do mundo, Lindrust se prepara mais do que nenhuma outra cidade do mundo para as turbulências que se aproximam.

A guarda foi reforçada e as igrejas foram convidadas a cederem seus guerreiros para a proteção da cidade. Como sede das principais igrejas, organizações e casas mercantis de Ry'anon, o povo daqui vê com muito receio as mudanças que podem ocorrer. As chances de guerras eclodirem dentro das muralhas da cidade não podem ser desprezadas.

MALSEUM

Tamanho: Cidade Pequena.

População: 7.500 habitantes.

Língua Oficial: comum.

Demografia: Misturada.

Forma de Governo: República.

Governante/Tendência: Burgomestre Peter Gabriel/LN.

Rigor das Leis: Rígido.



Milícia: 75 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.
Exportações: Nada é exportado.
Preço Máximo de Produtos: 1.000 Damaris.
Templos Locais: Nastirty e Lantus.
Organizações: Nenhuma.

Com um passado negro e um futuro tenebroso, a pequena cidade de Malseum vive um drama sem precedentes na história.

Fundada por caçadores de ursos e peles que caçavam na farta Floresta Alva, o pequeno povoado cresceu e atraiu a atenção do resto do mundo. Com apenas quinze anos de existência a frágil vila já contava com muralha de proteção, duas torres de vigília e uma estrada de razoáveis proporções utilizada para escoar as toneladas de caças e peles, extraídas principalmente nos meses de inverno.

Os comerciantes mais antigos da cidade começaram a enriquecer e a cidade prosperava dia após dia, entretanto o fato do futuro da cidade estar fortemente atrelado à quantidade de caça que rareava dia após dia, era um problema a ser vencido e não ignorado.

Desta forma, as centenas de toneladas de exportação pouco a pouco foram sendo reduzidas a dezenas de toneladas o que desagradava aos grandes comerciantes da cidade.

O conselho, formado pelos figurões e governantes da cidade, decidiu então restringir a diminuição da permissão de caça dos menores curtidores diminuindo a concorrência apenas para assegurar o próprio sustento. Com tal medida, é lógico que a população, formada basicamente por camponeses famintos e operários da manufatura das peles, não reagiu com muitos bons olhos às restrições. A resposta não tardou, numa entifada violenta conhecida como "A Noite da Lua Negra" o povo ensandecido saiu às ruas à procura dos injustos "Senhores de Malseum". Todos foram presos e degolados um a um. Em questão de horas, os quatro grandes comerciantes que monopolizavam a caça da região estavam mortos.

Nesta mesma noite um dos comerciantes, Sir Rantirk, antes de ser executado, amaldiçoou à cidade, mudando completamente a vida de toda a população e seus descendentes.

Depois desta Noite, a caça voltou a ser liberada, mas a escassez de animais ainda era um problema a ser vencido, mas este não era o único problema da população de Malseum. Em pouco tempo, os efeitos da maldição de Rantirk, puderam ser visualizados.

Em menos de dois meses a caça enfim terminou. As muitas espécies de animais que vinham à Floresta Alva para terem seus filhotes na primavera, agora procuravam locais mais seguros, sem a presença da caça predatória, mas os problemas maiores ainda estavam por vir.

No aniversário de um inverno da Noite da Lua Negra, a maldição alcançava seu auge. Com a cidade praticamente falida, entregue às moscas e com problemas graves de administração, os corpos dos quatro comerciantes assassinados levantaram de suas tumbas e convocando todos os cadáveres enterrados ali à atacarem os habitantes da cidade.

Crianças e mulheres não foram poupadas, a cidade foi quase destruída enquanto uma violenta nevasca açoitava a região impossibilitando qualquer modo de fuga.

Deste ponto em diante, a segunda parte da maldição foi ainda mais cruel. Todos os descendentes das próximas dez gerações de participantes da turba que os levaram à morte teriam que presenciar o pôr do sol dentro das muralhas da cidade ou seriam imediatamente transformados em cinzas.

Juntando isto ao ataque diário de mortos-vivos após todo anoitecer a cidade estava fadada ao sofrimento por longas e dolorosas gerações.

Malseum viveu então um período de decadência contínua a até oito invernos atrás, quando o Burgomestre Peter Gabriel começou a modificar a história da região. Renegociou com o Sindicato dos Mercadores e com a ajuda de operários estrangeiros, reconstruiu totalmente a estrada que vinha de Lampurian e que hoje traz duas caravanas anuais à cidade. Construiu um enorme galpão onde as caravanas podem se alojar sem o perigo dos ataques noturnos.

Peter ainda incentivou a produção de alimentos nas imediações da cidade para o comércio direto com os elfos. Organizou frentes de trabalho para diminuir a pobreza e assim reconstruiu e fortaleceu toda a muralha da cidade. Reergueu as





duas torres dos portões da cidade e instalou dois sinos que tocam dando o toque de recolher ao cair da noite e o toque de despertar assim que os primeiros raios de sol atingem a cidade.

Com estas medidas, o Burgomestre Peter é um homem praticamente idolatrado pela população local, já que mesmo sem sofrer os efeitos da maldição, já que seus pais não eram da cidade, ele trabalha pelo seu “povo”, com uma disposição impressionante.

Mas mesmo após tantas mudanças, o povo de Malseum ainda é um povo entristecido e cabisbaixo. Reclusos e fechados evitam falar com os forasteiros. Mesmo os comerciantes falam apenas o necessário para fechar os contratos. O assunto “maldição” é encarado como tabu, sendo evitado ao extremo.

Malseum na Segunda Era das Trevas: com um povo sofrido e acostumado com tempos difíceis, Malseum é uma cidade que se preocupa muito pouco com as novas Trevas que estão por vir. Na verdade, dentro da cidade se especula que com o fim da Nova Era das Trevas o poder de corrupção que promove a maldição na cidade poderia se dissipar ou ao menos ser aliviado.

MIRAJ

Tamanho: Povoado.

População: 120 habitantes.

Língua Oficial: Nômade.

Demografia: Misturada.

Forma de Governo: Monarquia (Sultanato).

Governante/Tendência: Inexistente (território de Al Kadesh).

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 5 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: Nada é exportado.

Preço Máximo de Produtos: 200 Damaris.

Templos Locais: Altar a Dzenis

Organizações: Nenhuma.

Erguido como posto avançado da cidade de Al Kadesh, este povoado nômade ainda não

conseguiu ganhar vida própria. Vital na construção da estrada para Duhan, este emaranhado de barracas e carroções comerciais ainda vive sob a tutelada capital nômade, explorando o comércio de água trazida do nordeste, e servindo como parada segura para viajantes e comerciantes, que preferem se estabelecer aqui do que ficar à mercê de gorlocks e salteadores. Este, aliás, é realmente o verdadeiro motivo pelo qual o sultão ainda gasta dinheiro para manter o povoado. Servindo como proteção às caravanas, e abastecendo os viajantes a cidade vai como pode se sustentando.

Miraj na Segunda Era das Trevas: as impressões da população de Miraj em relação à Era de Trevas são quase que exclusivamente relativas aos Gorlocks. Muitas manadas iguais aos da população de Al Kadesh. Como a população de Miraj é quase toda proveniente da Capital, quase ninguém aqui possui preocupações maiores com o destino do pequeno povoado.

MIURTH

Tamanho: Povoado.

População: 240 habitantes.

Língua Oficial: Nórdico.

Demografia: Racial (Humano).

Forma de Governo: República.

Governante/Tendência: Burgomestre Storvald/CB.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 3 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: Peixes nobres.

Preço Máximo de Produtos: 200 Damaris.

Templos Locais: Altar a Malfroin.

Organizações: Nenhuma.

O pequeno povoado de Miurh, erguido às margens do farto Rio Gelado, vive especialmente da pesca de trutas e salmões de diversas espécies, que são comercializadas na cidade de Lindrust e Svalbard.

Constituída de pequenas casas agrupadas em uma única rua, não possui nenhuma construção

de defesa ou proteção. O único prédio oficial é a Prefeitura, onde o excêntrico Burgomestre Storvald governa os seus comandados com fúria e impaciência.

A cidade não possui maiores atrativos. A única taverna da cidade alegra seus habitantes, que apesar de rústicos podem ser ainda mais agradáveis que os nórdicos de Svalbard.

A taverna Urso Empalado é uma antiga casa de dois andares transformada em taverna e estalagem por sua dona, a viúva Alina Jorklund.

Miurh na Segunda Era das Trevas: o povo de Miurh, apesar de pouco instruído, é muito temeroso em relação à Era de Trevas. Ultimamente Stolvard foi procurar uma aliança com os Anões Tordack, e nem sequer foi recebido. A situação, que foi vista como uma afronta, causou um mal estar entre os habitantes do povoado, e agora classificam os Tordack como inimigos. Stolvard inclusive já solicitou recursos para a construção de um pequeno posto de vigília à cidade de Svalbard, cidade considerada “Mãe” de Miurh.

MOLK

Tamanho: Cidade Pequena.

População: 11.000 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Misturada.

Forma de Governo: República.

Governante/Tendência: Burgomestre Alian Donce/ N.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 110 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: Cavalos Molk.

Preço Máximo de Produtos: 1.000 Damaris.

Templos Locais: Bronkor, Lantus e Malfroin.

Organizações: Bases da Flâmula de Krorderick, do Sindicato dos Mercadores e da Hecatombe.

Fundada por colonos dissidentes do grupo que outrora fundaria a cidade de Andruiler, a cidade de Molk desde o início

trilhou sua história com os cavalos. Erguida numa linda planície às margens do grande Rio do Céu, a cidade fica hoje exatamente onde há séculos atrás o primeiro grupo avistou um grupo de cavalos selvagens extremamente fortes e inteligentes, os chamados cavalos Molk. Dotados de beleza, força física incomum e inteligência extrema, esta raça criada por Ilandra é o somatório das qualidades e ideais imaginadas pelos criadores.

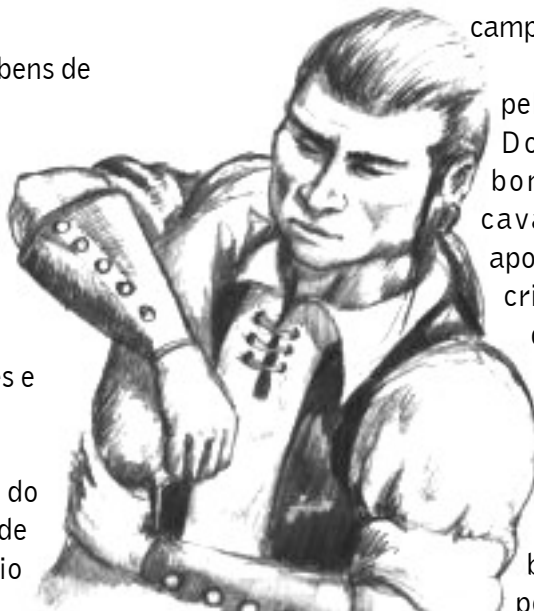
Os colonos domaram alguns potros e passaram então a criar e exportar a raça para outras partes de Ry'anon. Não tardou para o negócio se mostrar muito lucrativo, atraindo gente e recursos para a região.

Com ares de cidade provinciana, a cidadela Molk, como é comumente chamada, possui ruas largas, limpas e calçadas. Suas construções são baixas, geralmente com jardins e quintais, característica pouco comum às cidades de Ry'anon.

Possui na região central, três construções que chamam a atenção. O Forte Molk, com uma estátua de um cavalo Molk em Bronze em tamanho natural na entrada, onde fica a administração da cidade; o Conselho de Criadores Molk e o Centro Militar, com masmorras, um tribunal e a sede da Milícia Local.

Outra construção chamativa é o Centro de Negócios, onde diariamente exemplares de cavalos são leiloados e vendidos. Pessoas de todas as partes do mundo, especialmente de Al Kadesh vêm até a cidade atrás dos futuros campeões que aqui são vendidos. E por fim, a raia de corrida do tradicional festival anual da cidade, onde todos os donos de cavalos mostram ao mundo seus verdadeiros campeões.

A cidade é governada pelo burgomestre Alian Donce, um pequeno bonachão criador de cavalos que governa apoiado pelo conselho de criadores. Seu governo destaca-se pela discrição. Donce evita manifestações públicas e decisões controversas. Seu estilo de governar é bastante elogiado pela população.





A milícia de Molk possui cinco grupos de guarda montada, que percorrem toda a área ao redor da cidade tentando evitar que cavalos de outras raças entrem na cidade, o que é extremamente proibido. A poucos quilômetros dos portões da cidade, existe um estábulo onde os cavalos de outras raças são armazenados enquanto seus donos podem comprar ou mesmo alugar um legítimo Molk para levá-lo até a cidade. Toda esta segurança em nome da pureza de sangue dos legítimos Molk.

Molk na Segunda Era das Trevas: ultimamente a região vem vivendo um período de alta instabilidade política. Uma jogada comercial precipitada de Rodveau fez com que a cidade de Molk, sua vizinha e rival Andruiler, obtivessem muitos prejuízos, que deveriam ter sido indenizados pela rival Rodveau. O dinheiro, entretanto, ainda não veio, mas os boatos e a insatisfação dos poderosos que incitam o governo a uma retratação militar fazem o clima se tornar altamente explosivo. Segundo alguns agentes implantados, a cidade de Andruiler estaria se aliando a Rodveau, e que esta teria descoberto um pó que explode em contato com o fogo, mas nenhuma destas informações foi ainda confirmada. De certo, existe o medo da população que a Era de Trevas traga a guerra para a região. Fato cada dia mais próximo da realidade.

MUIRDERME

Tamanho: Cidade Pequena.
População: 8.000 habitantes.
Língua Oficial: Comum.
Demografia: Racial (Humana).
Forma de Governo: Monarquia.
Governante/Tendência: Sir Aldrei, o glorioso/LB.
Rigor das Leis: Normal.
Milícia: 80 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.
Exportações: Raízes de Mandrágora e Poções de Cura.
Preço Máximo de Produtos: 1.000 Damaris.
Templos Locais: Ilandra Zulam e Lantus.
Organizações: Bases dos Caçadores de Fócus, do Sindicato dos Mercadores e da Hecatombe.

A cidade de Muirdeme é famosa no mundo inteiro por ser a única região do mundo a produzir medicamentos.

Localizada num platô, a cidade é o único lugar de Ry'anon onde crescem as mandrágoras. Pequenas leguminosas, de folhas pequenas e recortadas que quando adultas não chegam a ter mais de 25 cm. Suas raízes, grossas e suculentas, produzem uma espécie de leite branco e fosco, com altíssimo poder de cicatrização e cura.

A origem de tal poder ainda é uma incógnita para os sábios do mundo inteiro. Pelas tavernas a lenda do senhor da dádiva de Hés Elias é a única pista de tal mistério, ainda que seja tratada com desdém pelos sábios. De concreto apenas que todas as experiências para se levar à raiz para qualquer outro lugar fora o platô se mostraram decepcionantes.

A cidade foi fundada por um grupo de colonizadores liderados por Andye Alinster, que avistou o pequeno planalto e indicou ali como o lugar ideal para a construção da cidade.

Como imaginavam que a oeste da cidade muitas terras ainda se estendiam, achavam que ali naquele platô a cidade serviria como ponto de apoio aos viajantes e colonos que procurassem terras mais ao oeste. Entretanto, ironia ou não, hoje a cidade de Muirdeme é exatamente a cidade mais a oeste do mundo, o último ponto civilizado. E se hoje ela ainda resiste a toda esta distância dos centros mais desenvolvidos, é com certeza, pela existência da pequena Mandrágora.

No entanto, foi com a descoberta dos incríveis poderes da raiz da mandrágora, que o mundo se voltou para a cidade. Enfermos de todas as partes do mundo procuram a cidade para morar e assim tentar prolongar suas vidas. Comerciantes e fazendeiros de todas as partes de Ry'anon vieram para a cidade atrás de uma gleba de terra onde pudessem plantar a leguminosa e enriquecer de forma fácil.

Neste ritmo, a cidade triplicou de habitantes num período de dez invernos, chegando perto da população alcançada hoje.

Muirdeme possui uma muralha alta com 30 metros que circunda todo o platô, tornando a cidade uma das mais bem protegidas de todo a Ry'anon.

Somada a altura natural do platô, suas muralhas alcançam a incrível marca de 110 metros. Praticamente intransponível para qualquer exército de Ry'anon

Dentro da cidade, as construções predominantes são as de pedra. Casas de madeira são encontradas apenas nos distritos mais pobres. No norte do platô existem as áreas de plantio, onde fazendeiros cultivam em duas safras a cada inverno a mandrágora consumida em todas as partes de Ry'anon.

No lado oeste está localizado o castelo de Muirdeme, onde existem alojamentos para a milícia da cidade e cômodos para ministros e membros da corte.

A cidade é governada por Sir Alrick, um jovem clérigo de Ilandra que foi trazido às pressas de Lampurian onde estudava para assumir o lugar de seu pai dias antes deste falecer.

Sir Alrick governa por instinto. Sem o carisma e a sabedoria que seu pai adquiriu por mais de 50 anos de governo, leva os problemas de dentro da cidade com parcimônia. A população até que apóia o monarca, embora seja claro que este mancebo de meros de 20 anos ainda não seja maduro o suficiente para comandar a nação. Seu tio, o Condestável Mickaw, comanda o braço armado da cidade e o apóia sem restrições. Pelas tavernas da cidade costuma se dizer que "Mickaw manda, Alrick assina".

Muirdeme na Segunda Era das Trevas: na cidade todos possuem duas visões diferentes sobre a Era das Trevas. Alguns fazendeiros dizem que a mandrágora ficará valorizada, já que as guerras e as doenças poderiam trazer desenvolvimento sem igual à cidade. Outros já são mais temerosos dizendo que a mandrágora poderia perder a sua capacidade de cura.

NISBRO

Tamanho: Vila Grande.

População: 3.000 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Misturada.

Forma de Governo: República.

Governante/Tendência: Conselho Bi-Racial/LN.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 30 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: Nada é exportado.

Preço Máximo de Produtos: 600 Damaris.

Templos Locais: Ilandra e Lantus.

Organizações: Nenhuma.

A vila de Nisbro foi erguida por elfos e humanos para vigiar as proximidades do território Maeda.

Erguido em poucos meses, o pequeno povoado prosperou e atraiu pessoas interessadas em explorar as férteis terras da região, ainda virgens devido ao grande perigo da área.

Suas construções são simples, em pedras e palha se destacando apenas o pátio do conselho, onde todas as decisões são tomadas.

O conselho é formado por dois humanos e dois elfos, com cargos vitalícios e direcionados para diferentes áreas, como: comércio, diplomacia, população e milícia.

A Milícia nisbroniana, especialista em percorrer os campos e bosques locais, vigia dia e noite a região sempre afastando os viajantes incautos dos perigos de se adentrar o território Maeda.

Nisbro na Segunda Era das Trevas: em Nisbro o medo de uma Segunda Era de Trevas é muito grande. O grande receio da população é que novas guerras sejam travadas. Como Nisbro tem uma localização central no caso de uma guerra, certamente a vila seria afetada.

OPHIAN

Tamanho: Povoado.

População: 200 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Racial (Humana).

Forma de Governo: República.

Governante/Tendência: Gamun, o Caolho/N.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 2 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.





Exportações: Nada é exportado.
Preço Máximo de Produtos: 200 Damaris.
Templos Locais: Dagus.
Organizações: Nenhuma.

O pacato povoado de Ophian vive parado no tempo. Com contato apenas com a cidade de Muirdeme, esta vila de pescadores apenas é lembrada quando o Sindicato dos Mercadores envia víveres e equipamentos para a manutenção do farol, localizado no outro ístimo formador do estreito de Kira.

A vila de cabanas e choupanas de palha fica localizada entre duas praias, uma ainda dentro da Baía e outra já no Mar Gelado.

A única construção de destaque é o Centro de pesca, onde redes e pescado são manuseados calmamente pelos pacatos habitantes do povoado.

O líder é escolhido a cada dez anos por voto direto dos homens pescadores da cidade. Este cargo é atualmente ocupado pelo velho Gamun, um sábio pescador que comanda a cidade há quase cinco anos.

Gamun, também chamado de Velho Caolho (ele perdeu o olho esquerdo num acidente com um arpão) é bem querido pelos pescadores, que respeitam sempre os sábios conselhos do ancião.

Ophian na Segunda Era das Trevas: em Ophian pouca gente sabe o que é a Era das Trevas. As pouquíssimas notícias que chegam aqui são mais encaradas como contos de bardo do que como histórias reais.

PAZUN

Tamanho: Cidade Pequena.
População: 7.000 habitantes.
Língua Oficial: élfico e comum.
Demografia: Racial (Elfo Silhirin).
Forma de Governo: Monarquia.
Governante/Tendência: Rei Schilemim/N.
Rigor das Leis: Rígido com todas as raças, normal com outros elfos e tolerantes com Elfos Silhirins.
Milícia: 70 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: peles de animais.
Preço Máximo de Produtos: 100 Damaris.
Templos Locais: Bronkor, Dzenis e Lantus.
Organizações: Nenhuma.

A vila de Pazun, escondida entre a Floresta Élfica e os montes do Vento Sul, não é muito adepta a visitantes, já que a natureza isolada e arredia dos Silhirins espanta toda e qualquer forma de aproximação por parte das outras raças e até mesmo de outros elfos.

As construções são de pedras e “semi-enterradas”, ficando com apenas parte da parede e teto a mostra. A cidade não possui muralha, e sim três torres construídas em pontos estratégicos, que vigiam e controlam todo o movimento na região da cidade.

A milícia é composta pelos respeitados cavaleiros Silhirins e seus arcos assassinos. Grupos e mais grupos de elfos percorrem toda a extensão da planície Silhirim e os arredores da cidade, controlando todo e qualquer movimento suspeito.

O governo da pequena vila é ocupado pelo Rei dos Silhirins, o Rei Schilemim, adorado e respeitado com apoio total dos elfos.

Pazun na Segunda Era das Trevas: os elfos de Pazun esperam pelos acontecimentos da nova Era das Trevas com muito receio. Aumentaram a fiscalização na planície, estando ainda mais atentos a tudo o que acontece à volta de sua cidade. Hoje, chegar até a cidade de Pazun sem ser barrado e questionado está praticamente impossível.

PORTO DA ADAGA

Tamanho: Cidade Grande.
População: 15.000 habitantes.
Língua Oficial: Comum.
Demografia: Integrada.
Forma de Governo: Aristocracia.
Governante/Tendência: Capitão J.P. Calabar/LM.
Rigor das Leis: Inexistente.
Milícia: 150 milicianos (Guarda Calabar).
Importações: Produtos saqueados e pilhados de todas as partes do mundo.
Exportações: Nada é exportado.
Preço Máximo de Produtos: sem limite.

Templos Locais: Dagus, Bronkor e Nastirty.
Organizações: Hecatombe.

A suja e caótica cidade de Porto da Adaga é sem dúvida um dos locais civilizados mais perigosos para uma pessoa se aventurar. Situada numa pequena baía entre dois grandes paredões de rochas, a cidade pode ser considerada um grande agrupamento desordenado de barracas, palafitas e construções precárias, onde se respira um ar de desordem e perigo.

A maior parte de seus habitantes é formada por piratas, mendigos ou criminosos de todas as partes do mundo, que buscam aqui a impunidades de seus crimes. Nesta cidade sem lei, criminosos de toda a espécie, anões das sombras, sacerdotes de Nastirty e até magos podem andar livremente sem precisarem se esconder, embora até os magos ainda sejam vistos com certa desconfiança.

Aqui impera a lei do dinheiro. As pessoas não possuem honra. Por um punhado de moedas se é capaz de comprar de tudo, de assassinatos a informações valiosas.

Mais da metade da cidade se encontra sob o mar. Palafitas clandestinas construídas por piratas aposentados e forasteiros que não podem pagar por uma casa melhor. À parte de terra firme da cidade é reservada às grandes mansões dos capitães piratas e mestres do crime. Neste bairro luxuoso a

segurança pode ser comprada por muitos Damaris. Esta segurança realizada pela Guarda

Calabar pode até ser



considerada "cara" mas é a única garantia de proteção irrestrita.

Dois grandes portos com capacidade para mais de cinquenta navios ancorados são o coração da cidade. Os mercadores de escravos, mercadorias roubadas, drogas e produtos proibidos possuem seus armazéns nesta parte da cidade bem como centenas de pequenas tavernas, prostíbulos e estalagens de qualidade duvidosa.

As ruas da cidade são estreitas, sujas, malcheirosas e mal freqüentadas. Mendigos, pedintes, malandros, batedores de carteira e até perigosos caçadores de cabeças costumam dar vida à cidade.

O comando da cidade está há quase uma década na mão forte do antigo capitão pirata J. P. Calabar, um sanguinário pirata que trocou os negócios das ondas pela administração da cidade. Apesar de ainda estar em forma, Calabar não vai mais para o mar desde que perdeu seu olho direito em combate enriquecendo apenas pela cobrança de impostos dos navios que atracam e deixam as docas da cidade. Seu braço (e olho) direito é o temível pirata Juan Castañeda, que hoje comanda a guarda pessoal e leal do capitão, a Guarda Calabar.

A guarda, formada pelos antigos piratas de Calabar, apenas protegem o Castelo de seu Senhor e àqueles que pagam pela proteção. Além de propinas costumam cobrar e fiscalizar o pagamento de impostos na cidade. São identificados pela insígnia Calabar, um crânio com um punhal enterrado na parte superior.

Porto da Adaga na Segunda Era das Trevas: a população de Porto da Adaga não demonstra ter muito interesse na Era das Trevas. Aqui o caos é tão grande que a Era das Trevas parece já ter chegado a tempos.

RODVEAU

Tamanho: Cidade Pequena.
População: 8.000 habitantes.
Língua Oficial: Comum.
Demografia: Misturada.
Forma de Governo: República.
Governante/Tendência: Prefeita Laetita Bright/N.
Rigor das Leis: Rígida.





Milícia: 80 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico e de luxo.
Exportações: Tecidos finos e brutos, linhas e cordas.
Preço Máximo de Produtos: 1.000 Damaris.
Templos Locais: Dagus, Bronkor e Lantus.
Organizações: Bases da Flâmula de Krorderick, do Sindicato dos Mercadores e da Hecatombe.

A cidade de Rodveau é uma cidade bem agradável. Suas ruas largas e suas construções de madeira dão à cidade um ar bem provincial.

Rodveau possui grande importância na região, devido ao porto muito bem localizado e as fábricas de tecidos que se espalham pela cidade.

Em seus arredores, existem muitas propriedades de pastores de ovelhas que abastecem a região com a lã necessária para fazerem os teares trabalharem.

Nos últimos vinte anos, devido ao crescimento da cidade, ela passou a ser alvo de inúmeros ataques de piratas, o que apressou a construção de uma muralha de pedra bem forte e resistente. Mas a crença na cidade é de que a muralha foi mesmo construída para proteger a cidade de um suposto ataque de Andruiler ou Molk, rivais e eventuais inimigas em disputas comerciais.

O governo da cidade é exercido pela jovem senhora Laetita Bright. Eleita pelos produtores de tecidos, ela vêm obtendo muito êxito na dura função de comandar a cidade rumo ao progresso. Com ações enérgicas, principalmente na política externa, Rodveau vem obtendo grande representatividade dentro do Sindicato dos Mercadores, algo inédito e comemorado para a cidade. Aproveitando esta representatividade, Laetita conseguiu permissão para a instalação de um pedágio para atrapalhar o comércio das cidades vizinhas, o que causou uma grande confusão diplomática. Somente após grande intervenção de outros diplomatas junto ao Sindicato é que a cidade foi obrigada a retirar o pedágio e arcar com os prejuízos, embora jamais tenha pagado sequer uma stula, o que aumenta o clima de tensão na região.

Algumas pessoas afirmam que as outras cidades estão se aliando para invadir e pilhar a cidade de Rodveau. Outras descartam esta possibilidade, já que a Prefeita Laetita foi vista na

companhia de altos representantes dos governos das cidades de Molk e Andruiler.

Outra história não confirmada por aqui seria a descoberta de um pó preto sem propriedades mágicas que explode em contato com o fogo. Este pó teria enorme poder de destruição se usado como arma de guerra. Entretanto, como esta história não foi confirmada, ninguém dentro da cidade pode afirmar se seria mesmo uma nova carta na manga de Laetita, ou uma simples “fofoca” de taverna.

Rodveau na Segunda Era das Trevas: a população da cidade já se prepara para a guerra. O racionamento de alimentos e água já faz o volume de exportações caírem, trazendo pobreza e protestos da população. Muitos jovens já foram convocados e estão sendo treinados. Rodveau se encontra pronta para a guerra, seja contra quem for.

SHAMALAN

Tamanho: Vila grande.
População: 3.000 habitantes.
Língua Oficial: Comum e Nômade.
Demografia: Misturada.
Forma de Governo: República.
Governante/Tendência: Hajib Al Muhajab/N.
Rigor das Leis: Tolerante.
Milícia: 30 milicianos.
Importações: Alimentos, manufaturas, bens de uso básico e água.
Exportações: Nada é exportado.
Preço Máximo de Produtos: 600 Damaris.
Templos Locais: Bronkor e Dzenis
Organizações: Nenhuma.

O entreposto de Shamalan era um antigo farol de navegação terrestre erguido há séculos para orientar os colonizadores do Deserto.

Esquecido e inutilizado há muitos invernos, o farol hoje apenas ilustra a paisagem da vila de pequenos comerciantes que tentam explorar o caminho de mercadores e aventureiros, servindo como porto seguro para caravanas e andarilhos.

A pequena vila conta com poucas construções, entretanto suas três estalagens estão sempre abertas para dar conforto a pés cansados.

Com a população basicamente formada por nômades, o governo é exercido por Hajib Al Muhajab, um comerciante de baús e caixas que é muito perseguido por seus inimigos políticos, inclusive seu próprio filho, o chefe da guarda Al Aamah Muhajab.

A vila vive um momento de dúvida. A freqüência de caravanas diminui a cada ano, os aventureiros estão rareando e as causas todos sabem, a intolerância dos Elfos Silhirins do norte. Como os Elfos impediram a construção da estrada que ligaria Al Kadesh a Svalbard passando pela região, a rota teve que ser mudada para o oeste afastando os mercadores que enriqueciam os comerciantes locais.

Nos últimos invernos o Prefeito Muhajab vem tentando estabelecer um comércio de gorgantinium na cidade. Várias tribos nômades estão sendo convencidas e comercializarem aqui o resultado da matança de Gorlocks.

Shamalan na Segunda Era das Trevas: a população da vila acha que os recentes fracassos comerciais seriam o início da era de desgraça na região. Ultimamente, a situação vem se mostrando ainda mais incerta devido aos casos de doenças venéreas nas casas de tolerância da vila.

SVALBARD

Tamanho: Cidade Grande.

População: 24.000 habitantes.

Língua Oficial: Comum e Nórdico.

Demografia: Cosmopolita.

Forma de Governo: Conselho.

Governante/Tendência: Xamã Bjørklund/N, Xamã Itsvalfinn/N e Xamã Tolstson/N.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 240 milicianos.

Importações: Madeira de Lei, alimentos e bens de luxo.

Exportações: Carne de baleia, pescado, barcos, navios e galeões.

Preço Máximo de Produtos: 5.000 Damaris.

Templos Locais: Igreja central de Malfroin e templos menores a Bronkor, Lantus e Dagus.

Organizações: Base do sindicato dos mercadores e da Hecatombe.

A cidade de Svalbard é a capital da sociedade nórdica em Ry'anon.

Assim que os humanos chegaram ao norte de Ry'anon, muitos se encantaram com a região, o que fez inúmeros humanos se fixarem no norte percorrendo de leste a oeste, desbravando e se adaptando as péssimas condições do lugar. Os humanos domaram criaturas, descobriram técnicas de aquecimento e principalmente desenvolveram uma cultura totalmente independente da cultura humana tradicional.

A cultura Nórdica (como passaram a se chamar), cresceu, e os habitantes se multiplicaram, dificultando o deslocamento das tribos. Foi quando um Xamã chamado Svalbard Thorm escolheu um local a beira do mar para se construir a primeira e a maior cidade Nórdica, que depois em sua homenagem passou a se chamar Svalbard.

Erguida no extremo norte do continente, na foz do rio de Malfroin, a cidade é formada basicamente por construções de madeira. Suas ruas não são calçadas, estando coberta de neve boa parte do ano. Algumas construções mais imponentes são muradas com blocos de gelo formando fortíssimos muros brancos.

A área das docas é a área mais movimentada e populosa da cidade. Aqui os grandes estaleiros constroem navios de todos os tamanhos para todos os locais do mundo.

Os habitantes de Svalbard adoram basicamente três coisas: o Deus Malfroin, a guerra e a luta Thosten, uma luta de contato, que usa de torções, chaves e imobilização, imitando os movimentos de luta dos ursos. Existem vários torneios desta luta na cidade, que geralmente lotam toda a arena.

O governo da cidade está na mão do conselho dos Xamãs, formado por três sábios: os Xamãs: Bjørklund, o mais velho e líder do conselho, o Xamã Itsvalfinn, o mais novo e conservador e por fim o Xamã Tolstson, com idéias mais arejadas representando a veia inovadora do conselho.

Svalbard na Segunda Era das Trevas: a população e o conselho estão muito temerosos em relação à Segunda Era das Trevas. O medo se concentra principalmente na profecia de um antigo Xamã de Malfroin. A preocupação é a possibilidade da



concretização do mais antigo mistério do povo Nórdico, a Profecia de Hjølmsstad, ainda não desvendada.

*"Os lobos uivarão quando
os ursos tombarem.
Assim, a lua descerá,
sugando com entropia
à vida que hoje habita no
frio do antigo Deus".*

TAKAMURA

Tamanho: Cidade Grande.

População: 16.000 habitantes.

Língua Oficial: Nipônico.

Demografia: Racial (Nipônica).

Forma de Governo: Teocracia.

Governante/Tendência: Mestre Akiniro/N.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 160 milicianos.

Importações: Nada é importado.

Exportações: Nada é exportado.

Preço Máximo de Produtos:

Especial (apenas produtos orientais
são encontrados aqui).

Templos Locais: Sakanur (Lantus).

Organizações: Nenhuma.

A misteriosa cidade das brumas,
como é conhecida fora da ilha de
Takamura, a cidade de mesmo nome
ainda é pouco visitada
por forasteiros.

Principal cidade
da ilha dos nipônicos, a
Cidade de Takamura é
dividida em 13 bairros
independentes liderados
pelo ancião Mestre
Akiniro.

Cada um destes
bairros são comandados
pelos líderes de Clã, ou
Hakumas, homens de
sangue puro, escolhidos

por Sakanur para liderarem sua linhagem rumo ao poder.

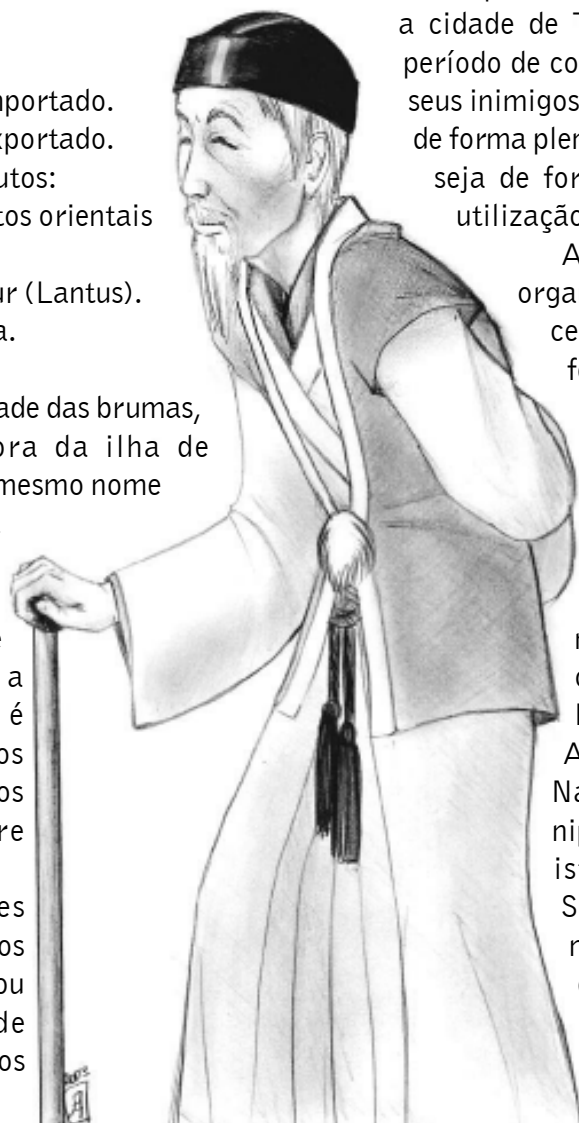
Embora não seja proibido, não é muito recomendável que um membro de um clã seja pego em um território de um clã inimigo. Estes clãs dotados de braços armados, líderes espirituais e servos cultivadores de arroz, lutam diplomaticamente e até militarmente pelo controle da produção de arroz e pela detenção do poder dos véus, recentemente desaparecido.

Com o poder de transportar coisas, pessoas e até planetas inteiros para o plano intermediário das umbras, este poder extremamente poderoso, foi concedido por Sakanur ao povo nipônico em tempos imemoriais. Durante eras, os homens desenvolveram este poder transformando-o no principal meio de desenvolvimento intelectual e espiritual de toda a cultura Nipônica.

Após o desaparecimento do poder dos véus, a cidade de Takamura, entrou num profundo período de confusão. Os clãs temerários de que seus inimigos teriam enfim conseguido dominar de forma plena os véus, partiram para o ataque, seja de forma clara e declarada ou com a utilização de espões e sabotadores.

A cidade é limpa e extremamente organizada, com exceção dos bairros centrais onde o comércio popular forma inúmeras vielas apertadas, confusas e sujas, ambiente de proliferação de bandidos e malandros.

Nos bairros mais afastados as casas possuem sempre longos e belos jardins utilizados para a meditação e adoração à Sakanur, o Deus do Conhecimento e único Deus reconhecido pelos nipônicos. Aqui não existem cultos a deuses da Natureza, Guerra ou Paz. Para um nipônico, Sakanur representa tudo isto. Se ele deseja paz, pede a Sakanur que dê a sabedoria necessária aos governantes e que estes encontrem a Paz. Se deseja a guerra, pede-se a Sakanur que lhe dê o melhor conhecimento para obter as melhores táticas de guerra.



A cidade possui uma muralha externa alta e forte e outra menor dentro da cidade que foi erguida quando a cidade ainda era uma pequena cidade. Ambas são de pedras e muito fortes, usando o que os engenheiros nipônicos têm de melhor. Todas possuem uma disposição diferente entre os tijolos, impedindo que se escale de fora para dentro.

Recentemente o encontro com a civilização de Ry'anon provocou um choque muito grande entre as duas civilizações. Ultimamente muitos navios trouxeram pessoas de outras raças para a ilha, causando um verdadeiro pandemônio cultural dentro da tradicionalista sociedade nipônica.

Outra preocupação dos nipônicos é com a saúde de Mestre Akiniro, sumo-sacerdote de Sakanur, líder espiritual dos nipônicos e governante supremo de toda a Ilha. O homem que representa a união do povo e dos clãs nipônicos. Por aqui, a expectativa, é que com a morte de Mestre Akiniro, os clãs entrem em conflito, ocasionando uma guerra sem precedentes em Takamura.

Takamura na Segunda Era das Trevas:

Ultimamente a população de Takamura passa por um período de medo na Era das Trevas que se inicia. O Deus Sakanur parece abandonar seus seguidores. Ele não responde mais aos sacerdotes. Seus poderes do Véu desapareceram, fazendo inclusive com que a ilha, antes protegida pelo Véu, fosse descoberta pela civilização ocidental. As terras estão produzindo menos que antes e a expectativa é de que a fome atinja a população ferozmente. Doenças e



pestes atacam as pequenas vilas agrárias das montanhas dizimando a população trabalhadora dos clãs nipônicos.

TALAZ

Tamanho: Vila.

População: 850 hab.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Racial (Humana).

Forma de Governo: Republica.

Governante/Tendencia: Senhora Dandara.

Rigor das Leis: Rígidas.

Milícia: 20 homens.

Importações: Alimentos e bens de luxo.

Exportações: Cereais.

Preço Maximo de Produtos: 300 Damaris.

Templos Locais: Radaksan e Lantus.

Organizações: Nenhuma.

A pequenina vila de Takaz seria mais uma das centenas das dezenas de vilas de Ry'anon, sem importância, se em sua história recente não houvesse registro de acontecimentos fabulosos, que hoje dividem a comunidade sábia e religiosa de Ry'anon.

Há quatro invernos atrás, um peregrino pobre, de roupas simples e hábitos humildes, chegou à vila pedindo abrigo por uma noite. Acolhido por uma idosa senhora que vivia apenas com seus dois netos órfãos.

O peregrino devidamente instalado na casa foi tratado com muito esmero pela senhora, despertando a atenção deste pela a atenção desprendida pela anciã. Como uma pessoa tão simples de vida dura e penosa, podia ao fim de sua vida cuidar com grande carinho de dois netos pequenos, dar conta da casa e ainda costurar noites a fio para colocar pão na mesa dos meninos.

Ao amanhecer, o peregrino já totalmente descansado, deixa a casa, rumo ao horizonte, antes que todos na casa sequer pudessem acordar. Antes de sair, entretanto rabisca umas palavras num pedaço de papel e o deixa na mesa da pequena sala junto com dois Damaris.





Ao acordar, a velha senhora procurou pelo peregrino e tal qual foi sua surpresa ao se deparar com as seguintes palavras, rabiscadas num papel, protegidas pelo vento com dois Damaris cunhados em terras jamais visitadas por qualquer habitante da vila de Takaz:

Velha Senhora,

“Muitos são àqueles que abandonam a fé nos Deuses por estes não lhe mostrarem a verdadeira salvação. Entretanto quantos são àqueles que perderam sua fé justamente por conhecerem o preço da salvação”

Deixo-lhe meus pertences mais sagrados. Minhas palavras e minha fortuna.

Cumprimentos,

Sidikrin

Assustada a senhora abençoa as moedas jogando-as no bolso vazio enquanto rumava à venda da pequena vila. Terminadas as compras, recolhe as sacolas e ao pagar com as moedas deixadas pelo peregrino, quase dá cabo de sua já persistente vida. Abrindo a mãos se podia ver claramente as duas moedas de metal dourado. De um dourado tão brilhante e reluzente, que nem sequer à uma fênix poderia se comparar.

A senhora, correndo de volta a casa, imediatamente busca pelo pedaço de papel abandonado, o localiza e imediatamente o leva ao sacerdote da cidade, o senhor Rhumpel, um sacerdote de Lantus responsável por alfabetizar as crianças da região. De encontro com o sacerdote contou o ocorrido ao homem religioso, que ao ler o papel se impressiona com a assinatura do bilhete. Os anos de estudos religiosos em Lindrust, não foram em vão. O peregrino assinava “Sidikrin”, o nome em arcaico para Radaksan. Mas por que? Dotado de extrema curiosidade, recolhe o bilhete imediatamente e parte para Lindrust a fim de mostrar a seus superiores o achado.

Instantaneamente a história circulou e não bastou mais do que cinco dias para a casa da

senhora virar um ponto de visitação e oração. Pessoas de toda a vila e de toda a região vinham à porta da casa da senhora e oravam, oravam e deixavam oferendas das mais variadas.

E assim a história foi circulando, chegando aos cantos mais remotos de toda a Ry’anon, trazendo pessoas de todo o mundo ao pequeno povoado, já devidamente reclassificada como Vila.

Quatro anos depois, a casa da velha senhora se transformou num templo. A vila vive não só da agricultura, mas também da vinda das pessoas à região. Os Vingadores de Radaksan fazem a proteção do templo e da Região, sendo a maior prova de que os acontecimentos são verdadeiros e reconhecidos pelas maiores autoridades em Radaksan em toda a Ry’anon.

O pequeno papel foi cuidadosamente alocado numa urna de vidro e posta num altar.

A pequena vila é muito agradável, suas casas foram ampliadas, duas estalagens foram erguidas e vivem lotadas. As ruas principais foram calçadas e em frente ao templo de Radaksan, uma grande praça foi aberta, onde filas podem ser organizadas e cultos preferidos para as milhares de pessoas que vêm a Takaz a cada inverno.

A vila é governada pela senhora Dandara, uma Vingadora de Radaksan que abandonou seus afazeres religiosos para tocar a administração da vila e do templo. Dandara é querida pela população e pelos Vingadores de Radaksan que pretendem construir na vila uma escola para a formação de sacerdotes de Radaksan, fazendo ressurgir religião dos homens, condenada ao limbo após os acontecimentos da Primeira era de Trevas.

TÉDRALOS

Tamanho: Cidade Grande.

População: 24.000 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Integrada.

Forma de Governo: Monarquia.

Governante/Tendência: Imperadora Elisa Zinar/
LB.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 240 milicianos.

Importações: Alimentos, manufaturas e bens de uso básico.

Exportações: Pedras preciosas e semipreciosas.
Preço Máximo de Produtos: 5.000 Damaris.
Templos Locais: Templo a Lantus e o templo central de Bronkor.
Organizações: Base do Sindicato dos Mercadores e da Hecatombe.

Conhecida como a cidade das torres, a cidade de Tédralos é a cidade mais fortificada e segura do mundo, já que acima das construções mais baixas se ergue um extenso telhado reforçado, que cobre toda a extensão da cidade. As únicas construções que vão além deste imenso telhado são as 17 Torres gigantescas representando as 17 famílias que exploram a extração das gemas nas minas da região. Estas torres são símbolos destas famílias que “brigam” para possuírem a torre mais alta. Hoje a torre de ébano da família Thargal-Kalú é a mais alta da cidade, contendo mais de 2.000 metros de altura. De fora da cidade é impossível ver o seu topo, sempre escondido pelas freqüentes nuvens da região.

Mesmo coberta, se engana quem acha que a cidade é fria, escura e perigosa. A cidade é limpa, agradável e muito bem iluminada por tochas, postes, clarabóias do telhado e piras centrais que acabam aquecendo a cidade lhe proporcionando um clima interior muito agradável.

As construções são de pedras e madeira. Suas ruas são limpas e calçadas, sendo organizadas e vigiadas. A urbanização realmente é um ponto forte da cidade, que conta com inúmeros jardins, passeios e praças, onde jovens, artistas e pequenos mercadores são presença obrigatória. O bairro nobre da cidade é um dos mais bonitos do mundo, competindo de igual para igual com o bairro nobre da cidade de Lindrust. Neste bairro se localiza o Palácio da Dinastia dos Malab-Zinar, a família que vem governando a cidade desde a sua fundação.

O governo atual é exercido por Eliza Zinar, uma governante muito querida entre a população e os extratores de gemas da cidade. Eliza governa com apoio total e suas resoluções jamais são desrespeitadas. Eliza também é considerada um dos melhores “partidos” do

mundo. Rica, poderosa, jovem e bonita, Elisa é realmente uma mulher encantadora.

Entretanto, nem tudo são flores em Tédralos. A cidade possui uma história conturbada, alternando entre períodos de bonança e de extrema dificuldade. Fundada como um entreposto humano, a vila cresceu e prosperou muito com a chegada de duas famílias nobres da antiga ilha de Acrópole, os Malab e os Zinar. Não tardou para que num casamento o poder da cidade fosse unificado, formando a dinastia que governa a cidade até hoje.

A cidade foi o principal ponto de recebimento de anões durante a primeira Era das Trevas, principalmente na guerra contra a Legião Negra, servindo como porto seguro contra as forças dos anões das sombras. Até hoje é daqui que partem as antigas trilhas nas montanhas que levam até as antigas cidades do império Anão, hoje um território hostil repleto de goblinóides e anões das sombras.

Entretanto a cidade começou a mudar quando se descobriram as pequenas minas com veios de gemas e pedras semipreciosas. Em questão de anos a pequena vila se transformava numa grande cidade. Um dos descobridores da principal mina, o senhor Praeter Angalin, impelido pela ganância, conspira contra o Rei planejando um golpe para retirá-lo do poder. Os planos sã o descobertos



e Praeter é preso e executado. Em sua execução, amaldiçoa a cidade transformando o pequeno riacho que atravessava a cidade, o Rio de Quil, num líquido viscoso, preto e tóxico, a chamada Água de Quil. Esta água é o único elemento preciso para se entoar o ritual de controle de uma das criaturas mais poderosas de Ry'anon, o Demodragão.

A cidade então passou a ser alvo de inúmeros ataques atrás da água, que estranhamente voltava a se tornar límpida, assim que o riacho saía dos domínios da cidade.

Vários ataques foram realizados, todos detidos e sufocados, entretanto neste ritmo, mais cedo ou mais tarde alguém conseguiria roubar a água da cidade. Foi aí que o Rei Adami Zinar (avô de Elisa), decidiu levantar o teto reforçado, e iniciou a construção das grandes torres financiadas pelas famílias nobres da cidade, na verdade imensos fortes verticais, importantíssimos na defesa da cidade.

Hoje o Rio de Quil, é totalmente cercado e vigiado sistematicamente pela guarda real da cidade durante todo o dia e a noite. Este cuidado evita que a Água de Quil caia em mãos erradas, o que poderia ser catastrófico para o futuro não só da cidade mas de toda a Ry'anon.

Tédralos na Segunda Era das Trevas: para a população de Tédralos, uma Era das Trevas significa uma coisa só: o domínio da Água de Quil. O medo é tão grande que o número de soldados no patrulhamento da cidade foi dobrado. Hoje, entrar na cidade sem ser um cidadão de Tédralos é tarefa para os mais pacientes, tamanha é a fiscalização da milícia.

THONDAR

Tamanho: Povoado.

População: 400 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Racial (Humanos).

Forma de Governo: Teocracia.

Governante/Tendência: Abade Amírten de Lantus.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 4 milicianos.

Importações: Madeira de Lei, Alimentos e bens de Luxo.

Exportações: Cereais.

Preço Máximo de Produtos: 200

Damaris.

Templos Locais: Lantus e Ilandra.

Organizações: Nenhuma.

A Igreja de Lantus comanda o destino do pequeno povoado perdido nas margens férteis do grande rio Azul.

Com grandes áreas produtoras de trigo, cevada, aveia e outros cereais, o povoado formado por menos de trinta construções produz basicamente todo o cereal consumido nas cidades da região como Firexian e Lampurian.

Fundada pelo Fazendeiro Rulan Thondar que farejava pacíficas e férteis terras na região, o povoado cresceu quando um sacerdote andarilho e moribundo foi salvo ao encontrar a sede da fazenda de Thondar. O sacerdote se



curou, abençoou o local, construindo um pequeno altar para adoração de Lantus.

Há cinco anos o Sacerdote salvo, o Abade Amírten de Lantus conseguiu da alta cúria Lantariana verba para a construção na região de um grande mosteiro.

Desde então o Abade Amírten, como é conhecido, ao lado de seu braço direito o Elfo Abade Luiriel, o Branco, vem governando o povoado e coordenando a construção do mosteiro prevista para terminar em alguns invernos.

Thondar na Segunda Era das Trevas: a população de Thondar se preocupa muito mais nos prejuízos econômicos, pois não se considera na rota de conflito da Era das Trevas. Seu povo acredita que com o término da construção do mosteiro a cidade vai se desenvolver e enriquecer, estando mais preservada de qualquer sofrimento.

VRADNAN

Tamanho: Povoado.

População: 90 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Racial (Humanos).

Forma de Governo: Aristocracia.

Governante/Tendência: Condestável Buck.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 2 milicianos.

Importações: Madeira de Lei, alimentos e bens de luxo.

Exportações: Peles.

Preço Máximo de Produtos: 200 Damaris.

Templos Locais: Ilandra e Malfroin.

Organizações: Sindicato dos Mercadores.

O pequeno vilarejo de Vradnah possui uma curta história. Erguida por Kalunck, um anão caçador de peles, a vila logo atraiu a atenção de alguns caçadores de Lindrust devido à fartura de caça da floresta de gelo.

Contando com algumas dezenas de construções de madeira de lei, a vila fica há 20km da estrada para Lindrust e Svalbard, garantindo a rotatividade de forasteiros dando escoamento perfeito as peles curtidas na região.

O povoado é governado pelo Condestável Buck Filho de Kluck, herdeiro de Kalunck, neto do fundador da vila.

O condestável, antigo líder da ronda de vigília da vila, hoje comanda o letárgico desenvolver do povoado com o pulso firme que um anão costuma ter.

Há rumores na Taverna do Urso Desdentado (Único ponto de encontro da cidade) de que o Condestável sofre de doenças mentais, a explicação para o seu leve ar de loucura.

Vradnah na Segunda Era das Trevas: a população se espanta e muito com a Era das Trevas. Os acontecimentos trazidos pelos forasteiros de Lindrust e a proximidade com as montanhas centrais tiram o sono da população.

Vários pedidos de reforço na segurança local foram feitos aos governantes de Lindrust e aos líderes do Sindicato dos Mercadores, entretanto até agora os pedidos sequer foram respondidos.

WORLOW

Tamanho: Acampamento.

População: 80 habitantes.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Racial (Humanos).

Forma de Governo: Militar.

Governante/Tendência: General Almínster/CN.

Rigor das Leis: Rígido.

Milícia: 5 milicianos.

Importações: Madeira de Lei, alimentos e bens de luxo.

Exportações: Nada é exportado.

Preço Máximo de Produtos: 100 Damaris.

Templos Locais: Bronkor e Dagus.

O Forte Worlow é uma construção de pedra, erguida num costão rochoso do lado ocidental da Baía do Baixágua. Com o intuito de servir de posto avançado para as embarcações comerciais que vão do leste ao oeste, a cidade também é responsável pelo patrulhamento das águas do oceano austral, principalmente visando coibir a ação de piratas no local.

Mantido pelo Sindicato dos Mercadores, seus habitantes são mercenários contratados para





atuar na defesa do forte ou nas três embarcações que atuam nos oceanos da região.

Dentro do forte também existe um pequeno distrito civil, onde existem umas poucas lojas, tavernas e casas de meretrizes freqüentadas pelos soldados e marinheiros como fonte de diversão farta e barata.

A administração do forte cabe ao General Almínster, que também comanda as tropas do forte. General Almínster, um Humano de origem nômade, é tido como rígido e intolerante pelas suas tropas. Qualquer deslize é sempre “consertado” com castigos e prisões.

Worlow na Segunda Era das Trevas: a população militar de Worlow espera com muita ânsia os acontecimentos da Era de Trevas. Os guerreiros aguardam uma guerra na região, quebrando a monotonia do local.

WUDOR

Tamanho: Grande Cidade.

População: 18.000 hab.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Integrada.

Forma de Governo: Monarquia.

Governante/Tendencia: Rei Gumór de Ébano.

Rigor das Leis: Tolerantes.

Milícia: 4.000 homens.

Importações: Bens de Luxo, armas e armaduras.

Exportações: Venenos, Drogas, Produtos Proibidos.

Preço Maximo de Produtos: 500 Damaris (os Preços aqui são dobrados).

Templos Locais: Nastirty e Bronkor.

Organizações: Bases da Hecatombe e do Sangue de Nastirty.

Wudor, localizada no coração das terras ermas do oeste, pode ser considerada um exemplo de afronta ao poder do Sindicato dos Mercadores.

A cidade está há mais de trinta anos proibida de comercializar com as outras cidades por se negar a cumprir o protocolo de comércio imposto pelo sindicato.

Wudor se nega terminantemente a cumprir a exigência de proibir os negócios obscuros que

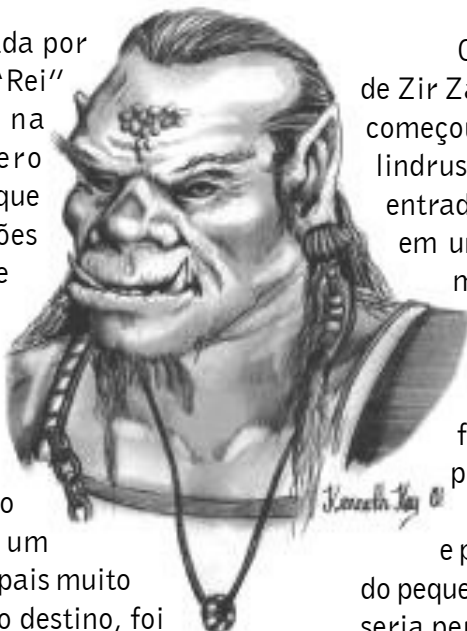
ocorrem na cidade. Aqui, drogas, venenos, escravos e demais produtos proibidos são vendidos livremente a qualquer interessado que traga mercadorias mundanas para o escambo. Devido a escasez de alimentos na cidade o comércio muitas vezes é resolvido por meio da troca. É possível trocar frascos de venenos por trigo ou leite, ou escravos por sacas de cereais. Esta escasez obriga os comerciantes a organizarem pequenas caravanas mensais até Andruiler para trazerem alimentos e outros bens necessários como armas ou mesmo animais.

Wudor é uma tumultuada cidade comercial. Mesmo sob o forte embargo, aqui não há sinal de pobreza, muito pelo contrário. O dinheiro (basicamente sujo) daqui, circula em grande volume. As tavernas, prostíbulos e casas de jogos vivem cheias de comerciantes ricos, que trazem contrabando para a cidade, um lugar perfeito para repassar tudo aquilo que é roubado nas trilhas e estradas do leste e do oeste.

Aqui, como em qualquer outra cidade fora dos tratados comerciais do Sindicato, criminosos de outras cidades estão anistiados. Ninguém pode ser preso aqui por ter cometido crime em outra cidade. O que faz Wudor o caminho certo dos fugitivos da lei. Embora seja liberal com os criminosos alheios, a cidade de Wudor não é uma cidade sem lei. Aqui todos os crimes punidos em outras cidades, também são considerados crimes aqui. Apesar de sempre haver uma certa tolerância, principalmente entre a milícia conhecida como uma das mais corruptas de Ry’anon.

As construções da cidade são de pedras e suas ruas são quase que totalmente calçadas, uma herança do período em que Wudor era o principal produtor de cereais do oeste. A cidade possui seis portões de onde seis grandes e largas avenidas percorrem os bairros da cidade, indo na direção da Praça dos Mercantes. Uma enorme “clareira” no centro da cidade, onde os mercadores expõem suas mercadorias. Durante a noite, a praça se transforma no reduto “boêmio” de Wudor devido às inúmeras tavernas e prostíbulos do local. É na praça também que se localiza a mansão de Gumór, um imponente prédio de quatro andares em estilo Lindrustiano, que abriga a administração da cidade, a Sede da Câmara de Comércio, a Sede Central da Justiça e no último andar a residência do soberano meio-orc.

Wudor é governada por Gumór, auto intitulado "Rei" da cidade. Gumór é na verdade um próspero comerciante de venenos que usa as amigáveis relações com a cidade de Edhélcoron e Hu Baduk para monopolizar a entrada de produtos proibidos na cidade. Desta forma se torna cada vez mais rico e poderoso. Gumór é um Meio-Orc, que perdeu os pais muito cedo. Por um capricho do destino, foi trazido até Wudor ainda menino, para trabalhar como carregador de sacas, quando aqui ainda se produzia cereais.



Dotado de inteligência e tino comercial fora do comum, Gumór logo passou de empregado a patrão. Prosperou como comerciante, contrabandeando escravos e venenos, fazendo fortuna rapidamente. Assim com mão de ferro derrubou o burgomestre da cidade, se proclamando Rei. Sua força é tanta na cidade que este posto jamais foi contestado. Àqueles que pensam em afrontá-lo fica os exemplos dos vários comerciantes desaparecidos misteriosamente. Assim aliando poder e coerção Wudor está, há mais de 35 anos a cidade vive sob seu total domínio.

ZIR ZANTAR

Tamanho: Cidade Pequena.

População: 870 hab.

Língua Oficial: Comum.

Demografia: Integrada.

Forma de Governo: Aristocracia.

Governante/Tendencia: Zantar Segundo/LN.

Rigor das Leis: Tolerantes.

Milícia: 56 homens.

Importações: Manufaturas, alimentos.

Exportações: Nada e exportado.

Preço Maximo de Produtos: 500 Damaris.

Templos Locais: Dagus.

Organizações: Nenhuma.

Conhecida como a cidade flutuante, a cidade de Zir Zantar se formou quase que por acaso. Tudo começou quando um pequeno barco de bandeira lindrustiana, que retornava do patrulhamento da entrada da Baía, no estreito de Kira, encalhou em um recife. Várias tentativas por parte dos marinheiros de tentar soltar o barco das pedras foram realizadas, mas todas fracassaram sistematicamente. Todas as provisões alocadas nos porões do navio foram perdidas pela inundação provocada pelas rachaduras do casco

Atentando para o fato da pesca farta e pela difícil navegação pelos recifes, o capitão do pequeno navio, o senhor Zantar resolvera: o local seria perfeito para a construção de um entreposto de pesca. Dois meses depois, já resgatados e na segurança de Lindrust, o capitão do pequeno consegue uma reunião com o Rei Anton C'har, onde expõe suas idéias e solicita recursos para erguer no local um farol, um porto e uma estação de pesca. O Rei, convencido que o recife seria um sério atentado aos navios comerciais de Lindrust, não só autoriza como seis meses depois envia seis barcos carregados de prisioneiros e madeira para que o farol e o porto fossem erguidos.

Enfrentando, muitas dificuldades, como tormentas, ataques de bestas e baixas humanas devido à voracidade dos tubarões, muito freqüentes nos corais, o posto avançado de Zir Anton estava pronto e operante em algumas semanas. Aos prisioneiros que trabalharam na construção do posto foi oferecido o benefício do perdão de suas penas caso permanecessem no posto, trabalhando com pesca e na manutenção dele. Assim, em pouco tempo, o posto estava rodeado de palafitas e barcos velhos, encalhados propositalmente, formando não mais um posto, mas uma pequena vila flutuante.

A cidade prosperava e atraía cada dia mais interesse dos ricos comerciantes de Lindrust, que pressionavam o Rei pelo monopólio do comercio com a vila de Zir Anton. Sem saída e com dificuldades em contornar a situação sem causar uma crise política em seu governo, convida o velho capitão já aposentado para governar a pequena vila. E assim o capitão Zantar rumou para a Vila da Baía (carinhoso apelido dado à cidade), com suas missões





bem definidas, controlar o crime e a prostituição proliferantes na cidade e prosseguir com a pesca bastante lucrativa para a cidade de Lindrust.

Entretanto, ao chegar à vila, Zantar se deparou com uma situação totalmente inversa. A população, basicamente masculina, trabalhava quase que de forma escrava e o lucro com a pesca ficava todo na mão dos grandes comerciantes de Lindrust. A taxa alta de crimes se referia aos constantes furtos cometidos por desempregados pelas companhias pesqueiras. Já a prostituição era causada devido à baixa população feminina, que se recusava a ir viver num local inóspito cuja população era formada basicamente por condenados.

Zantar, tomado por um senso de justiça e culpa pelo sofrimento dos homens que indiretamente tinha condenado à trabalhos forçados, toma uma importante decisão: Declara a vila independente do poder de Lindrust e se proclama Senhor da nova cidade de Zir Zantar.

Lindrust claro, não aceitou esta situação de forma passiva e direcionou toda a sua frota de

guerra a cercar a cidade, ameaçando destruí-la caso os amotinados não se rendessem.

A situação de cerco perdurou por semanas e só terminou com o auxílio diplomático oferecido pelo Sindicato dos Mercadores, que numa jogada política conseguiu o reconhecimento da liberdade de Zir Zantar por parte de Lindrust e ainda conseguiu parte do direito de exploração dos ricos cardumes dos recifes.

E assim a pequena cidade prosperou. Os antigos prisioneiros fundaram uma companhia de comércio pesqueiro, que hoje controla quase que 80% do que é vendido para a cidade de Lindrust. Zantar foi erguido ao patamar de herói local e governou com apoio total dos homens de Zir Zantar até a sua morte, há 35 invernos atrás, quando subiu ao governo seu filho, Zantar II, que como o pai, governa com apoio maciço da população.

Zantar II governa tentando resolver um grande problema, que nem mesmo seu pai foi capaz de resolver. Atrair a população feminina para a cidade. Hoje, quando um homem quer um

casamento, ou se muda da cidade ou procura uma esposa em outro local. Esta situação ainda faz com que a cidade detenha o título de “cidade das alcovas”, devido a enorme quantidade de prostíbulos.

A cidade de Zir Zantar pode ser considerada como um grande arquipélago artificial. Todas as suas construções de madeira foram erguidas tendo como base uma sólida camada de corais e rochas que ficam sob um espelho d’água de menos de um metro. Estas construções foram erguidas de um a dois metros do nível do mar para evitar os efeitos das marés. São interligadas por passarelas de

madeira, que se direcionam sempre a uma das “ilhas” vizinhas.

As únicas construções de pedra da cidade são, o Farol, com quase 30 metros de altura, localizado no norte do porto e a casa de Zantar, um prédio com cinco andares localizado na ilha central da cidade. Neste prédio se localizam a administração, a Sede da milícia e a cadeia pública.

No porto da cidade se localiza o único templo da cidade oferecido ao Deus Dagus. O templo foi construído num antigo navio, que fica ancorado no porto, onde recebe centenas de visitas todos os dias.

TERRAS CENTRAIS

Formadas pelas Montanhas Centrais, pelo Deserto dos Crânios, indo da margem leste da Baía de Dentro até o lado oeste do Floresta Élfica.



MONTANHAS CENTRAIS

Dividida em duas partes geograficamente por uma estreita garganta no deserto, as altas montanhas são mundialmente famosas por serem intransponíveis e pelos seus vales secretos ainda inexplorados. Bardos vagueiam por todo o mundo contando histórias e estórias de possíveis aventuras e descobertas maravilhosas nos aquecidos vales das montanhas centrais.

As montanhas que em alguns pontos chegam a ter até mais de 7.000 metros de altura podem ser

observadas há 150 quilômetros de distância em qualquer de seus lados seja no norte ou no sul seja no leste ou no oeste. É indispensável para a navegação no deserto e serve ainda com fronteira política entre as regiões do mundo.

Ultimamente as centrais têm estado sob constante tensão. Lar dos Goblinóides, dos Anões das Sombras e dos Elfos Soturnos as montanhas se tornaram um local hostil. Na nova era de trevas a única certeza é que as Centrais estarão no centro dos acontecimentos.

DESERTO DOS CRÂNIOS

Formado por areias escaldantes e dunas móveis, o deserto mortal que leva os incautos à loucura e perdição está praticamente domado. Depois da construção da Via desértica que leva as caravanas comerciais sem problemas do leste ao oeste sem problemas acabou por acalmar um pouco a fome de morte e desespero que o deserto carregou por muitos anos.

Hoje o medo e o terror estão praticamente a cargo dos bandos de batedores e salteadores que nunca perdoam suas vítimas preferindo matar a deixar sobreviventes e testemunhas de seus crimes.

Outra figura lendária do deserto é o Gorlock, imensos vermes da areia que se locomovem no subsolo arenoso em galerias por onde se locomovem



Cota de Armas das Terras Centrais



Lindrust



Al Kadesh



Edhélcoron



Duhan



Herbolyn



Vradnah



Nisbro



Shamalan



Miraj

Poucas expedições mostram resultados positivos na exploração das fossas. Suas paredes verticais de angulações negativas e a grande presença de criaturas hostis tornam o sonho de dominar esta região cada vez mais impossível de se realizar.

Na margem leste das fossas há alguns quilômetros de profundidade está localizada a cidade de Edhélcoron, governada pelo líder criminoso Daurow Draeth, um Anão das

lentamente. Dizem os guias que a simples visão de tais criaturas é um motivo bem plausível para nunca mais se aventurar nas escaldantes areias do Deserto.

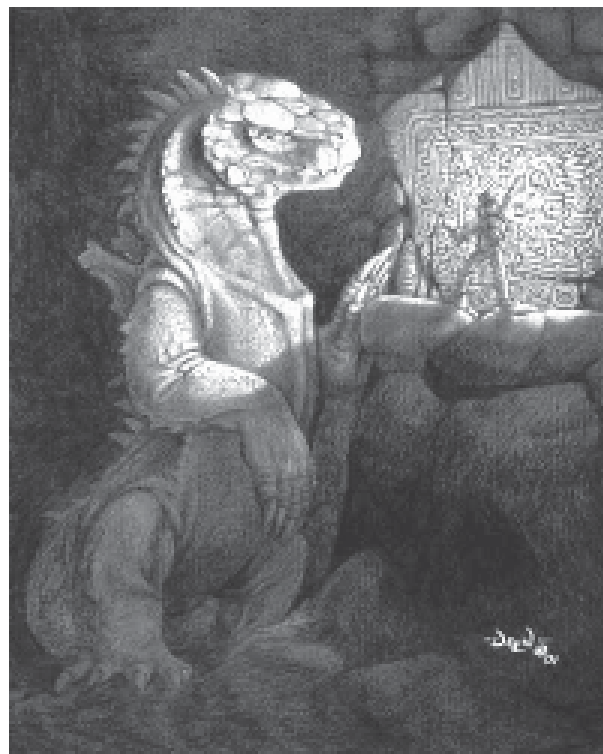
Sombras temido até mesmo pelos membros de sua raça.

GRANDES FENDAS

Rachaduras largas, profundas e escuras, as fossas negras se localizam no extremo oeste do deserto dos crânios e são grandes mistérios para os sábios de todo o mundo.

Ainda inexploradas as fendas são apontados por uns como a única passagem atingível para a Terra de Remorah. Embora um explorador anão já tenha até se proclamado como o primeiro a atingir tal terra por aqui, seus feitos jamais puderam ser confirmados. A única certeza é que aqui existem vários caminhos para o subsolo em Ry'anon.

A sua parte mais larga da fenda chega a ter quase 15 quilômetros de largura sem que haja qualquer estimativa para a sua real profundidade.



NORTE SELVAGEM

Formado pela parte glacial de Ry'anon. Indo da ponta Branca no leste até o fim do continente no oeste.

FLORESTA DE GELO

Conhecida como ponto de transição entre as geleiras e as terras temperadas do centro do continente, a floresta de gelo detém este nome

graças à condição de permanecer congelada durante todo o ano. Seus pinheiros apenas perdem a cor pálida e sem vida no outono quando suas folhas já avermelhadas transformam a floresta num imenso mar de cor bordô.



MONTANHAS TORDACK

Cadeia de altas montanhas localizada ao norte do charco de agnon, estas altas, e escarpadas montanhas, congeladas durante todo o ano são com certeza uma das regiões mais perigosas do mundo. Devido à proximidade com o cemitério dos dragões e sua difícil localização no local, as montanhas são o local ideal para a fixação de um covil draconiano. Não é raro habitantes de Miurh relatarem a visão de mais de um dragão, vindos de Acrópoles, voando pelos arredores das montanhas.

As montanhas Tordack também são o lar dos Anões Tordack, seres reclusos e pouco amistosos.

COLINA BRANCA

Ponto geográfico utilizado como ponto de referência a Colina Branca é até hoje um grande mistério para os sábios do norte.

Inexplicavelmente a temperatura no topo da colina é cerca de 50% mais amena do que a sua volta. Muitos e muitos sábios e religiosos apenas concordam com uma coisa: Não existe qualquer sinal de magia na colina, seja no interior, no sopé ou mesmo no topo. Os seguidores de Dzenis acreditam que ali pode ser uma área sagrada de sua religião, mas até agora nada pôde ser provado.

PONTA BRANCA

Este "cabo" de terra congelada que se lança dentro do mar novo, é muito conhecido pelos habitantes do norte, por ser uma espécie de reservatório de comida. Sempre que inverno se mostra muito rigoroso, ou a

pesca não se encontra em dias muito produtivos, muitas caravanas de caçadores vêm até a região, caçar focas, morsas e leões marinhos, que infestam as praias rochosas da região.

O grande problema é que aqui também se encontram alguns dos dragões brancos mais perigosos do norte.

FLORESTA ALVA

Localizada ao norte dos montes do vento sul, esta floresta de pinheiros permanece congelada durante todo o ano. Formada por sequóias gigantes e carvalhos milenares, esta floresta já foi o paraíso dos caçadores de peles do sul. Entretanto depois de um período de grande exploração hoje passa por um momento de dura escassez.

MONTES DO VENTO SUL

Terra dos Anões Dulack, os Montes do Vento Sul estão localizados no norte da Floresta Élfica.

Estas altas montanhas outrora lar de trolls e de outras raças de goblinóides, hoje vivem um período de extrema paz.

Cota de Armas do Norte Selvagem



Miurh



Svalbard



Dynevor

TERRAS ERMAS DO OESTE

Começa nas Montanhas Tordack no norte até a Floresta Galenar no sul. No leste se inicia com o leste da Floresta Espinhosa.

FLORESTA DE AGNON

Descoberta por Garl Agnon, o explorador do Sindicato dos Mercadores responsável pela instalação do Farol no Ístimo de Kira, a Floresta Agnon se localiza no extremo oriente do Norte Selvagem. Com vegetação homogênea e basicamente formada por pinhos, a floresta é visitada por Dragões Brancos que buscam alimentos durante o alto inverno.

CHARCO DE AGNON

Também descoberto e explorado por Agnon, o charco foi ao mesmo tempo à razão da fama e a ruína desde pioneiro das explorações no noroeste de Ry'anon. Após a descoberta e divulgação dos resultados da implantação do farol, o velho explorador e toda a sua expedição nunca mais foram vistos.

Esta história e muitas outras contribuem para que a fama do charco não seja das melhores. Intransponível durante a primavera e o verão, quando os mosquitos podem sugar o sangue de pessoas em questão de horas, é durante o alto inverno que suas águas estão gélidas e ao mesmo tempo mais tranquilas.

Formado pelas águas que descem das montanhas Tordack o charco esconde ainda outra atração, o único cemitério conhecido de dragões em toda a Ry'anon.

CEMITÉRIO DOS DRAGÕES

Situado no nordeste do Charco Agnon, o cemitério dos dragões, não passa de um amontoado disforme de ossos e carcaças sobre a lama. Séculos e séculos de armazenamento acabaram por transformar o local em uma espécie de "ilha" de ossos, com quase uma centena de metros quadrados de carcaças apodrecidas. Ninguém sabe ao certo por que os Dragões atravessam o mundo vindo basicamente da ilha de Acrópolis, para morrer aqui. O que se sabe é que esta é realmente uma região

muito perigosa. Também não se sabe ao certo quando um membro desta espécie virá pra cá. A única certeza é que os dragões não gostam nem um pouco de verem seu local sagrado sendo profanado por visitantes incautos.

COLINAS DO FAROL

Localizados no lado norte do Ístimo de Kira estas colinas possuem uma importância estratégica: são exploradas pelo Sindicato dos Mercadores para demarcar a entrada e saída da Baía de Dentro, ponto fundamental para alcançar os cobiçados portos de Lindrust e Zir Zantar.

As duas colinas são ocupadas. Na colina leste existem três construções: a casa do faroleiro, um depósito de óleo e mantimentos e um pequenino forte com andares subterrâneos utilizado como provável rota de fuga do faroleiro e sua família. Na outra colina está construído o farol com aproximadamente 30 metros de altura.

COLINAS LURAI

Pequeno grupo de colinas localizado ao norte de Lindrust, as Colinas Lurais não apresentam nada em especial. Tinham importância estratégica antes da construção da estrada para Svalbard, pois orientavam os mercadores até a floresta de Gelo, porém hoje com a utilização da via, as colinas deixaram de ser importantes. Ultimamente, entretanto vários relatos de goblinóides e anões das sombras, estão deixando os viajantes de sobreaviso.

ÍSTIMO DE KIRRA

Localizado no extremo oeste do continente, o ístimo de Kira, pode ser considerado a porta de entrada e saída da baía de Dentro. Com largura de aproximadamente dois quilômetros, o ístimo possuiu uma alta importância estratégica, já que é por este caminho que muitos produtos chegam ou deixam a Metrópole de Lindrust, além de servir como

primeira barreira para supostos ataques piratas à cidade e a cidade de Zir Zantar. O Ístimo também funciona como posto de vigília, já que na parte norte do ístimo fica localizado o farol, importante para a navegação mercante local. Na parte sul se localiza a vila de Ophian, uma pequena comunidade de pescadores.

MATA ALEN

Esta pequena, porém fechada floresta é motivo de muita dor de cabeça para os moradores da vila de Ophian e da cidade de Muirdeme. Fatos estranhos sempre ocorrem entre suas árvores. Fazendeiros desapareceram, viajantes foram mortos e animais são vistos sempre abandonando a pequena mata.

Muito se especula sobre os prováveis motivos de tamanhos acontecimentos, porém pouco se sabe de concreto. O medo e as lendas do povo humilde da região contribuem ainda mais para que esta floresta fechada e escura atingisse posto de local assombrado.

MONTE TETO DO CÉU

O monte teto do céu é indicado pelos cartógrafos do Sindicato dos mercadores, como o ponto mais alto de toda a Ry'anon. Com mais de 9.000 metros de altura a montanha solitária nunca teve seu topo alcançado por nenhuma criatura mortal, o que incrementa e muito os comentários sobre a tal montanha.

Dizem pelas tavernas do mundo que a cidade sagrada do Deus Zulam, onde residem à alma dos fiéis mortos, se localiza bem no topo, de onde pode-se ver todo o mundo e o castelo de Hés Élias o Pai dos Deuses.

Na verdade a montanha é até bem explorada. Ocorre que é impossível resistir às péssimas condições encontradas nas partes mais altas da montanha. O frio chega a temperaturas baixíssimas, o vento chega a rajadas de mais

de 200km por hora a pressão atmosférica é baixíssima, tornando o ar por demais rarefeito. Para dificultar ainda mais, existe o fato das avalanches serem uma ameaça constante impedindo o sucesso de uma expedição em tentar dominar o Teto do Céu.

FLORESTA GALENAR

Terra dos elfos Galenar, esta floresta é formada por frondosos carvalhos. A Floresta é calma e bem freqüentada, sendo raro o aparecimento de criaturas indesejáveis.

Vigiada sistematicamente pelos habilidosos sentinelas Galenar quase tudo que acontece nesta floresta é conhecido pelos elfos, razão pela qual a floresta está sempre tranqüila. Visitantes indesejados são logo expulsos, enquanto os comportados são vigiados de perto.

Nos últimos 50 invernos um grupo de druidas tenta desenvolver um círculo druídico na floresta, aproveitando o grande número de viscus que crescem nos galhos dos carvalhos. A relação com os Elfos é pacífica, porém a movimentação constante de estranhos pela mata tenha irritado um pouco os governantes da comunidade Galenar, ainda que estes estranhos sejam druidas..

COLINAS DUAS IRMÃS

Local assombrado e amaldiçoado, as colinas Duas irmãs têm este nome por um motivo bem nefasto. Existem duas sepulturas uma em cada cume onde duas irmãs estão enterradas. Não se sabe quem

Cota de Armas dos Ermos do Oeste



Andruiler



Muirdeme



Rodveau



Molk



Zir Zantar



Artsiz



Ophian



Istra



Wudor



as enterrou ali, nem seus nomes ou a causa de suas mortes, o fato é que a lenda, famosa na região é muito respeitada. A mesma lenda ainda prega que assim que as meninas foram sepultadas um pequeno rio brotou do meio das duas colinas e passando a se chamar rio "Meio Irmão".

As colinas são evitadas por aqueles que visitam a região. Outros que passam por aqui preferem visitar as tumbas e ofertar flores, doces e brinquedos às duas meninas.

TERRAS ERMAS DO OESTE

Nesta imensa planície, dominada pelas tocas subterrâneas dos Anões Dulacks, tem a responsabilidade de dar nome a toda a uma região de Ry'anon.

Sem nenhuma elevação ou depressão esta terra plana não possui árvores, nem arbustos, podendo ser encontrado apenas um pequeno grupo de rochas.

O horizonte é tão limpo que se pode observar a curvatura do planeta olhando para o seu horizonte.

Diz a lenda dos Dulack, que esta região foi formada quando Bronkor (o Deus mais popular por

aqui) resolveu "visitar" Ry'anon. Ao se aproximar da Baía de dentro para "lavar" as mãos, Bronkor teria se deitado nesta terra para descansar, tornando-a plana e sagrada.

A planície também é conhecida pelas rotas de contrabando entre a cidade de Wudor, localizada no coração da planície, e a cidade de Edhélcoron, localizada à nordeste daqui.

SELVA ESPINHOS

Localizada entre o fundo da baía do Baixágua e o sudeste das terras ermas do oeste. A selva Espinhosa é bem conhecida entre viajantes e andarilhos do Oeste. Cortada ao meio pela estrada que leva até a cidade anã de Arkaid, esta selva seca é composta por árvores pequenas, retorcidas e espinhentas, além de ser o lar de uma comunidade de anões Dulack.

A vila, estabelecida em galerias escavadas e escondidas sob velhas Tibores (espécie de árvore de caule grosso e rugoso), conta com uma comunidade expressiva destes anões famosos pela hospitalidade.

No sul da selva, bem próximo à vila de Worlow, se localizam as ruínas de Dandarum. Um famoso ladino que usava a intransponibilidade da selva para guardar seus tesouros. Hoje as ruínas são visitadas por aventureiros que perseguem os tesouros ainda escondidos nos túneis das ruínas.

PÂNTANO JUNCOSO

Este grande charco é formado pelos deltas do rio Terrárida e do Rio do Charco.

Com vários canais fétidos e fartos em junco, este pântano conta com uma grande comunidade de homens lagartos na região leste, que esporadicamente assaltam caravanas que passam próximo daqui.

No lado oeste, onde se encontra com as Terras ermas do Oeste, o pântano forma um mangue no encontro com o mar. Esta região é também usada pelos habitantes da vila de Istra como fonte de alimentos e pesca de peixes, abundantes nas lagoas escuras e férteis do pântano.

TERRAS ERMAS DO SUDESTE

Possui como pontos extremos o sul das montanhas Centrais até as colinas negras no sul. No oeste se inicia na Cidade de Arkaid indo até o final do Mar de Colinas.



FLORESTA DA ENCOSTA

Localizada num terreno acidentado e escarpado, esta floresta é na verdade uma selva. Com mata extremamente fechada e de difícil acesso, tem como principal riqueza a abundância de água doce que desce das montanhas com o degelar da primavera.

Habitada por animais típicos da região, esta floresta é constantemente visitada por seres menos amistosos como Goblinóides e Anões das Sombras.

FLORESTA HALARIN

A sombria floresta Halarim, não é o que podemos classificar como um bom lugar para se visitar. Lar dos intolerantes Elfos Halarins, esta densa floresta é composta por árvores gigantes e equínes.

Dizem os visitantes mais fortuitos, que até o ar é difícil de se respirar. Raras são as clareiras de onde se pode avistar o céu.

Os Visitantes costumam ser observados o tempo inteiro por batedores élficos muito bem escondidos nas árvores. Assim a qualquer sinal de desliz ou ameaça à floresta os visitantes são

sempre penalizados. Há aqui a estranha e incômoda sensação de se estar constantemente sob vigília.

A floresta como já se podia imaginar não é muito visitada por criaturas ou monstros. Apenas os animais e criaturas da floresta são tolerados pelos Halarins.

COLINAS NEGRAS (MONTE OLHO DE FOGO)

Situadas ao sul das terras ermas do sudeste, esta cadeia montanhosa esconde o único vulcão ativo de que se tem notícia Adormecido há mais de uma era, este gigante cuspidor de fogo, hoje é habitado por tribos goblinóides completamente selvagens e tribos de homens lagartos, todos sob a observância e o comando de Rhamdehgisdtf, um Dragão lendário, que comanda e dita as regras de quem realmente pode ou não viver ali. Fora das cadeias de montanhas de rochas negras e pontiagudas, poucas pessoas realmente acreditam na existência de Rhamdehgisdtf, entretanto muitos bons aventureiros que partiram para desmentir a existência do dragão jamais foram vistos novamente.

O Monte Olho de Fogo, possui aproximadamente 800 metros de altura e se localiza no centro da cadeia montanhosa. Não se tem informação confiável em nenhum alfarrábio sobre sua última erupção, todavia especula-se que o vulcão esteja extinto e que a verdadeira razão de sua constante fumaça seja outra bem diferente.

TERRAS ERMAS DO SUDESTE

Este longo e plano campo de vegetação rasteira cobre boa parte do meio-sudoeste de Ry'anon.

Cortado bem ao meio pelo famoso e sombrio Rio de Quil, estas terras são o lar de muitas criaturas hostis. Emoldurada por colinas, montanhas e florestas, estas terras aparentemente abandonadas e pacíficas são pouco visitadas por comerciantes com



Cota de Armas dos Ermos do Sudeste



Arkaid



Têdralos



Hu Baduk



Takaz



Worlow



Ghunfar



Isluin

Ultimamente estão cada vez mais frequentes, notícias de saqueadores e goblinóides na região.

MAR DE COLINAS

Formado por um emaranhado de colinas, morros, montes e pequenas montanhas, o mar de colinas, localizados ao sudoeste da cidade de Firexian, caracteriza uma das áreas mais remotas de Ry'anon. Sendo lar de pelo menos dois Dragões o Lendário Dragão Azul Orfanghiplóck, o

intolerante o outro ainda não reconhecido, são poucos os que realmente se atrevem a penetrar mais ao fundo nas cadeias de colinas. Lar também de uma das seis culturas de anões Dullack, o Mar de Colinas completa sua rica "fauna" com a presença de algumas tribos de goblinóides, principalmente Orcs e Toscos, fugitivos de Acrópoles, já bem instalados na região.

É comum nos ricos vales formados pelos emaranhados de colinas se encontrar ruínas de antigas cidades de colonizadores que tentaram sem êxito colonizar a área, ou mesmo cavernas e ruínas de minas ou cidades de goblinóides que dominavam a região antes da chegada de Orfanghiplóck ainda na era anterior, o que forçou a um êxodo goblinóide na região.

exceção nas regiões civilizadas como próximo às vilas.

Em seu passado foi o lar de muitas tribos errantes de goblinóides que lutavam para estabelecer fronteiras na planície. Não é raro encontrar alguns sítios arqueológicos de outras eras onde restos mortais resultante de combates, florescem como se estivessem sendo expulsos pela terra.

Assim como nas Terras ermas do Oeste, a planície é tão regular e ausente de qualquer relevo que a curvatura do planeta pode ser observado no seu horizonte. As únicas exceções são nas proximidades com o mar de colinas e com as Colinas negras ao sul, aonde a paisagem vai ganhando uma cara mais rochosa até dar lugar a colinas e montanhas.

TERRAS ERMAS DO LESTE

É formada basicamente pela Floresta Élfica. Vai do início da Floresta Élfica no Oeste, indo até ao Costão das Tormentas. No sul, vai do Pântano dos Três Rios até a Floresta Alva no norte.

MATA DE ASTURIAN

Esta pequena floresta localizada a noroeste da cidade de Duhan e ao sudeste da parte ocidental do Deserto dos Crânios já foi o lar de dois Grandes Dragões Verdes. Raspinfrused e Ranstroklured. Os Dragões Lendários eram filhos de Armandrudstronghtes, o Rei dos Dragões Verdes, que comandava toda a região onde hoje se localiza

o território Maeda. e que foi morto pelos primeiros Maedas que chegaram na região. Com a morte do Rei Dragão. Ilindarananst, a esposa de Armandrudstronghtes, fugiu com seus dois ovos rumando para a paz da pequena mata de Asturian que chocou e por milênios viveu ao lado de seus filhotes.

A paz na floresta acabou quando um pequeno grupo de aventureiros chegou à Floresta



Situadas bem ao centro de caminhos estratégicos, delimita o território dos sempre irritados Silhirins. Indica a presença de pousada segura, na vila de Shamalan e auxilia e coordena a vida dos viajantes que atravessam a região seja indo até a grande floresta élfica ou mesmo ao temido deserto dos crânios.

FLORESTA DE HIMIR

Esta pequena floresta gelada fica exatamente na fronteira entre o norte e o sul de Ry'anon. Com uma fauna bem diversificada, seria um paraíso para os caçadores de peles se não fossem pelos intolerantes Silhirins, que protegem a floresta que delimita seu território ao oeste e ao norte.

A floresta não possui criaturas temíveis morando dentro de seus limites, embora o povo da região costume relatar estranhos acontecimentos envolvendo mortos vivos, o que nunca foi confirmado.

PLANICE SILHIRIM

Estes disputados campos planos de vegetação grosseira e rasteira são o lar dos elfos Silhirim, a sub-raça mais "selvagem" dentre todas as sub-raças élficas de Ry'anon.

Situada num espaço estreito entre a floresta Élfica e a floresta de Himir, esta planície altamente fértil é cortada pelos rios Torto e Dois, sendo muito cobijadas pelos fazendeiros do sul. Como se não bastasse sua grande fertilidade, esta planície ainda é o caminho natural daqueles que vão do sul até a cidade de Svalbard. Por mais de duas vezes o sindicato se viu impedido pelos Silhirins, de construir estradas nestas planícies, o que sempre causou confusão e mal estar com os poderosos comerciantes, interessados em atingirem a capital nórdica por um caminho mais curto.

O único ponto civilizado nas planícies é a vila Silhirim de Pazun. Aqui as pessoas de outras raças são bem vindas embora tenham que respeitar um código de conduta um tanto quanto ríspido, como toque de recolher e restrições de ir e vir.

Velha, como era chamada, para dar cobertura aos trabalhadores do Sindicato dos Mercadores que tentavam construir uma estrada ligando a então vila de Duhan à cidade de Al Kadesh.

Incomodada com os invasores, Ilindarananst atacou o grupo matando quase todos que não fugiram atemorizados. Um dos poucos a não fugir foi Asturian, um paladino que comandava o grupo de aventureiros. Dotado de fé irredutível, lutou por quase 12 horas seguidas com Ilindarananst até enterrar sua espada de duas mãos entre as vísceras da antiga Rainha dos Dragões Verdes. Seus filhotes, mesmo jovens não deixaram barato. Enfurecidos com o destino de sua mãe, mataram o paladino de Bronkor esquartejaram seu corpo e fugiram para um lugar mais remoto. Hoje, há sinais de que Rasinfrused, o maior e mais forte dos dois irmãos tenha voltado para o leste da floresta Élfica e que seu covil fique numa parte deserta, menos freqüentada por elfos, porém de seu irmão Ranstroklured, nunca mais se teve qualquer notícia..

Após o trágico acontecimento e o domínio final da Floresta o Sindicato rebatizou a floresta adotando em seus mapas a denominação de Floresta Asturian.

COLINAS FEIAS

Estas colinas situadas ao sul da planície Silhirim possuem grande importância geográfica.



Hoje a planície, mesmo sob rígido controle, está muito movimentada. Muitos grupos de batedores goblinóides são vistos na região, tentando descobrir posições para uma possível invasão.

Há rumores ainda de que um imenso dragão azul teria construído seu covil em algum lugar da planície, embora esta informação não possa ser confirmada.

LAGO AZUL

Este bonito lago situado ao norte do Território Maeda é formado pela foz de dois grandes rios, o Matacima e o Dois que se fundem formando o Rio Um, que corre rumo ao Pântano dos três rios, mais ao sul.

Este lago de águas escuras e calmas é o lar de uma das seis culturas de anões Dulack que encontraram nas suas margens sul, um bom lugar para a construção da mais singular das culturas Dulack, onde a mineração dá lugar à extração de madeira.

Lógico que os elfos não gostam nem um pouco desta aproximação com suas terras e principalmente com o dano causado em sua floresta. Por conta disso, alguns conflitos já ocorreram, mas logo foram resolvidos pela ação de diplomatas e de sacerdotes de Zulam. Entretanto a tensão é tamanha que poucos acham que a situação de paz perdurará por muito tempo, ainda mais depois que alguns Maedas foram acusados de matarem lenhadores Dulacks, fora de seu território, totalmente respeitado pelos anões.

FLORESTA ÉLFICA

Esta imensa mancha verde que cobre boa parte do leste de Ry'anon, é o principal lar de criaturas fantásticas como sprites, sátiros, centauros, sílfides, leprechaus, ninfas, unicórnios e

outros seres aliados dos elfos Nimór, raça tão abundante por aqui, que acabou batizando a floresta.

A floresta, palco da guerra entre os lordes élficos, ganhou um ar muito menos carregado com a derrota dos Elfos Soturnos e o estabelecimento da comunidade élfica na floresta.

É possível cortar a floresta de norte a sul, sem qualquer tipo de problema utilizando a estrada que leva mercadores da cidade de Firexian até a cidade de Malseum, ao norte da floresta. No caminho está localizada a chamada capital dos Elfos, a cidade de Lampurian.

Fora da parte "civilizada" da floresta, se pode encontrar alguns contratempos perigosos, como entrar no território Maeda, encontrar com um dos dois dragões conhecidamente habitantes da floresta, encontrar com algum covil de criatura que viva por aqui, ou mesmo se perder entre os maravilhosos carvalhos, cedros barbudos e as famosas Equóines, consideradas pelos elfos como a própria reencarnação de Ilandra.

A Floresta élfica também é lar ainda de algumas tribos pequenas de hellmerins e de goblinóides completamente selvagens que conseguiram fugir do grande êxodo imposto pelos humanos. Estas tribos ainda que ameaçadoras são raras, porém mortais quando encontradas por viajantes incautos.

Cota de Armas dos Ermos do Leste



Lampurian



Malseun



Firexian



Cavembar



Thondar



Pazun



Kan



Gorbashi

TERRITÓRIO MAEDA

O Território Maeda fica na parte ocidental da grande floresta élfica, crescendo às margens do Lago Azul.

Esta parte da floresta é escura e sombria. Dentro dela o ar parece pesado e difícil de respirar. A maioria das árvores daqui é milenar, com longas barbas e galhos extensos que impedem totalmente a entrada da luz solar. Dizem os poucos viajantes sobreviventes de viagens ao interior do Território Maeda que aqui até os pássaros tem medo de cantar.

Na verdade todo este receio é relacionado à imensa cólera que os Maeda apresentam ao defender sua terra. Ações simples como acender uma fogueira, quebrar um galho ou arrancar uma folha pode ser considerado, um ato profano, trazendo encrenca e fatalmente a morte. .

Há muito tempo que os maedas permitem apenas a entrada de elfos no seu território. Esta medida foi tomada apenas por que os sábios anciões maedas entendem que os élficos são os únicos que sabem respeitar uma floresta.

PÂNTANO DOS TRÊS RIOS

Este imenso pântano é formado pelo delta dos três rios mais importantes da região, os rios Um, o Azul e o Grande Rio Élfico.

Infestado por toda e qualquer espécie de anfíbios e répteis, dentre estes os temíveis Sapos Gigantes, Homens Sapos, Trogloditas e Homens Lagartos, este pântano é sem sombra de dúvida o mais perigoso de toda a Ry'anon.

Como se já não bastasse este grande número de raças bárbaras e perigosas, o pântano também amedronta pelo perigo das pestes, constantes e mortais por estas bandas. As mais perigosas são a febre dos Pântanos e a Metamorfose Reptante, que atormentam os viajantes da região, por causarem inúmeras mortes dentre aqueles que se mostram corajosos o suficiente para entrarem nas águas profanas ou os que forçosamente mantêm contato com os habitantes do pântano.

No alto verão a situação fica ainda mais desesperadora. Com o ataque de inúmeros insetos sugadores de sangue que voam em verdadeiras

nuvens devastadoras de vida a travessia destas terras se mostra impossível.

MONTES TORTOS

Estes montes de aparência estranha, situados no extremo leste de Ry'anon, marcam a divisa entre o Pequeno Mar da Guerra e o Mar das Tormentas.

Localizado numa região extremamente remota e desabitada é o lar da cultura de anões Dulack mais reclusa e isolada de Ry'anon.

Entretanto o isolamento destas colinas esconde um fato perturbador. Por ser a região mais próxima da ilha de Acrópole é pra cá que 90% dos goblinóides de fogem. A região à volta das colinas está infestada de tribos de todos os tipos de goblinóides, principalmente goblins e toscos.

A comunidade Dulack tenta se defender, implorando por ajuda das vilas de Kan e Thondar, localizadas mais ao norte.

A verdade é que os Dulacks desta região se encontram em guerra há bastante tempo e com o aumento diário de goblinóides na região, não há nada o que se comemorar.

COSTÃO DAS TORMENTAS

Esta alta cordilheira que protege toda a costa centro-oriental de Ry'anon possui este nome por barrarem as correntes de vento provenientes do oceano, que provocam tempestades incríveis no mar das Tormentas.

Isoladas e selvagens estas altas montanhas, hoje abandonadas escondem sob suas rochas galerias e mais galerias de túneis, e cidades subterrâneas de antigas civilizações goblinóides.

Até hoje num confin mais isolado das montanhas é possível localizar alguma tribo desgarrada, mas em sua maioria, os túneis estão escuros, frios e abandonados.

Na superfície é possível encontrar animais típicos deste habitat como aves de rapina, cabras das montanhas, búfalos das encostas a até criaturas mais hostis, como Wiverns, Grifos, Harpias e até Dragões Vermelhos. Aliás Conta-se na vila de Thondar que um Dragão Dourado foi avistado há três ou quatro invernos atrás porém até hoje este fato não foi confirmado



TERRAS ANCESTRAIS



As terras ancestrais são hoje o palco de muitas aventuras.

Um dos locais mais perigosos e inóspitos do mundo, suas florestas escuras e abarrotadas de perigosos goblinóides botam medo até nos mais corajosos aventureiros.

O Clima aqui é mais quente que no continente de Ry'anon. O verão é sufocante e extremamente seco, já o inverno é mais ameno e chuvoso. As temperaturas giram em torno de 45° no verão e 10° no inverno.

Uma característica bem marcante das terras ancestrais, é a proteção natural exercida por uma maravilhosa cadeia montanhosa que circunda toda a ilha. A intransponibilidade das montanhas é tamanha que existia uma lenda bem antiga, quando os humanos ainda reinavam absolutos nestas terras que dizia que em tempos imemoriais a senhora de Hés-Élias e Mãe dos Deuses, ergueu todas aquelas montanhas para servirem de berço para seus filhos.

Entretanto o que realmente ocorre é que as montanhas são muito altas e extensas. Calcula-se que seriam necessários no mínimo trinta a quarenta dias de caminhadas à temperaturas baixíssimas e para se atravessá-las chegando ao lado externo da ilha.

MATA GOBLINÓIDE

A antiga mata dos Deuses, hoje habitada por tribos goblinóides em constante guerra, já foi um dos lugares mais bonitos do mundo.

Uma floresta cheia de vida, habitada por animais, humanos e Maedas que sabiam do verdadeiro valor das árvores. Ocupando quase toda a extensão da ilha de Acrópolis, a mata apenas não cobre a planície próxima à cidade de Acrópole e o centro da ilha onde fica o temível Fosso de Hamadash.

Depois da chegada dos Goblinóides, a floresta adquiriu um ar muito mais sombrio. As árvores de folhas verde musgo e pretas parecem agonizar, o ar é pesado e mal cheiroso e o silêncio mortal só é quebrado por gritos de dor e gargalhadas satânicas, o que faz gelar a espinha daqueles com coragem suficiente para adentrar em seus domínios.

Hoje sem dúvida o pior perigo da mata, são as imensas tribos de goblinóides que vivem aqui. São hordas e mais hordas de criaturas malévolas em constante guerra entre si e com o mundo exterior.

Fosso HAMADASH

Este "oásis" localizado no centro da mata goblinóide é sem dúvida um dos locais mais inóspitos do mundo. Infestadas de doenças fatais, com temperaturas desconcertantes e cheiro nauseante, as águas escuras, fétidas e pegajosas do pântano ainda são mais toleráveis do que os tribos goblinóides que controlam a região. Estas tribos



perseguem todos aqueles que entram nos pântanos devorando a carne dos invasores ainda vivos.

RUÍNAS ANCESTRAIS DAS 14 GRAÇAS

Na Era Primeira, quando a civilização humana dominava as terras ancestrais, quinze grandes cidades eram os símbolos da ostentação de poder, riqueza e de culturas que hoje povoam apenas os alfarrábios mais empoeirados.

Conhecidas como as Cidades Brancas, também eram chamadas de as “Quinze Grandes Graças”, as cidades abençoadas por Radaksan.

Estas cidades totalmente destruídas na primeira Era das Trevas, mas precisamente na guerra das Flâmulas, tiveram que ser abandonadas às presas, no movimento de êxodo humano para o maior continente de Ry’anon.

As cidades foram abandonadas, ainda destruídas sendo posteriormente tomadas pelo mato e pelas tribos de goblinóides que tão logo às descobriram, passaram a habitá-las, usando-as como fortalezas grotescas.

Das quinze graças originais, apenas a cidade de Acrópole, continua sob domínio dos humanos. Reconstruída, para funcionar como “portão” da ilha de Acrópole, esta antiga graça é hoje lar de escravos e guerreiros que lutam diariamente para manter os repulsivos goblinóides trancafiados na ilha.

Hoje não se sabe precisamente quantas graças estão habitadas por goblinóides, e quantas sequer foram descobertas. O fato é que as ruínas destas cidades perdidas são locais férteis para caçadores de tesouros, já que como foram abandonadas às presas, milhares de peças de valor inestimável foram deixados pra trás.

AS ILHAS DE RY’ANON

ILHA DAS FOCAS

Este pequeno grupo de doze ilhotas, localizados no mar novo, formam as chamadas “Ilhas das Focas” que possuem este nome exatamente por serem o berçário das focas que vêm até as amenas águas da região para terem seus filhotes.

Durante o inverno as ilhas ficam abandonadas se tornando um desafio aos navegadores. Como o mar da região fica repleto de pequenos blocos de gelo, as ilhas tomadas pela neve, acabam ficando escondidas, se transformando na causa de vários naufrágios.

ATOL DO ORC

Este pequeno grupo de corais e ilhas localizados no centro do pequeno mar da guerra, foram descobertos por um navegador de Isluin que perdeu os mastros durante uma tempestade.

Ao chegar na ilha, descobriu uma enorme quantidade de esqueletos de orcs, provavelmente de fugitivos da Ilha de Acrópole, que não conseguiram chegar até o continente.

ILHA NASHINT

A Ilha Nashint é um lugar que deve ser evitado.

Lar de Zumbis marinhos e outros mortos vivos provenientes de um navio pirata afundado na baía de entrada da ilha fazem deste lugar um local terrível para navegadores ou exploradores.

Nem a lenda de um dos navios pioneiros de Acrópoles escondido na ilha, consegue atrair visitantes.

ILHA MANGORE

As ilhas Mangore são o palco de grandes disputas entre os piratas de Ry’anon. Alguns alegam que as ilhas são território do Capitão J. P. Calabar,



o governante de Porto da Adaga, outros tentam controlar a ilha por ser um porto seguro, ideal para se atacar as grandes esquadras abarrotadas de escravos e riquezas que vão do continente até a Ilha de Acrópolis.

Aqui existe um pequeno povoado pirata, mantido por J. P. Calabar, chamado de Vila Taiena. Este povoado tem sido importante no desenvolvimento das atividades piratas na região.

ILHA URBER

A ilha sagrada dos seguidores poucos seguidores de Irina ainda existentes. Reza a lenda que foi aqui nesta ilha que Hés-Elias guardou o coração da bela Deusa.

Na ilha existe um pequeno altar à memória de Irina, local absolutamente obrigatório para todos os que ainda tentam levar sua religião à frente.

ILHA DOS PIRATAS

Esta ilha de clima úmido e quente é hoje uma das grandes preocupações dos governantes das cidades litorâneas, sobretudo das cidades do sul.

Sede dos piores piratas e bandidos do mar, esta ilha fica exatamente na divisão do oceano sul e do oceano austral, ao sul da baía do Baixágua.

Formada por um costão rochoso no sudeste e uma grande selva, a ilha se destaca pelo seu litoral recortado com ausência quase total de praias, além do grande número de corais e banco de areias dos seus arredores, o que ajuda a evitar ataques surpresas das frotas do Sindicato dos Mercadores.

Cota de Armas das Cidades Insulares



Acrópolis



Porto da Adaga



Takamura

ILHA DE TAKAMURA

Esta ilha recém descoberta no mar novo é sem dúvida um dos principais acontecimentos que comprovam a chegada de uma nova era de trevas.

Escondida por um poder divino, a ilha prosperou e adquiriu cultura própria sem nunca sequer ter realizado qualquer contato com o mundo exterior.

Um dia sem que nada possa explicar o poder ancestral conhecido como poder dos Véus, simplesmente deixou de funcionar possibilitando que um navio mercante atracasse em suas praias.

Lar da cultura nipônica, um povo sábio e extremamente calmo, a ilha formada por altas montanhas e frias florestas, possui o lado leste elevado com cadeias de montanhas que formam extensos vales, onde a água das chuvas e do degelo se acumula, formando terras alagadas propícias à plantação de arroz, base da alimentação do povo nipônico.

No oeste uma fria floresta de pinheiros, cedros e bambus, cobrem toda a região sem deixar espaço para planícies ou pântanos.

MARES, OCEANOS E BAÍAS

BAÍA DE DENTRO

A baía de Dentro, também chamada de Baía Kalandar, é composta por águas salgadas, e frias provenientes de correntes do mar Gelado que adentram pelo estreito de Kira.

Indispensável para a navegação mercantil, a baía é um lugar seguro livre de piratas que evitam entrar na vigiada baía, temendo não terem como sair.

Muitos cardumes de peixes usam a baía como um grande berçário oceânico durante os meses do verão e do melene, principalmente a região dos corais onde se localiza a cidade de Zir Zantar.

A metrópole de Lindrust, localizada no extremo oriente da baía é sem dúvida a grande responsável pela importância geográfica da baía. Hoje o alto tráfico de embarcações que partem rumo à Svalbard, Firexian e Acrópoles não seria possível sem a presença da cidade na região.

BAÍA DO BAIXÁGUA

A baía do Baixágua, localizada no sudoeste de Ry'anon, possui uma localização estratégica na proteção das cidades do sul. Como a baía fica próxima da cidade pirata de Porto da Adaga, ela seria logicamente o grande alvo de investidas, saques e pilhagens, impedindo que qualquer cidade se desenvolvesse por aqui.

Entretanto após a instalação do forte Worlow num dos cabos que forma a baía, esta região se transformou num imenso porto seguro para os navios mercantes que cruzam a região. Com águas calmas e quentes quase o ano todo a baía só não é considerada um grande paraíso pelos navegadores devido aos grandes bancos de areia no seu interior, o que leva à naufrágios constantes, principalmente dos navios que tentam chegar na baía pela noite

BAÍA DAS FOCAS

Situada no nordeste de Ry'anon, esta baía fica intransitável durante quase todo o ano. Banhado pelo rio Pronort a baía se congela de dos

meses de olon a oiam, quando a baía se transforma numa imensa planície coberta de neve.

Apenas nos meses do verão é que a neve e o gelo se desprendem formando imensos icebergs que acompanham as correntes marítimas do degelo até ao sul.

BAÍA OESTE

As águas verdes, cristalinas e quentes da baía oeste transformam esta região numa das principais áreas de pesca de toda a Ry'anon.

Com brisas moderadas e uniformes durante todo o ano, a navegação fácil e agradável é perfeita para a pesca de cardumes de peixes abundantes na região.

O único senão é que tamanha fartura costuma trazer com frequência, sobretudo nos meses mais quentes, inúmeras bestas de regiões abissais como leviatãs e enguias.

OCEANO AUSTRAL

O mais quente dos seis mares conhecidos, não é indicado para navegadores pouco experientes.

A região é tomada por criaturas marinhas desconhecidas e seres abissais. Suas águas quentes, escuras e profundas são o habitat ideal para qualquer grande ser ávido por qualquer tipo de carne.

Como se não bastasse o perigo que sua profundidade trás, o Oceano Austral, ainda está infestado de embarcações Piratas. Conhecedores dos mistérios dos mares do sul, os temíveis bandidos do mar controlam toda a região a partir de sua cidade localizada na ilha dos Piratas no sul do Oceano Austral.

OCEANO CENTRAL

Também controlado por piratas, o Oceano Central, além de ser um dos mais importantes e movimentados, é também um dos menos habitados por criaturas marinhas, devido às profundidades pouco significativas.





As tempestades por aqui também são raras, sendo comum apenas a chuva nos meses do melene.

O Oceano Central é passo fundamental para qualquer embarcação que faça comércio entre as terras do Oeste e do Sudeste, e isto lhe confere uma importância comercial e estratégica muito grande, daí a preocupação das companhias Mercantes e do Sindicato dos Mercadores com a segurança da região principalmente próximo da costa, onde os navios mercantes navegam.

PEQUENO MAR DA GUERRA

Este pequeno, porém importante espaço de água, é a principal ligação da ilha de Acrópolis com o mundo exterior, principalmente com a cidade de Firexian.

Com águas calmas e frias no inverno que se aquecem no verão, este oceano também é caracterizado pelas pequenas ilhas localizadas entre a ilha de Acrópole e o continente.

A presença de Seres Abissais nestas águas é rara e pouco comentada, entretanto os relatos de pescadores que tem as suas redes perfuradas por enguias gigantes estão se tornando cada vez mais frequentes.

Aqui também são comuns os encontros com pequenas embarcações improvisadas e repletas de goblinóides. Estes seres fugidos de Acrópolis se lançam desesperadamente ao mar em busca da liberdade em Ry'anon.

MAR DAS TORMENTAS

O mais selvagem oceano de toda Ry'anon, o mar das tormentas como indica o próprio nome é um mar revoltoso, impetuoso e selvagem. Com chuvas frequentes, tempestades com ondas gigantes e formação de pequenos ciclones, a navegação na região fica muito prejudicada.

O encontro do mar quente do sul com o mar frio do norte provoca o acúmulo de densas frentes de pressão que ficam impedidas abandonar a região, uma vez que o costão das tormentas acaba funcionando como uma barreira, impedindo que o tempo melhore na região..

Todas estas condições agitam o mar elevando o tamanho das ondas. Relatos de alguns navegadores chegam a informar que ondas de até trinta metros já foram vistas e tempestades que chegam a durar até semanas inteiras

MAR NOVO

O mar novo ganhou em importância depois da descoberta da ilha de Takamura.

As viagens ainda raras, tem tudo para se tornarem cada vez mais frequentes.

As águas geladas da região são o habitat de baleias e outros mamíferos, que vivem em pequenas ilhotas e icebergs vindos do norte.

Por ser este um mar pouco utilizado para a navegação e de pouca importância estratégica e comercial, poucos relatos de criaturas marinhas são observados. Tempestades aqui também não são comuns embora ocorram ocasionalmente, entretanto todos os navegadores são enfáticos ao destacar os icebergs como o principal perigo da região. Uma pequena ponta de gelo esconde sempre muitos metros de gelo sob a água que podem cortar a madeira dos cascos de um navio como se cortasse manteiga.

OCEANO GELADO

O maior oceano de Ry'anon, o oceano gelado passa a maior parte do tempo congelado e intransponível.

A navegação pela região apenas é possível nos meses de unon e ulon, quando as placas de gelo se soltam e partem impulsionados pelas correntes marinhas para o leste através do mar novo.

O Oceano Gelado banha a principal cidade do norte, a capital nórdica de Svalbard, cuja principal atividade está justamente na construção de navios, levados ao sul nos meses quentes.

A fica cidade praticamente sem condições de navegabilidade nos meses mais frios, quando a rota de comércio terrestre substitui a rota marítima, entre Lindrust e Svalbard, a mais movimentada dos oceanos.

AVENTURANDO-SE POR RY'ANON

Viajar por Ry'anon é certamente uma experiência única. Terras desertas e perigosas entram em contraste com terras habitadas e nem por isso mais amigáveis.

O principal continente de Ry'anon, é muito grande. A viagem de leste, da vila de Kan, à longínqua cidade de Muirdeme, no oeste, pode demorar até dois meses de caminhadas diárias e árduas.

Caso a travessia se dê pelas estradas, os viajantes poderão riscar o perigo de se perderem. Mesmo nas bifurcações das estradas, placas indicam o caminho a seguir, e o constante movimento de mercadores nas suas caravanas, ou mesmo simples viajantes podem sempre confirmar os caminhos. Entretanto, mesmo com bastante movimento e segurança, viajar pelas estradas, ou mesmo pelas trilhas pode colocar o viajante em um problema cada vez mais constante: os salteadores e bandidos, que ficam à espreita esperando pelos carregamentos das caravanas ou pelos tesouros dos viajantes, como se suas vítimas fossem simples presas a serem abatidas.

Mesmo com o controle e vigilância, o Sindicato dos Mercadores, não consegue impede o crescimento destes crimes, sobretudo nas rotas menos movimentadas. Esta situação de insegurança ao menos abre a possibilidade de se obter um emprego de guarda-costas nas caravanas comerciais. Função cada dia mais procurada e bem paga.

Outros problemas que os viajantes das estradas encontram, são as terras, por onde elas passam. Não é difícil imaginar, quantos territórios selvagens e hostis foram conquistados, para que as estradas de calçamento se tornassem possíveis. Várias tribos de goblinóides, ou mesmo covis de dragões, foram conquistados para que as estradas pudessem ser construídas. Assim estas mesmas tribos afugentadas hoje encontram nas estradas, uma fonte comum e cada vez mais rica, de alimentos e riquezas, sempre à espera de saques.

A viagem feita fora das estradas, se mostra muito mais perigosa e imprevisível.

Por terras selvagens, as rotas são inúmeras, mas devem ser muito bem preparadas. Se aventurar num terreno desconhecido sem um guia de confiança pode representar o fim da linha para várias expedições. Viajar por terras inóspitas coloca o viajante a mercê de vários fatores imprevisíveis, como o clima, a falta de provisões e os habitantes das terras desabitadas. Se numa estrada o maior perigo é conhecido, nas terras selvagens e desertas, os viajantes encontrarão várias criaturas que sequer ouviram falar. Tribos de humanóides, animais selvagens, criaturas e bestas são abundantes nestas terras inóspitas.

Além disso, é possível se viajar por dias ou mesmo semanas sem se alcançar um só ponto civilizado. A falta de comida ou água de boa qualidade pode levar à morte viajantes menos preparados.

Em alguns lugares como o deserto dos crânios, encontrar água em terras desabitadas é praticamente impossível, enquanto que nos confins da grande floresta élfica, várias frutas silvestres de aparência inofensiva, pode guardar o mais tóxico dos venenos.

O clima e o relevo também interferem e muito na duração de uma viagem por locais desabitados. A chuva que pouco atrapalha numa estrada pode tornar uma viagem por planícies, muito vagarosa. Basta à chuva perdurar o tempo necessário para que os campos se encharquem e uma aparente viagem de dias se transforma numa travessia de semanas, ainda mais se os aventureiros contarem com veículos ou montarias.

Uma coisa que todos os viajantes devem ter em mente, é que Ry'anon, possui um território muito extenso.

Suas principais cidades ficam separadas por grandes extensões de terras e acidentes naturais, como cadeias montanhosas, mares e pântanos. Além do mais existe um sem número de construções em regiões remotas e isoladas que jamais poderiam sequer ser representada em mapas. São castelos, fortes, torres, postos avançados, mosteiros religiosos e residências de grupos reduzidos que tentam





explorar outras regiões inabitadas, em busca de riquezas e novas terras férteis. Esta busca, aliás, na época da colonização do norte e do oeste de Ry'anon, fez com que várias instalações provisórias se tornassem ruínas nos dias de hoje. Não é raro se encontrar fortes e cidadelas perdidas e abandonadas, que outrora serviram de proteção para os pioneiros.

O CLIMA DE RY'ANON

O clima de Ry'anon, é bastante inconstante. Várias expedições pereceram, ao tentarem penetrar por regiões sem antes se prepararem adequadamente para as estações de chuva ou mesmo para o tenebroso frio do norte.

Assim procuramos simplificar em forma de tabelas as várias possibilidades climáticas de Ry'anon auxiliando os mestres a incrementarem suas campanhas proporcionando aos jogadores perigos poucos comuns num jogo de RPG.

Na tabela, soma-se a modificador da região em questão, mais o resultado de 1d10 e observa-se na estação do ano adequada, o tempo para o dia.

Norte Selvagem, modificador de +6
Terras Centrais, Ermos do Oeste e Ermos do Leste, modificador de +3
Ilha dos Piratas e Acrópoles, modificador de +1

Inverno

16 - Nevasca
14 – 15 - Neve Pesada
13 - Neve Fraca
11 – 12 - Geada
10 - Chuva Fraca
9 - Parcialmente Nublado
8 - Nublado
2 – 7 - Limpo

Asmon e Melene

16 - Tempestade
14 – 15 - Chuva Forte
13 - Chuva de Granizo(*)
11 – 12 - Chuva Fraca

10 - Garoa
9 - Parcialmente Nublado
8 - Nublado

2 – 7 – Limpo

(*) Apenas deve ser considerado no Asmon. Para o Melene, considerar o resultado como uma chuva Forte.

Primavera e Outono

16 - Chuva Forte
14 – 15 - Chuva Fraca
13 - Garoa
11 – 12 - Parcialmente Nublado
10 - Nublado
2 – 9 - Limpo

Verão

16 - Tempestade
14 – 15 - Chuva Forte
13 - Chuva Fraca
11 – 12 - Parcialmente Nublado
10 - Nublado
2 – 9 - Limpo

Observe que algumas condições climáticas podem atrasar, atrapalhar ou mesmo impossibilitar uma viagem, conforme a explicação abaixo:

Nevasca (82-119 Km/h): chamas pequenas e desprotegidas extinguem-se automaticamente; 75% de chance de chamas protegidas se extinguirem (em lanternas, por exemplo); impossível fazer qualquer tipo de ataque à distância; impossível usar as perícias Ouvir, Procurar e Observação; criaturas voadoras devem passar num teste de Fortitude (CD 18) para que não sejam levadas pelo vento (seres Miúdos, Pequenos e Médios), atiradas ao chão (seres Médios e Grandes) ou impedidas de voar (seres Grandes ou Enormes e seres Imensos).

Neve Pesada: Testes de Observação e Procurar sofrem uma penalidade de -4. O movimento é reduzido à metade do valor normal. Personagens desprotegidos devem fazer um teste de Fortitude (CD 15, +1 por cada teste feito anteriormente) a cada 10 minutos ou receberão 1d6 pontos de dano secundário (subdual). Um personagem que tenha a

perícia Sobrevivência recebe um bônus em sua jogada de proteção e pode, se desejar, aplicar esse bônus à jogada dos outros personagens (veja a descrição da perícia no capítulo quatro do Livro do Jogador).

Neve Fraca: O movimento é reduzido à metade do valor normal. Personagens desprotegidos devem fazer um teste de Fortitude (CD 15, +1 por cada teste feito anteriormente) a cada 10 minutos ou receberão 1d6 pontos de dano secundário (contusão). Um personagem que tenha a perícia Sobrevivência recebe um bônus em sua jogada de proteção e pode, se desejar, aplicar esse bônus à jogada dos outros personagens (veja a descrição da perícia no capítulo quatro do Livro do Jogador).

Geada: testes de Observação e Procurar sofrem uma penalidade de -2. Chance de 75% de extinguir chamas pequenas e desprotegidas. A neve no solo reduz o movimento à metade do valor normal.

Tempestade (49-80 Km/h): chamas pequenas e desprotegidas extinguem-se automaticamente; 50% de chance de chamas protegidas se extinguirem (em lanternas, por exemplo); não é possível fazer ataques à distância/penalidade de -4 para catapultas e outras armas do tipo; penalidade de -8 no uso das perícias Ouvir, Procurar e Observação; criaturas voadoras devem passar num teste de Fortitude (CD 15) para que não sejam levadas pelo vento (seres Miúdos e Pequenos), atiradas ao chão (seres Pequenos e Médios) ou impedidas de voar (seres Médios e Grandes).

Raios: personagens que não estejam abrigados (especialmente aqueles que estiverem usando armadura de metal), correm o risco de serem atingidos por um raio. Considere que uma descarga elétrica ocorre a cada minuto durante um período de exposição de 1 hora no centro da tempestade. Cada descarga causa dano elétrico igual a 1d10 dados de oito faces.

Tornado: uma cada em dez tempestades é acompanhada por um tornado (281-482 Km/h). Todas as chamas (protegidas ou não) são apagadas.

Todo e qualquer ataque à distância é impossível. Impossível fazer testes de Ouvir. Ao invés de ser levado pelo vento, qualquer personagem que esteja próximo a um tornado (e que tenha falhado num teste de Fortitude) é sugado para dentro dele. Uma vez apanhado pelo tornado, o personagem irá girar em seu interior por 1d10 rodadas, recebendo 6d6 de dano por rodada, antes de ser expelido violentamente (o dano devido a queda deve ser aplicado). Criaturas Grandes ou menores, ou criaturas voadoras Enormes, devem passar num teste de Fortitude (CD 30) para que não sejam levadas pelo vento; criaturas Enormes ou criaturas voadoras Imensas devem passar num teste de Fortitude (CD 30) para não serem atiradas ao chão; criaturas Imensas ou Colossais, ou criaturas voadoras Colossais, movem-se com dificuldade ao menos que passem em um teste de Fortitude (CD 30).

Chuva de Granizo: testes de Ouvir sofrem uma penalidade de -4. Chance de 5% do granizo ser grande o bastante para causar 1 ponto de dano à qualquer criatura ao livre. Uma vez no chão, o granizo tem o mesmo efeito da neve (reduz o movimento à metade do valor normal).

Chuva Forte: Testes de Observação e Procurar sofrem uma penalidade de -4.

Chuva Fraca: Testes de Observação e Procurar sofrem uma penalidade de -2.

Garoa: Testes de Observação e Procurar sofrem uma penalidade de -1.

As Viagens Marítimas

Outra modalidade de viagem bastante utilizada em Ry'anon é a viagem marítima.

Realizada entre cidades portuárias. Estas viagens tendem ser mais curta e barata principalmente a viagem de grandes distâncias como Firexian à Svalbard, entretanto o caráter aleatório destas viagens ainda pesam muito na hora de se optar por uma rota marítima.

Navegando próximo do continente, se pode reduzir significativamente os perigos, entretanto se





reduz assim a velocidade dos ventos, prolongando a viagem. Àqueles que optarem por viagens mais rápidas só resta a opção de viagens mais afastadas da costa e conseqüentemente mais perigosas.

Basicamente quatro tipos de embarcações podem ser encontrados nos portos de Ry'anon:

Barcaças, pequenos barcos pesados e lentos, para a navegação em baías, rios e mares calmos. Pouco indicado para viagens longas ou no alto mar, pois são facilmente afundados por ondas mais altas. Costumam ter pouca capacidade de carga. Em média uma barcaça pode carregar 35 pessoas simultaneamente, sem descontar a tripulação. Praticamente todos os navios pesqueiros de Ry'anon, são barcaças como estas.

Galeras, navios compridos e finos, resistentes e bem manobráveis. As galeras de Ry'anon são utilizadas para o transporte de escravos para a cidade de Acrópolis. Algumas galeras podem ainda utilizar velas quadradas, quando o seu uso não implica no transporte de pessoas, e sim de mercadorias. Entretanto uma galera à vela perde em muito na velocidade. Uma galera pode transportar até 80 pessoas.

Caravelas, grandes barcos com dois mastros e um enorme porão, a fim de facilitar o transporte de mercadorias. São de longe os barcos mais velozes encontrados em Ry'anon. Possuem uma tripulação reduzida, por volta de 25 homens apenas, mas podem ser facilmente adaptáveis para carregarem até 45 homens. A maior parte da frota dos piratas da cidade da adaga, é composta por caravelas adaptadas para carregarem inúmeros homens e muito armamento.

Navios de Guerra, Pequenos, resistentes e muito manobráveis, os navios de guerra são construídos com casco duplo e possuem de um a três mastros. São os navios mais ligeiros em águas calmas, entretanto perdem a capacidade de manobra em águas muito revoltas. São muito comuns em cidade costeiras e ricas, como Svalbard, Lindrust e Firexian. Também são vistos com frequência escoltando navios de escravos para acrópoles ou caravanas mercantes marítimas. Assim como os navios piratas possuem grandes balestras, aríetes na proa além de catapultas, para incendiarem outros alvos.

A ECONOMIA, OS IMPOSTOS E AS MOEDAS

Organizada pelo Sindicato dos Mercadores, a economia de Ry'anon é baseada no comércio, totalmente controlado pelas casas mercantis.

Apesar das grandes vantagens em se tornar um membro do sindicato, há quem não concorde com as contribuições exigidas pela organização mercantil. Estes mercadores engrossam a fileira dos mercadores negros, que negociam com raças inimigas, comercializando produtos proibidos em cidades sob pesados embargos.

O COMÉRCIO

O comércio de Ry'anon é quase que exclusivamente realizado por casas mercantis que por sua vez utilizam caravanas de transporte.

A formação destas casas mercantis ocorreu quando vários comerciantes menores de produtos diversos se uniram para a formação de grupos com a finalidade de diminuir os custos.

A primeira e maior casa comercial de Ry'anon é a casa de Al Manaru o Ruivo, chamada de Casa das Areias. A criação desta casa se confunde com a fundação do próprio Sindicato dos Mercadores.

As principais e mais influentes casas de comércio de Ry'anon são:

Casa das Areias, A maior companhia mercante do mundo, sediada em Al Kadesh. Comercializa qualquer produto que possa ter um bom preço. Possui como símbolo, um Sol entre duas dunas.

Companhia dos dentes do Sul, A casa das presas como é conhecida, detém o monopólio do comércio de duas cidades importantes. Controla o comércio das gemas de Tédralos e do ferro de Arkaid. Seu símbolo é um estandarte negro com três anéis dourados intercalados.

Casa das Folhas, formada principalmente por comerciantes élficos a casa das folhas disputa com a Casa das Árvores o monopólio do comércio em Lampurian. Ultimamente tem tentado diversificar seu cartel de fornecedores se aproximando da cidade de Malseum. Seu símbolo é a mesma tulipa de Ilandra na face de uma moeda sob um fundo azul.

Casa das Árvores, Esta casa humana tem rivalizado com os elfos no comércio com a cidade de Lampurian. Ultimamente tem tentado com êxito negociar com os reclusos maedas. O comércio com a raça vegetal é a grande esperança da casa, para se fortalecer e monopolizar o comércio na grande floresta élfica. Seu símbolo é um Equóine num fundo verde claro.

Casa do Punho Cerrado, Esta é a maior casa não sindicalizada de Ry'anon. Controla quase todo o comércio com a cidade de Porto da Adaga e com as cidades de Hu Baduk e Wudor. A próxima etapa para a consolidação do comércio negro é a entrada na cidade de Edhélcoron, ainda proibida pelo temível Daurow Draeth.

Seu símbolo é uma bandeira em forma de círculo com um punho azul cerrado num fundo vermelho.

IMPOSTOS

Outro ponto de profunda importância em relação ao comércio de Ry'anon, são os impostos cobrados pelos governos das cidades.

Combatidos em alguns lugares e "burlados" em outros os impostos podem causar a derrubada de Reis em poucos momentos. A carga tributária dos impostos é muito alta em Ry'anon, afetando principalmente a população mais pobre, já que aqui todas as cobranças, não são calculadas de forma

proporcional e sim com valores fixos, o que afeta pesadamente os menores rendimentos.

Os principais impostos cobrados em Ry'anon são:

Pedágio, cobrado nas entradas das cidades, o pedágio é a forma mais antiga de tributação conhecida em Ry'anon. Toda pessoa não residente ou nativa da cidade que adentrar os portões deve recolher uma quantia geralmente em torno de cinco Stulas. As cidades menores costumam cobrar ainda mais, chegando a valores próximos a um damari.

Costuma-se também cobrar pelas montarias e pelos eixos de carroças e carroções mercantes. Cada cabeça de cavalo, durek, ou outra forma de tração ou montaria deve recolher um damari. Cada eixo de carroça ou carroção recolhe cinco Stulas. Esta forma de arrecadação afeta principalmente os mercadores, que costumam negociar isenções ilegais apoiados no poder do Sindicato dos Mercadores.

Taxa das bocas, a taxa das bocas é cobrada na cidade de Al Kadesh e nas pequenas vilas do deserto. Ela é assim chamada por que incide sobre o número de habitantes das casas, que "bebem" água, para facilitar na compra ou remanejamento de água para o sustento da cidade. Sua cobrança é anual e gira em torno de uma stula por cabeça, ou "boca".

Imposto da riqueza, este imposto é com certeza o que mais onera a população. É cobrado anualmente de qualquer pessoa que habite ou fixe residência na cidade. O não pagamento ou a sua sonegação é punida pesadamente pelos tribunais, já que este é o principal imposto cobrado pelas cidades.

Para o pagamento do imposto, calculado pelo xerife na hora do recolhimento, pode ser utilizado dinheiro, objetos e imóveis, mesmo que este pagamento se faça a força.

Uma montaria ou animal de tração recolhe um damari por cabeça. Um imóvel ou casa, um damari por cômodo. E ainda 10% de todo objeto de valor ou dinheiro possuído.

Este imposto é a causa muitos problemas para a população, principalmente pela forma como



é calculado. Não é sem motivo que ao recolhê-lo o xerife leva a tira colo um destacamento de milicianos, para desencorajar os menos conformados.

Imposto do alvará, cobrado pelos governantes de todos os comerciantes ou artífices da cidade. São cobradas quantias anuais de acordo com o tamanho do comércio. As alíquotas vão de um damari a um comerciante de banca na feira até 50 Damaris para os donos de grandes estabelecimentos. Uma taverna com estalagem no segundo piso costuma pagar 15 Damaris de imposto.

Taxa das sacas, cobrados dos fazendeiros e produtores rurais, que devem recolher uma saca para cada 15 sacas que produzirem. Este imposto é pago sempre em produtos, utilizados para a alimentação da milícia, dos presos e das montarias dos governos locais.

As MOEDAS

Uma grande vitória do Sindicato dos Mercadores foi à unificação das moedas de todas as cidades de Ry'anon, possibilitando o comércio entre todas as cidades do mundo, ainda que localizadas em extremos diferentes.

Além da unificação, o sindicato estabeleceu para as moedas, padrões metálicos para a fixação dos seus valores, ao contrário do que ocorria antigamente, quando várias formas de moedas eram empregadas. Existiam os quilos de sal no deserto, as lascas de cristal no leste e o escambo do oeste.

As moedas empregadas no comércio de Ry'anon são padronizadas. Mostrando a esfinge do governante que as cunhou de um lado e o símbolo do sindicato dos mercadores do outro.

As cidades de Al Kadesh, Firexian, Tédralos, Lindrust, Lampurian,

Duhan, Edhelcórón e Svalbard são as únicas que cunham moedas em toda a Ry'anon.

As moedas são chamadas da seguinte forma:
Moeda de cobre, Stula
Moeda de prata, Damar
Moeda de Ouro, Labard

Mesmo existindo uma moeda de ouro, os Labards são muito difíceis de se obter.

Não existe uma mina de ouro sequer em toda a Ry'anon. A única mina conhecida fica no leste do fosso de Hamadash, no interior da ilha de Acrópolis, sob domínio goblinóide.

As poucas moedas de ouro cunhadas em Ry'anon, são resultado do pouco ouro trazido pelos pioneiros, e cunhado em forma de moeda para representar amizade entre governantes e nobres, assim os Labards são muito raros, sendo cunhados com um furo próximo a borda, para serem presos em gargantilhas e cordões, sendo usados sob a forma de pingentes. A grande parte da população jamais viu um Labard, e certamente morrerá sem ter este prazer.

Em termos de jogo converta qualquer preço que por ventura esteja em peça de ouro para Damaris, moeda padrão de Ry'anon.

Cada peça de ouro equivale em 10 Damaris. Desta forma uma espada que custe cinco peças de ouro, em Ry'anon terá como preço final 50 Damaris.

Os Labards teoricamente valeriam 10 Damaris. Porém pelo valor simbólico que possuem chegam a preços exorbitantes.

As Moedas de Ry'anon



Stula (Pc)



Damar (Pp)



Labard (Po)

O único problema em se adotar como moeda padrão, uma moda de baixo valor são as negociações que envolvam grandes quantias. Desta forma os governantes e principalmente os comerciantes utilizam-se de duas saídas:

Notas de Sangue são títulos ao portador, que os comerciantes emitem assinando com o próprio sangue. Estas notas devem apresentar o nome do comerciante o seu valor (geralmente 500 ou 1.000 Damaris) e a data da sua emissão.

Estas notas são muito populares, principalmente entre os comerciantes.

Barras de Gorgantium, estas barras com valores determinados são usados por governos para transações comerciais ou de valores entre duas cidades diferentes. Costumam serem usadas também no comércio quando os valores extremamente altos.

As barras são cunhadas somente pelas mesmas cidades que cunham moedas e possuem o brasão da cidade, a data da cunhagem e o seu peso, que determina o seu valor de face.

As barras mais comuns possuem valor de 1.000, 2.000, 4.000 e 10.000 Damaris. Como o valor do quilo do metal é 2.000 Damaris as barras pesam respectivamente: 0,5Kg, 1Kg, 2Kg e 5Kg.

O CALENDÁRIO DE RY'ANON

A contagem de tempo em Ry'anon, sempre foi assunto para muita discussão. Correntes e mais correntes de sábios e estudiosos divergiram e divergem até hoje, sobre o método, o tipo de calendário e a contagem dos invernos.

Assim, o tempo vem sendo contado pelas civilizações antigas, desde que elas começaram a engatinhar, seja na cultura humana ou nas culturas de outras raças. Nas escritas antigas, o primeiro relato sobre a contagem dos tempos, data da Era Ancestral. Era um calendário primitivo, baseado apenas nos dias e noites.

Na antiga civilização humana em Acrópole, o cômputo dos anos foi aperfeiçoado, em algum momento da Era Primeira, e tomou um formato perto do utilizado até hoje, mas ainda impreciso e com relativo atraso perante os acontecimentos históricos. Somente na Era das Luzes, com o advento dos estudos da astronomia, é que os calendários se tornaram modernos e mais corretos, embora a utilização de calendários paralelos, e não oficiais exista em quase todos os cantos do mundo.

O Calendário Maeda é considerado por muitos sábios o "Pai" dos calendários modernos. Com um sistema de divisão em dias, semanas e invernos, o calendário permite que se conte os acontecimentos de acordo com qualquer duração que este venha a ter, uma vez que os métodos de contagem podem conter milênios.

O Calendário élfico, ainda é utilizado em algumas regiões, principalmente entre os clãs élficos mais fechados e isolados, que não adotaram o calendário padronizado e utilizado pelas civilizações atuais.

O calendário dos elfos é um tanto quanto rudimentar e característico, devido à forma de se computar o tempo. Como possuem uma vida longa, muitas vezes milenar, os elfos utilizam o termo "Decaérnio" significando o tempo compreendido entre 10 invernos. Alguns clãs um pouco mais modernos costumam também nomear estes períodos de acordo com os acontecimentos mais importantes ou relevantes. Por exemplo, o período em que os clãs élficos se uniram (Primeira e única vez), contra os Elfos Soturnos, foi chamado de "Dec" dos tempos sórdidos

Os anões contam o tempo de escuridão em escuridão. Mais tarde chamado de eclipse pelos sábios, na grande pedra Gagnar, uma construção de pedra com quase 100 metros de comprimento, nas antigas ruínas no interior das montanhas centrais. Na pedra Gagnar ficava gravado o ano da escuridão. Quando ela foi abandonada, na derrocada fuga dos sobreviventes dos combates contra os Anões das Sombras, contava-se o ano 1.432.

Outras criaturas, não utilizam calendários próprios. Os goblinóides não contam o tempo, não utilizam calendários e quando se referem a tempos





antigos, usam a expressão “Muitas luas antes” Os Dragões, sempre senhores do tempo e da quase- eternidade, utilizavam o cômputo dos maedas e hoje utilizam o calendário humano, mais por comodidade e sabedoria, pois como não possuem sociedades organizadas e definidas, contando apenas com membros dispersos, a contagem dos anos soa como algo inútil.

Hoje o calendário humano é dividido em Eras não regulares de tempo, que podem possuir milhares de anos que por sua vez possuem 10 meses de 30 dias cada, com 4 semanas de 7 dias cada

O ano é chamado de inverno e não de ano, uma denominação inexistente em Ry'anon. Um humano que quiser dizer que possui 29 anos, dirá – “Tenho 29 invernos”.

Os meses possuem nomes próprios significando as etapas da agricultura e das estações do ano e receberam estes nomes em tempos imemoriais, sendo difícil para os sábios precisar a data de sua origem. (Para auxiliar a sua memorização, experimente ler o nome dos meses e dos dias da semana de trás para frente!)

Os meses, seus nomes e as estações do ano correspondentes são:

Ienaj, Alto Inverno

Revef, Inverno

Cram, Asmon (Estação das Chuvas Frias)

Lirba, Primavera

Oiam, Verão

Unon, Verão

Ulon, Melene (Estação das Chuvas Quentes)

Tsoga, Outono

Etes, Inverno

Utuo, Alto Inverno

Os Dias da Semana:

Imod

Uges

Cret

Rauq

Niuq

Txes

Abas

Existem ainda os acontecimentos fixos, que ajudam a marcação dos invernos, como um todo.

Estes acontecimentos são ocorrências e festejos, que normalmente comemoram alguma ocasião ou fatos ocorridos no passado.

Alguns destes festivais são tão ricos e famosos, que chegam a atrair pessoas de cidades vizinhas e até mesmo de outras regiões, apenas pela comemoração. Os festivais mais importantes e de maior comemoração, são descritos abaixo:

FESTIVAIS ANUAIS

Festa das Luzes, Lindrust, (17 Revef até 24 Revef)

A festa das luzes de Lindrust comemora a derrota da Legião Negra para as forças aliadas. A festa reúne a nobreza das cidades de Al Kadesh, Tédralos e Duhan e eventualmente da nobreza de terras mais distantes. A população se diverte em acontecimentos únicos no ano, como os torneios de campo de Lindrust. Uma competição de elite, com os maiores competidores dos quatro cantos do mundo.

Artistas demonstram todas as suas técnicas em várias artes e números. Músicos lotam as tavernas, que simplesmente transbordam de gente, bebendo, comendo, se divertindo e... ...brigando!

Cultos e organizações escolhem o último dia da festa para escolherem seus novos acólitos e aprendizes.

Há no início da festa um alto na praça central da cidade, com artistas encenando as passagens dramáticas da guerra. A peça costuma durar até dois dias, com intervalos regulares. Outras peças também costumam ser encenadas. Comédias e dramas, sempre retratando algum ponto da guerra.

O lado popular da festa ocorre no último dia, quando condenados são executados em praça pública, sem dúvida o melhor programa da festa!

Festival da Semeadura, Duhan, (02 Lirba a 04 Lirba.)

Este tipo de festival, ocorre em todas as regiões agrícolas do mundo, porém em nenhum lugar ele se mostra tão forte e grandioso, como em Duhan. Aproveitando a grandeza e importância da cidade na produção de cereais, a igreja de Ilandra,

promove junto com os Cinco Pilares, este festival que comemora o início da preparação da terra para receber as sementes.

Nesta festa ocorrem jogos, música e números artísticos, atraindo um grande contingente de pessoas das redondezas.

Existe também uma grandiosa feira para a venda de pratos típicos da região, sempre tendo cereais como os ingredientes básicos.

Festa de Andruiler, Andruiler, (14 Unon até 18 Unon)

Comemorado no dia do aniversário do governante da cidade, este festival também conhecido como festa da cerveja, reúne milhares de pessoas a cada ano.

As tavernas, cervejarias e vinícolas produzem uma quantidade extra de bebida para ser

vendida nesta ocasião, agradando a todos os paladares com a melhor cerveja (humana) e o melhor vinho produzido em Ry'anon.

Festival dos Mortos, terras civilizadas, (20 de Tsoga.)

Neste dia nada festivo, as pessoas evitam ao máximo realizar trabalhos manuais preferindo as orações a todos os outros afazeres. Estas orações são promovidas em homenagem aos falecidos em causa honrada ou heróica. Há também o costume de relembrar os casos das pessoas que assim morreram, contando para as gerações mais novas os feitos dos bravos e valorosos heróis do passado. Assim, cemitérios são visitados e cultos das mais diferentes religiões são celebrados.

A ASTRONOMIA E A ASTROLOGIA DE RY'ANON

Desde a última Era das Luzes quando novas ciências e disciplinas foram criadas e desenvolvidas, vários mistérios e verdades há muito tidas como absolutas, foram derrubadas. Das soluções matemáticas, que tanto ajudaram o comércio a progredir, passando pela filosofia dos sacerdotes, chegando até a Astronomia e a Astrologia.

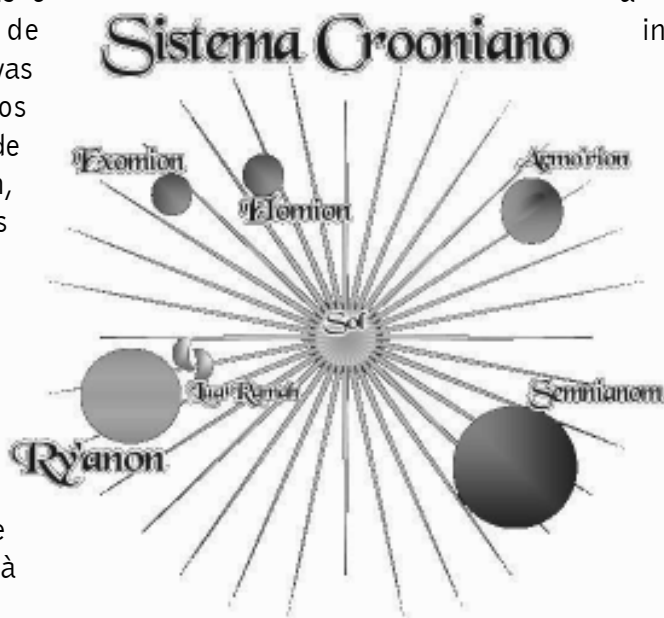
Com o advento das técnicas de feitura e polimento das precárias e imprecisas lentes de observação, somada às novas possibilidades de cálculos matemáticos, que Sábios de várias partes de Ry'anon, puderam estudar os astros vizinhos ao planeta de Ry'anon, identificando constelações e com maior abrangência os fenômenos dos equinócios, solstícios e dos eclipses.

A primeira grande obra dos astrônomos foi à

descoberta dos outros quatro planetas que hoje formam o sistema crooniano. O gigante azul, Semniamon o, distante Armorion e os dois irmãos Exomion e Elomion, também chamados de Irina e Radaksan.

Mesmo com as precárias lunetas de lentes de vidro, tamanhas descobertas são um verdadeiro assombro, já que muito se poderia especular quanto

à veracidade de tais informações. Hoje em dia a maioria dos sábios, já começa a concordar com a formação do sistema Crooniano (Cronun, um antigo nome para Hés-Élias), mesmo que estas informações não tragam nenhum valor prático para a maioria da população, sempre alheia às grandes descobertas.



Outro fenômeno muito estudado embora ainda não compreendido, foi a recente separação da Lua Ramah em dois hemisférios. Histórias e lendas que tentam dar alguma explicação mais mística para o acontecimento são inúmeras já que uma explicação astronômica e definitiva ainda está longe. Os maiores palpites e estudos se concentram em uma ligação com a malfadada cruz da segunda era, o artefato que cegou pessoas em todos os cantos do mundo.

A dificuldade em se dissolver o mistério está justamente na forma dos acontecimentos. A lua estava encoberta por espessas nuvens tempestuosas que apenas se dissiparam com a chegada da tal cruz. E justamente quando tais nuvens se dissiparam a lua já se encontrava partida.

Lua Ramah



Os Céus de Ry'anon possuem também várias estrelas e constelações que começam a ser estudadas com mais afinco. Numa noite sem lua e névoa, num local alto com vista para o céu avista-se um sem fim de estrelas e constelações.

Inclusive há exatamente um ano, os sábios astrônomos e matemáticos se depararam com uma nova constelação de estrelas grandes, vermelhas e em forma de triângulo que surgiu inexplicavelmente no dia que se instaurou a segunda era das trevas em Ry'anon.

O fenômeno não tem explicações físicas e qualquer tipo de busca em relatos histórico se mostra infrutífera mostrando que o fenômeno é realmente inédito e sem precedentes.

As estrelas são visíveis a olho nu em qualquer local de Ry'anon, por toda a noite, se escondendo minutos antes do sol nascer. As estrelas hoje indecifráveis são uns dos maiores mistérios modernos desta Era das Trevas, e pelos reinos já se diz que olhá-las diretamente causa uma profunda falta de sorte.

Os Céus de Ry'anon possuem também 10 constelações maiores, chamadas constelações do "Soardico", denominadas assim pelas ciências ocultistas particulares dos Galvanis das terras ancestrais da Galvannia.

Nestas ciências, a cada mês do calendário, um grupo de estrelas estaria em evidência perante as outras, e passariam a influenciar a todas as pessoas nascidas neste período.

Apesar de rechaçado pelas religiões, que a consideram uma profana perda de tempo, a chamada Soardologia, possui bastante força principalmente entre os tenebruns, os amorfos e os ateus em geral.

A explicação de cada constelação do Soardico, e seus efeitos sobre os nascimentos e destinos é descrito com base nas antigas escrituras dos Gavannis sob forma de parábola, sendo justamente das interpretações destas parábolas, que os estudiosos se baseiam para fazer as previsões.

"...E naquela manhã o morto porém detentor de toda a vida, compareceu ante suas dez criações e em cada uma delas plantou a semente da corrupção e da vida. Uma por uma, cada criação deu um passo à frente para receber o dom e a função que lhe cabia:

- Para ti, CARTIO (de 15 de Ienaj até 15 de Revef), Rei dos Antigos de MEDON dou a primeira semente para que tenhas a honra de plantá-la. Para que cada semente que plantares, mais outro milhão de sementes se multiplicará em suas mãos. Não terás tempo de ver a semente crescer pois todo o que plantares criará cada vez mais e mais para ser plantado. Tu serás o primeiro a penetrar o solo da

mente humana levando Minha Idéia. Mas não cabe a ti alimentar e cuidar dessa Idéia, nem questioná-la. Tua vida é ação, e a única ação que te atribuo é a de dar o passo inicial para tornar os homens conscientes da Criação. Por este trabalho Eu te concedo a Virtude do Respeito por Si mesmo.

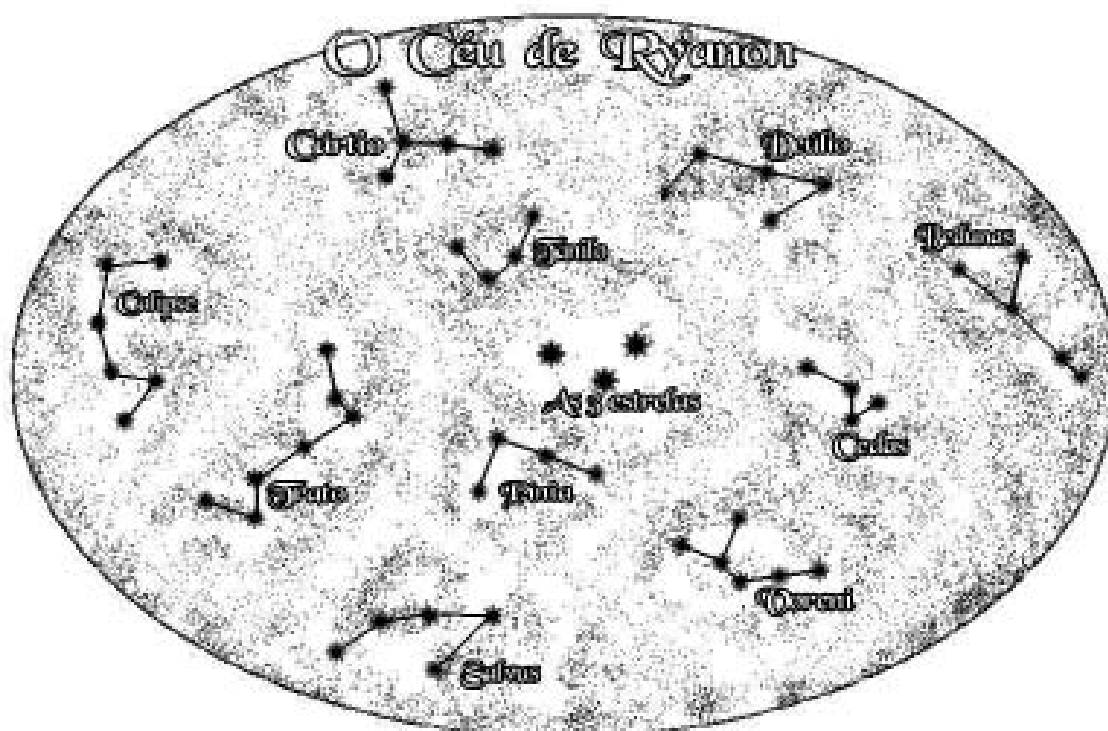
- CALIPSE (de 15 de Revef até 15 de Cram), Senhor dos Conselhos de PEOZONALIS, a ti eu dou o poder de transformar a semente em substância. Grande é a sua tarefa, e requer paciência; pois tem que terminar tudo o que foi começado, para que as sementes não sejam desperdiçadas pelo vento. Não debes assim questionar, também não debes mudar de idéia no meio do caminho, nem depender dos outros para a execução do que te peço. Para isso Eu te concedo o Dom da Força. Trata de usa-la sabiamente.

-A ti, TRATO (de 15 de Cram até 15 de Lirba) Líder da Honra dos valorosos de BARUTHIA, eu dou as perguntas sem respostas, para que possas levar a todos um entendimento daquilo que o homem vê ao seu redor. Tu nunca saberás porque os homens falam ou escutam, mas em tua busca pela resposta encontrarás o Meu Dom reservado a Ti: O Conhecimento.

- A ti PÍNIA (de 15 de Lirba até 15 de Oiam) Senhora Onipotente dentre os súditos de NETRIZ, atribuo a tarefa de ensinar aos homens a emoção. Minha idéia é que provoques neles risos e lágrimas, de modo que tudo o que eles vejam e sintam desenvolva uma plenitude desde dentro. Para isso, Eu te dou o Dom da Família, para que sua plenitude possa me multiplicar.

- A ti, SALVUS (de 15 de Oiam até 15 de Unon), o Exemplificado de ACÓPOLES, atribuo a tarefa de exibir ao mundo Minha Criação em todo o seu esplendor. Mas debes ter cuidado com o orgulho, e sempre lembrar que é Minha a criação e não tua. Se o esqueceres será desprezado pelos homens. Há muita alegria em teu trabalho, basta fazê-lo bem. Para isso, Eu te concedo o Dom da Honra.

- A ti, VORENI (de 15 de Unon até 15 de Ulon) Mestre dos enganos desenganados em FAG, peço que empreendas um exame de tudo o que os homens fizeram com Minha Criação. Terás que observar com perspicácia os caminhos que percorrem, e lembrá-los de seus erros, de modo que através de ti minha Criação possa ser aperfeiçoada. Para que assim o faças, Eu te concedo o Dom da Pureza.





- A ti, CEDAS (de 15 de Ulon até 15 de Tsoga), Vice-Rei de ARSHALAH, darei uma tarefa muito difícil. Terás a habilidade de conhecer a mente dos homens, mas não te darei permissão de falar o que aprenderes. Muitas vezes te sentirás ferido por aquilo que vês e em tua dor te voltarás contra Mim, esquecendo que não sou Eu, mas a perversão de Minha Idéia, o que te faz sofrer. Verás tanto e tanto do homem quanto animal, e lutarás tanto com os instintos em ti mesmo, que perderás o teu caminho, mas, quando finalmente voltares, terei para ti o Dom Supremo da Fidelidade.

- A ti, BEDUNAS (de 15 de Tsoga até 15 de Etes), Líder Espiritual dos Pôndricos de DARÓPOLIS eu peço que faças os homens rirem, pois entre as distorções da Minha Idéia eles se tornam amargos. Através do riso darás aos homens a esperança, e por ela voltarás seus olhos novamente para Mim. Chegarás a ter muitas vidas, ainda que só por um momento, e em cada vida que atingires, conhecerás a inquietação. A ti, Sagitário, darei o Dom da Infinita Abundância, para que te possas expandir o bastante, até atingir cada recanto onde haja escuridão e levar aí a luz.

- A ti, TANILO (de 15 de Etes até 15 de Utuo) Aquele que nunca deita em ARMINITUM, dou o conceito de futuro, para que através de ti, o homem

possa ver outras possibilidades. Terás a dor da solidão, pois não te permito personalizar o Meu amor. Para que possas voltar os olhares humanos em direção a novas possibilidades. Eu te concedo o Dom da Liberdade, de modo que, livre, possas continuar a servir a humanidade onde quer que ela esteja.

- E finalmente, a ti, DEÚLIO (de 15 de Utuo até 15 de Ienaj) Senhor que se esquece do passado mas constrói o futuro, Único dos Poucos de MANIHA, dou a mais difícil de todas as tarefas. Peço- te que reúnas todas as tristezas dos homens e as traga de volta para Mim. Tuas lágrimas serão, no fundo, Minhas lágrimas. A tristeza e o padecimento que terás de absorver são o efeito das distorções impostas pelo homem á Minha Idéia, mas cabe a ti levar até ele a compaixão, para que possa tentar de novo. Por esta tarefa eu te concedo o Dom mais alto de todos: tu serás o único de Meus doze filhos que Me compreenderá. Mas este Dom do Entendimento é só para ti, Peixes, pois quando tentares difundir- lo entre os homens, eles não te escutarão.

Cada um de vós é perfeito,
mas não compreendereis isso
até que vós dez sejais apenas um.”

A LÍNGUA, AS ESCRITAS E AS RUNAS DE RY'ANON

Usadas na antiguidade como forma de domínio cultural, as línguas do mundo de hoje cumprem um papel caracterizado basicamente na cultura, comércio e na política.

As línguas de hoje são historicamente línguas recentes, todas com menos de três milênios. A única exceção seria o “Élfico”, língua mais remota, e irmã do “Antigo” que também é conhecido como “Comum Arcaico”.

As línguas (mortas e ainda em uso) de Ry'anon são as seguintes:

Madel, Considerada pelos sábios como a primeira língua escrita do mundo. A língua não é usada por nenhuma criatura conhecida dentro de Ry'anon. Muito sonora, era formada por longas palavras que normalmente eram compostas por 15 a 20 letras. O madel foi criado dentro do auge da civilização Maeda, mas hoje em dia nem mesmo os indivíduos mais antigos desta raça sabem utilizar esta língua. Hoje em dia inscrições nesta língua, que utilizava um alfabeto particular, pode ser visto apenas nas maiores bibliotecas e em algumas

construções ancestrais, embora encontrá-las seja tarefa das mais difíceis.

Élfico Arcaico, esta língua é uma dissidência datada da origem da civilização élfica. As construções verbais eram muito mais breves usando um alfabeto novo na época, o Alfarin, o alfabeto clássico, que deu origem ao alfabeto Horass, o alfabeto atual, utilizado no comum.

O Élfico Arcaico é uma língua morta e pouco utilizada. Apenas em cerimônias especiais como nascimentos e casamentos de membros da Corte Élfica.

Documentos em élfico arcaico são pouco comuns apesar de inscrições serem vistas em algumas construções mais recentes, principalmente em Lampurian, construída milênios após o desuso desta língua.

Comum Arcaico, Composta por vários dialetos utilizados nas 15 graças humanas das terras

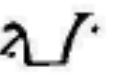
ancestrais de Acrópolis. O alfabeto usado é o Horass.

Documentos em Comum Arcaico são muito comuns, sendo fácil sua localização em bibliotecas, tumbas, e até nas cidades humanas, apesar de ser uma língua morta.

Élfico, Amplamente utilizada e derivada diretamente do Élfico Arcaico. Utiliza o alfabeto Alfarin. Seu uso é muito utilizado principalmente entre as criaturas silvestres, druidas, rangers, e entre os Maedas. O élfico hoje é a segunda língua mais falada em Ry'anon.

Doholic (Demoníaco), O Doholic, é também conhecido como língua demoníaca. É composta por formações simples e de sonoridade rápida e suja. Foi formada a partir da junção de criaturas extra planares com o Comum Arcaico. O Doholic usa o Alfabeto Demo-Bliniano, composta por letras toscas com traços fortes.

Alfabeto Demo-Bliniano

A  B  C  D  E  F  G  H  I/J/Y  L 
M  N  O  P  K/Q  R S T U/V/W

Alfabeto Alfarin (Comum)

A  B  C  D  E  F  G  H  I  K  M  O 
P  Q R S T U V X Y Z

Alfabeto Horass (Antigo)

A  B  C  D  E  F  G  H  I  K  L  M 
N  O  P  R  S T U V Z

Silveryn, Derivada claramente do élfico. É a língua dos animais, das plantas e das criaturas silvestres. Não é escrita e por isso sua existência em documentos é inexistente

Goblinóide, Derivada do Doholic, o goblinóide é uma língua de pronúncia difícil, com fonemas básicos e sonoridade suja e ruidosa. Usa o Alfabeto Demo-Bliniano, embora poucos goblinóides (seus principais usuários) saibam escrevê-las.

Comum, Língua básica humana, usada em documentos oficiais. Usa o alfabeto Horass. Por ser muito utilizada é composta por muitos regionalismos seja na sua pronúncia ou na sua escrita. Os sotaques regionais são muito variados, e assim o comum pode parecer uma língua completamente diferente se ouvida por uma pessoa do outro lado do mundo. O comum deu origem a outras duas línguas. O Nômade utilizado pelo povo do deserto dos crânios e o Nórdico usado pelo povo do norte.

A língua anã provém de uma origem totalmente diferente sem parentesco com nenhuma das aqui apresentadas. Desde que passou a ser escrita se utiliza do alfabeto Horass.

Apesar da origem diferente, sua proximidade com a língua comum é muito grande. Pessoas que não saibam a língua do povo anão podem com alguma dificuldade compreender ao menos a idéia geral do texto.

REGRA OPCIONAL: USANDO AS LÍNGUAS

Existe uma forma bem fácil e básica para representar as línguas usadas em Ry'anon. Um método original e um pouco divertido, apesar de ser pouco real. Foi apenas criado para tornar a trabalho do mestre um pouco mais criativo, dando mais "apelo" as diferenciações lingüísticas de Ry'anon.

Veja no esquema abaixo, como se utilizar deste artifício para sair escrevendo em várias línguas quase que instantaneamente.

Escrevendo em Ry'anon

A R C A I C O
I S P I A P E

Uma frase aleatória utilizando o sistema acima ficaria assim:

ERA DE TREVAS
OSI DO TSOVIR

Repare que as letras foram substituídas pelas suas equivalentes de cima ou de baixo no esquema. As letras não presentes no esquema (como as letras "D", "T" ou "V"), são simplesmente repetidas.

Desta forma um personagem que desejar escrever a frase "era de trevas" em Arcaico deve escrever "Osi do Tsovir".

Usando o mesmo esquema, podemos ainda escrever nas seguintes línguas de Ry'anon:

ELFICO NORDICO
USMAR Ë RELPASE

NOMADE DOHOLIC
SITULY MAEASWR

SILVERYN ANAO
LASMUCOP ISIE

GOBLINOIDE
MARSWPAWTH

As RUNAS

Além de usarem as línguas escritas e faladas, existe uma outra forma de comunicação basicamente utilizada entre membros de uma mesma raça para comunicar fatos ou atos seletivamente à apenas àqueles que conhecem as runas.

Quando uma runa é usada, apenas aqueles que a conhecem saberão do que se trata, a todos os outros a informação passará despercebida.

Quando uma runa aparecer, o mestre decidirá quem saberá o seu significado, baseado na raça, na classe ou mesmo no histórico do personagem.



Proteção Escondida
(Runa Élfica)



Bestas Selvagens na Área
(Runa Élfica)



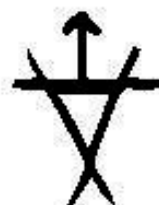
Área de Magia, ou Magos Presentes
(Runa Élfica)



Goblinóides na Área
(Runa Élfica)



Perigo em todas as direções! Volte!
(Runa Élfica)



Vila Élfica a Seguir
(Runa Élfica)



Área Segura nesta Direção
(Runa Anã)



Provisões nesta Direção
(Runa Anã)



Passagem Subterrânea
(Runa Anã)



Cômodo Secreto
(Runa Anã)



Área Segura
(Runa Anã)



Esconderijo Anão Seguro
(Runa Anã)

A LEI RYANONIANA

O ladrão foi apanhado em flagrante: se não for o seu primeiro crime, com certeza terá a mão cortada. O acusado esperneia e se diz inocente: será jogado numa tina cheia de água; se flutuar, seus protestos serão aceitos; entretanto, se afundar, ninguém duvidará de sua culpa.

Esta é a justiça aplicada em toda a Ry'anon, dura mais aplicada. Começou com o desmoronamento das 15 Graças Humanas de Acrópolis e o êxodo para Ry'anon. Estranha,

absurda, cruel, a justiça de Ry'anon pode, porém, ser entendida, se for examinada contra o pano de fundo da realidade do mundo até então.

A justiça não existe abstratamente, desligada do modo pelo qual os homens organizam sua vida em sociedade. Cada povo, cada época tem a justiça que sabe criar. E não é questão de merecimento; trata-se apenas de evolução. De modo que, ao cair as 15 Graças, foi abaixo também o corpo das leis que formavam o direito daquela época histórica, e



Acrópolis entrou num período em que não havia leis definidas e iguais para os mesmos tipos de delitos; não havia tribunais soberanos, e não existia a função especializada de julgar - logo, não existiam juizes.

Mas, naturalmente, crimes continuaram a ocorrer. E a sociedade precisava defender-se deles. Então, como puni-los?

Nos primeiros tempos - ao começo da imigração humana - a tarefa de julgar e proferir sentenças eram confiados a uma assembléia formada pelas pessoas mais importantes do lugar (geralmente os grandes proprietários ou comerciantes mais influentes da vila, ou acampamento). Às vezes, até um juiz era nomeado, mas tratava-se de um juiz que não decidia coisa alguma; simplesmente cabia-lhe supervisionar o andamento do processo e zelar pelo bom cumprimento da sentença votada pela assembléia.

Quando se firmaram as primeiras grandes cidades de fato, aquelas assembléias diluíram-se e o direito de julgar tornou-se privilégio do governante local. E esse privilégio permitia-lhe atuar como juiz e júri, ou mesmo escolher não exercê-lo, nomeando um substituto. Esse substituto era, então, o Juiz, representante do governante para executar os julgamentos e defender seus interesses perante os crimes que ocorriam pelas cidades e arredores.

As tradições dos povos Anões desempenham um papel importante na justiça humana de Ry'anon. Uma dessas tradições - visando à defesa da raça em geral e do grupo familiar - era a de que a vítima não precisa recorrer a um tribunal para castigar o ofensor. Se lhe aprouver, faziam elas próprias à justiça, vingando-se do modo que se acha melhor. Esse procedimento, chamado asamázide, espalhou-se e se transformou em costume em Ry'anon.

Assim, caso algum crime fosse cometido contra um certo indivíduo, este tinha o direito de executar ele próprio uma vingança pessoal. Esse método rudimentar costumava trazer muitas mortes em virtude das vinganças sem supervisão jurídica. Os fatos à vista pública decorrente desta justiça davam-se quando alguém se acha ofendido moralmente e decide defender o nome contra o ofensor. Inicia-se um duelo justo (um contra um) e se ele, vencer terá seu status mantido, mas se perder

se tornará alvo de comentários maldosos e, conseqüentemente, uma queda de seu crédito moral na vila. O problema ficará maior caso venha a morrer no duelo, onde a sua família será excluída e mal falada.

Segundo a mesma tradição, o ofensor ou réu podia esquivar-se à justiça da vítima, desde que a compensasse pagando uma taxa, tanto maior quanto mais importante à posição social do ofendido. Tal compensação tinha o nome de Defeni de Dasheagu.

Os Juízes ordinários ou o próprio governante é quem dita o rigor das penas e é fácil imaginar a confusão e o desassossego que o sistema pode criar. E tanto isso era verdade que, quando se desenvolveram as primeiras cidades, os próprios governantes e os cidadãos mais influentes sentiram que era necessário estabelecer algumas leis escritas, pelas quais se pudessem julgar os mesmos delitos de acordo com um mesmo critério. Os códigos resultantes valeram-se em parte das prescrições do desaparecido direito das 15 Graças, somadas aos costumes que regulavam a vida entre os povos Élficos e Anões.

Estas compilações de leis e costumes trazem apenas crimes de ordem penal, não regulando como um todo as ações do dia a dia do mundo. Estas leis acordadas e quase unificadas em toda a Ry'anon foram adotadas a partir da última reunião dos Brasões, por todos os povos humanos, e posteriormente adaptados à cultura Anã e Élfica.

As CLASSES DE CRIME

As compilações chamadas de Capitulações separam os crime em 6 classes de crime aplicando-se penas proporcionais dependendo do crime cometido.

O crime é classificado, estudam-se as condições modificadoras, a habilidade do advogado (se houver algum), a rigidez das leis aplicadas e chega-se a um modificador para que se resulte numa pena ou absolvição.

Classe 1, (Modificador +10)

- Violar Impostos de até 1 Damari
- Briga desarmada
- Ameaça Verbal
- Roubo de até 25 Damaris

Classe 2, (Modificador +13)

- Violar Propriedade Particular
- Briga com Arma Improvisada
- Atentado ao pudor
- Adultério (para os dois)
- Danificar Propriedade de Outro
- Roubo de até 100 Damaris
- Usar meia armadura de batalha, sem título de Nobreza.

Classe 3, (Modificador +15)

- Calúnias / Falso Testemunho
- Briga com Armas
- Fuga de Prisões
- Roubo de mais de 100 Damaris
- Matar Involuntariamente
- Usar armadura de batalha completa, sem título de Nobreza

Classe 4, (Modificador +20)

- Escravizar Indevidamente
- Rapto ou Seqüestro
- Estupro de Mulher Honesta
- Estelionato
- Assaltar
- Roubar Labardes
- Matar para se Defender

Classe 5, (Modificador +25)

- Subornar funcionários da Coroa
- Tentativa de Assassinato
- Aliar-se ou Ajudar Magos
- Matar Alguém

Classe 6, (Modificador +30)

- Motim
- Traição à Coroa
- Usar ou Saber Magia

RESOLVENDO UM CRIME

Os Modificadores para a aplicação das penas são avaliados de acordo com os modificadores, apresentados abaixo:

- Possuir menos de 14 invernos de idade (-2)
- Não ter conhecimento da lei (-2)

- Cometer o crime motivado por outras pessoas (-2)
- Reparar o crime, ou melhorar as consequências (-2)
- Ter sido obrigado a cometer o crime (-2)
- Confessar espontaneamente (-2)
- Cometer o crime contra miseráveis (-2)
- Cometer crimes contra membros da corte (+2)
- Já ter sido julgado anteriormente (+2)
- Cometer crimes contra funcionários da coroa (+2)
- Ser Estrangeiro (de fora da cidade) (+2)
- Ser de Outra Raça (+2 ou +5, ver mais abaixo)
- Cometer crime por motivo fútil (+2)
- Competência de Advogados (especial, ver abaixo)
- Rigor das Leis (Especial, ver abaixo)

COMPETÊNCIA DE ADVOGADOS

O Advogado deve testar a perícia Conhecimento (Leis) contra o modificador da Classe de Crime. A sua Margem de erro ou acerto deve ser somada ou subtraída do valor a ser alcançado no teste de julgamento. Não é possível realizar o teste sem possuir graduações nesta perícia.

Caso o criminoso não tenha um advogado, deve-se adicionar 10 ao valor total.

RIGOR DAS LEIS LOCAIS

Procurar na descrição da cidade ou região qual é o rigor da lei aplicado na região, para descobrir então o modificador a ser adicionado ou subtraído do valor total.

- Rígido (+10)
- Normal (-5)
- Tolerante (-10)
- Inexistente (-15)

O Juiz classifica o crime, aplica os modificadores e chega a um veredicto. Exemplo: Jordam Rouba um Labard, um crime de classe 4. Porém Jordam tem apenas 12 anos, não sabia que estava cometendo um crime, e acabou dois dias depois devolvendo a moeda e se entregando espontaneamente. Entretanto Jordam é de fora da cidade e já tinha sido julgado por outro crime antes. Ou seja, o crime cometido é classe 4 ou seja Modificador +20. Somando os Modificadores (+

$4 - 8 = -4$), resultando assim o valor 16 ($20 - 4 = 16$). O advogado de Jordam testa a sua perícia contra o CD 16, o que resulta num 20, ou seja 4 acima do necessário. Deste modo, o valor atual é 12 ($16 - 4$). Somando o fato do crime ter sido cometido numa cidade com leis tolerantes, o valor final é 2 ($12 - 10$), o que na tabela de comparação final resulta numa absolvição, como pode ser verificado abaixo:

TABELA FINAL DE RESOLUÇÃO DE CRIMES

Indenização (0 ou menos)

Absolvição (1até 5)

Tortura (6 – 7)

Prisão (8 – 9)

Escravidão (10 – 11)

Morte (12 ou mais)

Além de castigado o julgado pode ainda ser absolvido, ou indenizado, quando recebe uma certa quantia em dinheiro do lorde por ser preso e acusado injustamente.

Toda vez, que alguém for preso, ele pode pagar uma fiança, para não ir a julgamento e ser solto, isto explica por que somente os pobres são incriminados e presos. Esta Fiança é de 200 Damaris por Classe de Crime.

Abaixo as descrições das diversas categorias de pena:

Tortura, o criminoso recebe uma quantidade específica de dano em praça pública, podendo vir a morrer neste castigo. A quantidade é de 10 chibatadas por classe de crime. A Chibata causa 1d4 de dano.

Prisão, o criminoso fica confinado em calabouços sujos e fétidos pela quantidade de tempo especificada pela classe de tempo. O personagem pode ainda tentar fugir, esta chance é de 1% por mês de planejamento de fuga. A cada ano que se passa na cadeia existe também a chance de se contaminar por alguma doença. Esta chance é de 5% por ano de cadeia.

Classe 1.....2d4 dias
Classe 2.....2d4 semanas
Classe 3.....1d4 meses
Classe 4.....1d4 anos
Classe 5.....2d6 anos
Classe 6.....3d8 anos

Morte, o punido é morto em praça pública como exemplo para o resto da população. A modalidade será definida pelo sofrimento e o espetáculo que a morte proporcionará.

Classe 1.....Envio a Acrópoles
Classe 2.....Envio ao Coliseu
Classe 3.....Guilhotina
Classe 4.....Forca
Classe 5.....Fogueira
Classe 6.....Empalamento

Escravidão, o criminoso é feito escravo por um certo tempo e será vendido para algum senhor. O Tempo de Escravidão é o mesmo da prisão.

Classe 1..... 2d4 dias
Classe 2..... 2d4 semanas
Classe 3..... 1d4 meses
Classe 4..... 1d4 anos
Classe 5..... 2d6 anos
Classe 6..... 3d8 anos

A escravidão possui ainda como pena uma resultante social muito grande. Uma pessoa depois de se tornar escrava, jamais conseguirá se livrar deste laço, ainda que já tenha se tornado novamente um homem livre.

Assim que se torna escravo, por punição ou por aprisionamento, é costume entre todas as cortes e senhores de escravos, marcar seus escravos a ferro na palma da mão direita, indicando a cidade que o escravizou, o motivo e a data de liberdade, ou mesmo a inscrição "*Ad Eternum*" Significando que o escravo possui esta condição sem data específica para a sua liberdade.

Deste modo um Escravo jamais pode cumprimentar um homem livre apertando-lhe a mão. Deve sim estender a sua mão e mostrar sua condição.

Tentativas de remover a inscrição, cortar a mão ou mesmo tentativas mágicas para burlar o instituto da escravidão é normalmente punido com a morte, do escravo e dos envolvidos.

Um ex-escravo pode provar sua condição de duas maneiras: mostrando a data da marcação na palma de sua mão direita, ou a marcação realizada nas costas da mesma mão com o nome do seu libertador. Mesmo assim estas marcas causarão muita confusão aos seus portadores além de muito preconceito. Não é raro um ex-escravo ser barrado em locais, destrutado por poderosos ou mesmo ignorados, pelo simples motivo de um dia terem sido uma mercadoria.

A JUSTIÇA RACIAL

O fato primordial da justiça exercida pelos elfos é o equilíbrio de dois âmbitos opostos. Para a corte élfica, um elfo que mate um elfo comete um crime contra um elfo, um humano que mate um elfo comete um crime contra toda a nação élfica, obviamente um crime bem mais grave.

As cortes judiciárias élficas foram muitas vezes acusadas de serem parciais contra humanos

ou membros de outras raças, entretanto sua principal característica é a defesa da nação élfica acima de tudo e acima de todos.

Para a resolução de crimes em sociedades élficas cometidos por membros de outras raças, acrescente o modificador "Ser de outra Raça", com um bônus de +4. No entanto se a corte for uma corte de Elfos Silhirins o modificador deve ser o de +5.

Nas Cortes Anãs, o princípio é baseado no conceito de Justiça de clã. Mesmo possuindo uma corte considerada rígida, os anões também protegem sua raça, mas de forma um pouco diferenciada. Como meio de gratidão ou mesmo de interação, os humanos são tratados como se fossem anões, não sendo utilizado o modificador "Ser de outra Raça", para julgar um Humano. Para membros de outras raças o uso do modificador, no entanto, é utilizado de forma normal. Anões concedem o modificador de +2 para outras raças enquanto que os Anões Tordack +3

A GENEALOGIA DAS RAÇAS DE RY'ANON

Alguns sábios historiadores, por muito tempo vêm tentando juntar pequenos fragmentos de histórias e acontecimentos, para se chegar até a genealogia completa dos líderes raciais da atualidade.

Após muitas pesquisas, em fontes não humanas, em escritos, em relatos e na busca incessante de novos materiais e da própria história dos homens nas terras ancestrais, estes sábios conseguiram de certa forma, contar um pouco a história da formação das linhagens nobres, de duas raças: elfos e anões.

Os Maedas apesar de há muito utilizarem os madrel, pra registrarem os dias e os costumes, não deixaram registrados os nomes de seus antepassados. Especula-se que antigamente sequer se utilizavam de nomes de família, ou sobrenomes. Da mesma forma os Amorfos, só passaram a utilizar nomes depois de estreitarem seus laços com os humanos. História parecida impossibilita a formação de qualquer estudo genealógico dos Meio-Gigantes, que sem escrita perderam sua cultura ao se deixarem colonizar pelos Nórdicos há milênios atrás.

Os homens e Tenebruns são um caso à parte. Com todo o conhecimento perdido em Acrópolis, as linhagens humana e a Tenebrum não podem ser completas. Ultimamente os Sábios estão recorrendo a achados recolhidos por grupos de busca para se aprofundar nos estudos genealógicos dos clãs humanos, formadores das graças ancestrais

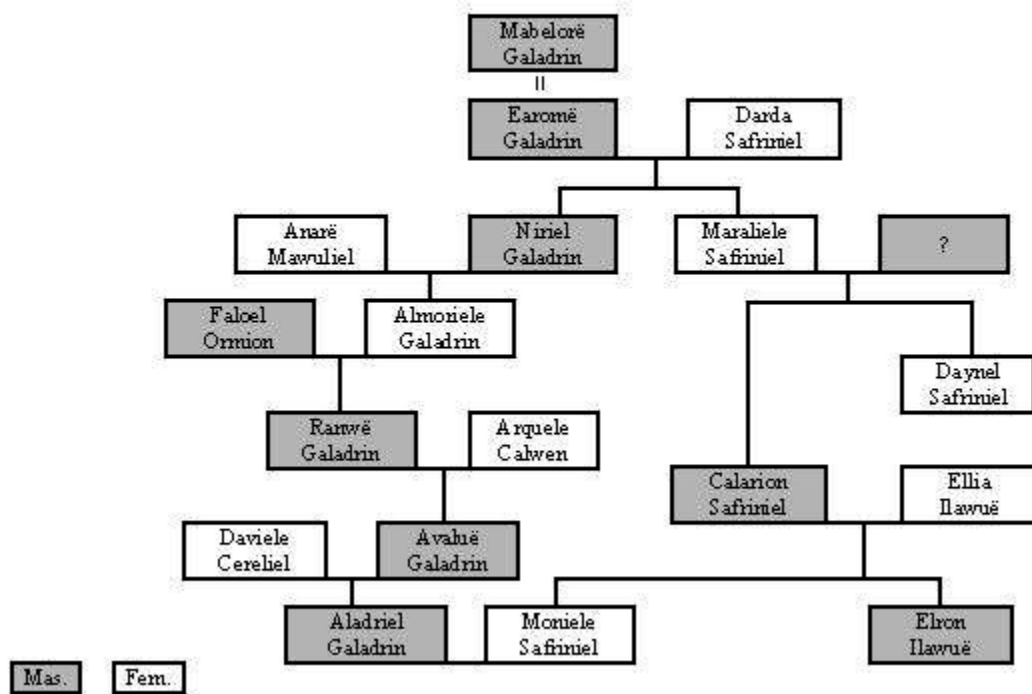
Desta forma segue abaixo, a descrição detalhada da formação sangüínea da família real dos elfos e dos anões.

A LINHAGEM NOBRE DOS ELFOS

A linhagem sangüínea dos elfos remonta de muito tempo atrás, de tempos ainda não tocados pelos historiadores. Retornando da atual Casa Real, aos antepassados mais recentes, se chega até provavelmente o ano de 37 DH, com Mabelorë Galadrin, o Alto Lorde Verde, que fez o primeiro contato com os homens, provavelmente avô de



A Família Real do Povo Élfico



Earomë Galadrin, os Senhores Verdes, que foi o primeiro governante a registrar o nascimento de seus descendentes, possibilitando um estudo perfeito desde então.

Mabelorë Galadrin, era o líder dos elfos na época do primeiro contato com os humanos. Era chamado de Alto Lorde Verde, devido à forma esguia e alta, fora do comum na sua raça. Possui importância histórica, por liderar os elfos na vitória contra os Lordes Altos, que foram expulsos, amaldiçoados e transformados em Elfos Soturnos. Não possui data de nascimento precisa. Morreu provavelmente entre os anos 45DH e 50DH.

Earomë Galadrin, descendente direto de Mabelorë, possui o sangue forte das castas dos Valarië e dos Palatins. Continuou com a política de integração com os homens, iniciada pelos seus antepassados. Não possui data de nascimento determinada. Morreu no ano 1615DH. Casou-se com Darda Safriniel, tendo dois filhos: Niriel Galadrin e Maraliele Safriniel.

Darda Safriniel, Rainha dos Elfos ao lado de Earomë. Possuía uma personalidade forte e dominante. Entre os historiadores, há várias

correntes que defendem uma autoridade de Darda superior a do próprio Earomë. Não possui data de nascimento definida. Morreu em 1765DH.

Niriel Galadrin, filho de Earomë, chamado de Niriel o Longevo. Nascido no inverno de 1523DH e morto em 2565DH, de causas naturais. Negociou a construção da estrada élfica e incluiu os elfos no Conselho dos Brasões. Casou com Anarë Mawuliel, e teve uma filha: Almoniele Galadrin.

Anarë Mawuliel, a Rainha do povo, como era chamada. Não possuía sangue forte, e sofreu muito com isso. Membro da plebe, provinha de uma família de armeiros, marcando um processo de "enfraquecimento" do sangue real, que só terminaria 1700 invernos depois. Não tem a data de seu nascimento conhecida e provavelmente foi assassinada em 2566DH.

Maraliele Safriniel, filha mais nova de Earomë. Dedicou-se toda a vida aos estudos da música élfica. Casou-se com elfo não determinado em registros, ou foi mãe solteira. Deste provável matrimônio frutificaram-se dois filhos: Daynel Safriniel e Calarion Safriniel. Nasceu em 1590DH e morreu emboscada por Maedas em 2068DH.

Almoreie Galadrin, filha de Anarë Mawuliel e Niriel Galadarin. Chamada pelos historiadores de “Princesa do sangue fraco” em alusão ao fato de sua mãe, Anarë, não possuir sangue nobre. Viveu sempre nos bastidores da corte, sem ter governado mesmo tendo direito sucessório. Nasceu em 2001DH, e morreu 300 anos depois vítima de peste. Morreu antes de seu pai, deixando Faloel Ormion, seu marido viúvo e Ranwë Galadrin órfão em 2312DH.

Faloel Ormion, representante da primeira geração do chamado “sangue fraco” na dinastia élfica. Casou-se com Almoreie e Teve Ranwë Galadrin como filho. Nunca governou. Com a morte de sua esposa e seu sogro, o direito ao trono passou direto ao seu filho. Morreu de causas naturais no inverno de 2657DH.

Ranwë Galadrin, filho de Faloel e Almoreie. Foi o governante mais novo a herdar o trono (com apenas 257 invernos de vida) em 2565DH, após a morte de seu avô. Nasceu em 2308DH quatro anos antes da morte de sua mãe. Morreu em 2913DH, de causas naturais. Foi o responsável pela entrada da religião de Lantus na sociedade élfica. Continuando com o processo de enfraquecimento do sangue real, casa-se com uma plebéia florista, a senhora Arquele Calwen em 2765DH e tem um filho Ayaluë Galadrin.

Arquele Calwen, a Rainha das flores, ficou conhecida pela sua dedicação ao Lorde Ranwë. Criou com esmero seu filho Ayaluë, o preparando para o trono. Ao envelhecer, se tornou uma pessoa sábia, que em muitos momentos auxiliou seu filho à frente do povo élfico. Era adorada pelo povo, principalmente pelas mulheres. Tornou-se sacerdotisa de Ilandra antes de vir a falecer em 3152DH.

Daynel Safriniel, filha mais velha de Maraliele Safriniel. Não se casou, morrendo ainda nova. Ingressou na escola de sacerdotes de Ilandra tornando-se uma sacerdotisa influente. Partiu em nome de sua religião para missões fora da Floresta Élfica e nunca mais foi vista. Provavelmente foi morta em aventuras.

Calarion Safriniel, filho mais novo de Maraliele Safriniel. Nasceu em 2657DH, e morreu em 3233DH, emboscado por goblinóides. Calarion ingressou na escola de arqueiros de Lampurian e logo se destacou pelo seu progresso acima da média. Ingressou no exército élfico e passou a comandante em poucos invernos. Cansado da vida militar, se torna aventureiro partindo para o mundo dos homens no melene de 2800DH, atrás de sinais de sua irmã, Daynel. Retorna em 3120DH, rico, poderoso e sem notícias de sua irmã. Mesmo velho se casa em 3156DH com a Senhora Ellia Ilawuë, tendo dois filhos: Elron Ilawuë e Moniele Safriniel.

Ellia Ilawuë, senhora de sangue nobre, porém não da linhagem das Castas dos Valarië e dos Palatins. Casou-se com Calarion, o herói élfico e gerou dois filhos: Elron Ilawuë e Moniele Safriniel. Nascida em 2975DH, a senhora Ellia ainda se encontra viva. Entrou para a corte ao fazer o casamento de sua filha Moniele e Aladriel Galadrin. Sua saúde se encontra muito debilitada, agravado por uma intensa depressão após a morte de seu filho mais novo, Elron.

Elron Ilawuë, filho do herói Calarion Safriniel e de Ellia Ilawuë. Elron tentou sem sucesso seguir os passos de seu pai. Ingressou na Escola de Guerra de Lampurian e se formou como espadachim. Partiu em aventuras e só retornou para os festejos do casamento de sua irmã. Dois anos depois, em 3759DH retorna ao oeste e ainda nos confins da Floresta Élfica é atacado por um destacamento goblinóide, vindo a falecer.

Ayaluë Galadrin, filho de Ranwë, Ayaluë fecha o período da dinastia do “Sangue Fraco”, na linha hereditária Élfica. Casa-se com Daviele Cereliel, filha de um rico comerciante élfico, porém mal visto pela sociedade élfica, por enriquecer as custas das alianças suspeitas com humanos contrabandistas. Nasceu em 2859DH e morreu há pouco tempo em 3652DH. Seu governo foi tranquilo, sem grandes destaques internos ou externos. Em 3256DH nasce seu filho Aladriel Galadrin, o atual Rei da Corte Élfica.



Daviele Cereliel, a esposa de Ayaluë, mãe de Aladriel Galadrin. Chamada pelo povo de Rainha dos Damaris, em alusão à grande riqueza do seu pai. Sempre teve um papel secundário evitando ao máximo o destaque. Depois da morte do marido e da ascensão do seu filho ao trono, torna-se ainda mais introspectiva. Teve um papel importantíssimo no acerto do casamento de seu filho, com Moniele, pondo fim ao período do sangue fraco na linha hereditária élfica. Nascida em 2902DH ainda é viva.

Moniele Safriniel, esposa do Rei Aladriel e Rainha do povo élfico. Chamada de "Senhora das Folhas" por seus plebeus, Moniele é uma mulher forte e altamente atuante na política élfica. Moniele é filha do herói Calarion e da senhora Ellia Ilawuë. Recentemente foi forçada a se afastar dos problemas da corte, quando seu irmão Elron Ilawuë, morreu em um ataque goblinóide, e a saúde de sua mãe veio a se deteriorar. Há na corte e mesmo no povo, a esperança que a senhora Moniele engravide e que seu filho nasça com saúde, para afastar os tempos temerários da segunda era das trevas. O seu filho é muito aguardado, pois será o primeiro herdeiro com sangue limpo em mais de 1700 invernos.

Aladriel Galadrin, O celebrado Rei dos Elfos, Aladriel foi desde pequeno "preparado" para se tornar um Rei justo e sábio. Foi o primeiro Lorde

Élfico a nomear um ministério para auxiliá-lo no governo e o primeiro Lorde élfico a visitar oficialmente outra Corte, quando visitou Al Kadesh e várias outras cidades na sua viagem de quase dois invernos à Lindrust. Ultimamente demonstra extrema preocupação em relação aos novos problemas que a segunda era de trevas possa trazer ao seu povo. Filho de Ayaluë Galadrin e Daviele Cereliel, Aladriel nasceu em 3256DH e assume o trono 396 invernos depois.

A LINHAGEM NOBRE DOS ANÕES

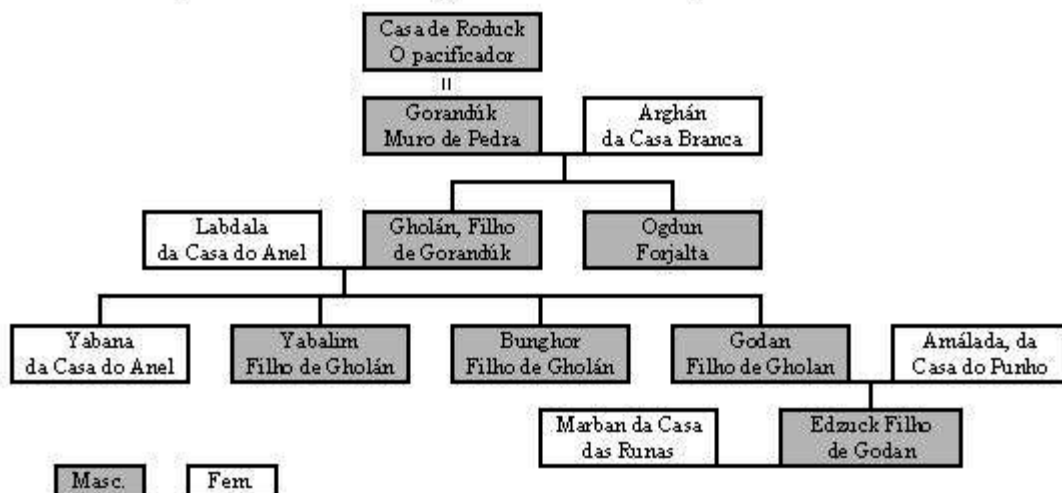
A linhagem dos anões passou a ser escrita após o nascimento de Gorandúk.

A nobreza anã é dividida em casas ou clãs, que possuem nomes relativos aos talentos ou negócios da família. Estes clãs marcam casamentos entre seus filhos revezando-se constantemente no poder.

Uma característica importante da sucessão hereditária do povo anão é que o herdeiro do trono é sempre o filho mais novo a nascer antes da morte do pai, sucessão esta que é chamada pelos anões de sucessão de otrogênito.

Roduck, o Pacificador, ficou conhecido como o pai dos anões, devido ao seu carisma e a forma como tratava dos assuntos relacionados a sua raça.

A Família Real do Povo Anão



Deixou poucos registros de sua administração. O pouco que restou é contado ainda hoje pelos bardos e sábios da cidade de Arkaid. Faleceu em ano impreciso entre 70 e 80DH. Rodzuk foi o fundador da Casa Rochosa, que posteriormente se dividiria próximo ao ano 1.300DH em Casa das Runas e Casa do Anel.

Gorandúk Muro de Pedra, Teve como principal feito à permissão da instalação de escolas Lanturianas em Arkaid o que tornou a raça anã livre do analfabetismo. Casou-se com a senhora Arghán da Casa Branca, uma anã quase 100 anos mais jovem. Nasceu no ano de 2412DH e faleceu de causas naturais no ano 2802DH. Teve dois filhos, Gholán e Ogdun.

Arghán da Casa Branca, nasceu em 2501DH e desde jovem foi preparada para se casar com Gorandúk. Um homem poderoso quase 100 anos mais velho. Foi uma rainha discreta, mais envolvida na criação dos filhos e nos cuidados com seu marido, sua verdadeira paixão. Foi a única mulher a governar o povo anão em todas as eras, por um período de 13 dias, da morte de seu marido até o retorno de seu filho mais velho Gholán que se encontrava em viagem a Tédralos. Faleceu de causas naturais em 2869DH.

Labdala da Casa do Anel, esposa de Gholán, o Magnífico, Labdala morreu jovem de complicações no parto de seu quarto filho. Nascida em 2801DH, foi uma esposa atuante apesar do casamento de apenas sete anos com Gholán. Sua morte é datada em 2942DH.

Gholán, Filho de Gorandúk, ou Gholán o Magnífico. O celebrado Senhor Gholán nasceu em 2715DH. Filho de Gorandúk e descendente direto de Roduck, Gholán tinham uma missão ingrata, suceder o mais querido de todos os Reis do povo anão, o Senhor Gorandúk. No início seu reinado foi turbulento, com forte oposição dos clãs mais influentes, entretanto demonstrando sabedoria, Gholán conseguiu provar que tinha não só herdado o talento do pai, mas também o carisma típico de sua linhagem. Ficou marcado na história anã pelo

desenvolvimento acelerado que deu a economia de Arkaid e pela aproximação diplomática com outros povos principalmente com a cidade de Lindrust, ao fundar o bairro anão e levar um destacamento oficial de diplomatas e embaixadores para a cidade.

Sempre foi apontado como homem de visão e atitudes cosmopolitas. Ampliou e urbanizou a cidade de Arkaid atraindo mercadores e caravanas à cidade sempre atrás dos metais e dos materiais forjados na cidade anã. Casou-se com Labdala da Casa do Anel e teve um filho Godan. Apesar do casamento precoce (sua esposa faleceu sete anos após o casamento), não se casou novamente. Adquiriu o título de Gholán o Magnífico 15 anos antes de sua morte. Faleceu em 3175DH de causas jamais reveladas.

Ogdun Forjalta, nascido em 2730DH, o irmão mais novo de Gholán é reconhecido por ser o maior e melhor forjador de toda a era. Ficou marcado por renunciar o trono em favor de seu irmão. Em 2890DH, recebeu de seu irmão Gholán o título de Forjalta, inaugurando o melhor clã de forjadores e ferreiros de Arkaid. Faleceu de causas naturais em 3065DH.

Yabana da Casa do Anel, a primeira filha de Gholán e Labdala. Nascida em 2896DH, teve vida discreta. De saúde frágil vivia constantemente doente. Faleceu jovem sem ter se casado em 3056DH.

Yabalin, Filho de Gholán, o segundo filho de Labdala e Gholán, nascido em 2914DH, Yabalin o minerador desde cedo se destacou pelo faro em encontrar veios de metais nas minas. Formou-se na escola de engenharia de pedras na academia anã de ciências e por anos comandou a extração de metais nas minas de Arkaid. Teve final trágico ao ser responsabilizado pela morte de 12 mineradores. Foi julgado e condenado pelo próprio irmão, Godan filho de Gholán à força em 3658DH.

Bunghor, Filho de Gholán, Nasceu em 3061DH dando uma nova vida ao casal Gholán e Labdala, ainda tocados pela morte prematura da filha Yabana, cinco invernos antes de Bunghor



nascer. Bunghor ficou conhecido entre o povo anão como o “explorador”. Saiu de Arkaid por várias vezes desde muito jovem para várias viagens de exploração e aventuras. Seu espírito aventureiro o fez ser o primeiro anão a penetrar no interior de Ilha de Acrópolis e retornar com vida. Entretanto sua maior descoberta, apesar de jamais confirmada, foi o caminho para a terra de Remorah, no interior das grandes fendas. Está desaparecido desde o ano 3588DH, quando foi visto nas imediações da cidade de Muirdeme em uma viagem ao oeste. Há cinco anos atrás (3760 DH), seu sobrinho Edzuck batizou uma das passarelas de Arkaid com o seu nome.

Godan, Filho de Gholán, O quarto da linha de sucessão ao trono anão Gholán o filho mais novo do Casal Labdala e Gholán, nasceu em 3165DH, cresceu com o estigma de ter matado sua mãe, fato doloroso para o líder do povo anão durante toda a sua vida. Foi um líder adorado pelo seu povo. Era conhecido pelas atitudes fortes e impactantes. Costumava ser imparcial quando requisitado para julgamentos. Numa ocasião causou furor ao condenar um de seus irmãos Yabalin, a força por ter negligenciado obras num túnel e matado doze mineradores. Casou se com Amádala da casa do Anel em 3324DH e teve apenas um filho, Edzuck. Veio a falecer de causas naturais no ano de 3589DH.

Amálada da Casa do Punho, a Rainha Amádala nasceu em 3126DH, filha de Linidálana e Gronkor da Casa do Punho, um tradicional clã anão. Desde pequena foi preparada para o casamento arranjado com seu noivo Godan o filho mais novo e, portanto o herdeiro do trono de Gholán. Estudou música durante a adolescência se tornado uma das melhores cravistas de toda a Ry’anon. Depois de casada dedicou-se

inteiramente ao marido e a Edzuck, seu único filho. Faleceu de peste em 3514DH sem ter visto o filho suceder o pai.

Marbana da Casa das Runas, oriunda de uma casa tradicional pelos escritos e pela ciência anã, Marbana é apontada como a Rainha mais sábia no trono, desde Bainela a alta, avó de Roduck. Constantemente é vista nas reuniões de ministério não se limitando a ser mera espectadora. Possui um casamento forte com Edzuck, mesmo casando contra a vontade de seu pai, Fabuk das Runas. Nem mesmo a relutância de Marbana em engravidar coloca o casamento em crise. Marbana possui outra característica desde que a civilização anã se estabeleceu em Arkaid, Marbana é a primeira monarca a nascer fora da cidade. Sua mãe era embaixadora em Lindrust quando no verão de 3458DH deu a luz a Marbana.

Edzuck Filho de Godan, se a tarefa de substituir seus antepassados era ingrata para Gholán ela é muito mais ingrata, para seu filho, Edzuck. Nasceu em 3415DH, filho de Godan e Amálada. Edzuck foi preparado para se tornar senhor dos anões desde pequeno. Foi educado por sua própria mãe estudando principalmente filosofia e política. Subiu ao trono com a morte de seu pai em de 3.589 DH, oito anos após seu casamento com Marbana.

Edzuck é conhecido também pela sua excentricidade. Não é raro topar com o próprio rei tomando canecas e mais canecas de cerveja em uma das centenas tavernas de Arkaid, como se fosse um plebeu qualquer. Dentro do alto círculo da política anã é sussurrado que Edzuck é um rei fraco incapaz de lidar com os problemas de seu povo agravados ainda mais pela chegada da era de trevas.



Os JOGOS E A DIVERSÃO EM RY'ANON

Poucos momentos são mais tranquilos e livres das tensões que a nova era das trevas trás, do que os jogos de campo e os de taverna.

Festivais são travados, jogos realizados, campeões desfrutam da fama e do prestígio, enquanto derrotados se cobrem com o véu negro da vergonha.

Muitas competições às vezes retratam o único dia de folga e feriado durante o longo inverno de trabalho. Em regiões mais afastadas, os homens param de trabalhar apenas para uma ocasião: os jogos.

Neste capítulo demonstraremos toda a variedade dos jogos mais populares e praticados em toda a Ry'anon. Mostraremos os locais de disputa, as regras básicas e inclusive esmiuçaremos todos os pormenores do acontecimento maior em jogos em toda Ry'anon, "Os Grandes Jogos de Firexian".

JOGOS DE TAVERNA

Dentro das tavernas, poucas coisas podem causar tanta confusão como os jogos. Na esteira das apostas e da embriaguez, os jogos de dados e cartas, também são responsáveis pelas maiores brigas que levam a morte centenas de pessoas nas milhares de tavernas de todo o mundo.

Em algumas cidades mais conservadoras, alguns jogos são terminantemente proibidos, principalmente os que envolvem risco a saúde e a vida. Existem ainda locais que impedem até jogos que envolvam dinheiro e aposta.

Abaixo demonstraremos os jogos mais populares de Ry'anon, demonstrando como jogá-los fora de sua mesa de jogo e mesmo como simular os seus efeitos durante as campanhas.

Dardos - O jogo de dardo é muito popular mesmo em comunidades élficas, porém são nas tavernas humanas que o jogo atingiu toda a popularidade de hoje.

Duas equipes de três jogadores cada se alternam no lançamento de três pequenos dardos

com plumas coloridas, contra um disco de 40cm com três áreas demarcadas, valendo 10, 15 ou 25 pontos.

À distância para o arremesso fica entre 4 metros e 4 metros e meio, dependendo da região onde é praticado.

No final dos arremessos, a equipe que mais marcar pontos leva a rodada de apostas, que normalmente gira entre um ou dois Damaris por participante.

Em termos de jogo o jogador faz um teste contra CD 20 e se obter um resultado acima de 30 pontos marca 25 pontos, entre 29 e 26, marca 15 pontos e entre 21 e 25, marca 10 pontos, abaixo de 20 o jogador erra o tablado e deve retirar do disco, um dardo qualquer de sua equipe, reduzindo assim o seu total de pontos já conquistados.

Jocast (Baralho) - Jogos de baralho são realmente muito populares em Ry'anon. Toda taverna que se preze possui uma boa mesa de carteados, para entreter seus clientes horas a fio e garantir a renda dos mais espertos.

A maioria dos jogos são regionais, não sendo difundidos por todo o mundo, sendo conhecidos por grupos resumidos em regiões específicas.

Dentre estes o único que se destacou, foi o Jocast. Jogo da moda há tempos atrás, foi difundido nos quatro cantos do mundo pelas caravanas do Sindicato dos Mercadores. Hoje é possível encontrá-lo em todas as cidades.

As regras não mudam muito, não importando que versão do jogo está sendo jogada. O Jocast não é jogado com todas as cartas do baralho. Devem ser utilizadas apenas as cartas de números (de 2 à 10) e os Reis (K) e Ases (A), totalizando 44 cartas, que devem embaralhadas, e empilhadas com a face para baixo no centro da mesa. Cada jogador então deve "casar" uma quantia em dinheiro para o início do jogo. Normalmente se utilizam Stulas pelo seu baixo valor, entretanto em mesas mais abastadas o uso de Damaris não é incomum.





Todos os jogadores devem então retirar uma carta para ver aquele que começa. O que retirar a maior carta, deve ser o primeiro a jogar, sendo o próximo àquele à sua esquerda. Se algum jogador retirar um Rei, deve antes do jogo se iniciar, pagar a mesma quantia do início da aposta. O contrário se aplica àqueles que retirarem um "As". Caso isso aconteça o jogador deve retirar a sua aposta inicial.

Definidos o jogador iniciante, este deve revelar uma carta do topo do monte e acrescentar às apostas o seu valor. Deve depois retirar outra carta e novamente pagar o seu valor à mesa. Na terceira carta o processo é inverso, ou seja ele deve recolher da mesa o valor estampado na carta.

Caso uma carta de Rei seja revelada, o jogador deve pagar a quantia inicial da aposta à mesa e se retirar do jogo, retornando apenas quando alguém conseguir ficar com todo o dinheiro.

Se um "As" é revelado, todos os jogadores devem casar a quantia inicial da aposta à mesa e o jogador que retirou a carta, deve retirar toda a quantia de dinheiro para si.

Depois que isto ocorre todas as cartas devem ser novamente embaralhadas e um novo jogo deve ser iniciado, com o retorno de todos àqueles que retiraram um rei na rodada anterior.

Dagone (Dados) - Conhecido por ser um jogo de aposta simples e de fácil aprendizado, o Dagone é jogado com 2 dados simples de 6 lados, devendo-se apostar com moedas de Stulas (PCs). Os jogadores jogam os dados e observam a seguinte tabela:

Inicialmente todos os jogadores casam uma quantia pré determinada e jogam o dado para se decidir àquele que inicia o jogo. Quem retirar o número mais alto é o primeiro a jogar sendo o próximo àquele à sua esquerda.

O jogador deve então jogar os dois dados e confrontar com a tabela abaixo:

Dois Números Iguais: Retira o valor de um dos dados da mesa e passa a vez.

Dois Números Diferentes: Coloca o valor do dado mais alto na mesa e escolhe se passa ou joga de novo.

Dois números "1", nos resultado: Sai do jogo sem retirar mais nada.

Dois números "6" nos resultados: Retira todas as moedas do jogo para si e se inicia um novo jogo.

Normalmente joga-se até que os outros participantes fiquem falidos ou desistam de perder dinheiro.

JOGOS DE CAMPO

Durante os meses mais quentes, há o costume de se realizar jogos ao ar livre, principalmente torneios de justa. Um esporte fechado praticado apenas por Nobres, devido aos altos custos do material e principalmente pela proibição dos plebeus de utilizarem qualquer tipo de armadura de batalha.

Torneio de justa à cavalo - Neste torneio, apenas os nobres podem participar. Cada nobre ostentando seu brasão e defendendo sua família, compete numa raia com uma cerca baixa ao meio. Cada cavaleiro vem de encontro ao outro sempre tendo a cerca à sua esquerda, tentando com uma lança de madeira com ponta romba, derrubar o cavaleiro que vem no sentido oposto com a mesma intenção.

As premiações costumam variar, mas o aspecto "troféu" estará sempre presente. Como se trata de competidores abastados, o valor da premiação é irrelevante, o que vale mesmo é a glória e uma eventual "vantagem" perante as donzelas, nos bailes que sempre ocorrem nestas festividades.

Em termos de jogo, os cavaleiros fazem um teste na perícia cavalgar, aquele que obter o valor mais alto, deve tentar acertar o oponente normalmente. Caso obtenha sucesso, o alvo deve fazer um teste de cavalgar contra CD 10 mais o dano recebido, para não cair. Se ainda se mantiver de pé, deve tentar acertar o oponente. Caso ninguém caia, os combatentes simplesmente percorrem até o final da cerca fazem a volta e tornam a tentar derrubar um ou outro. Caso alguém obtenha um erro crítico no teste de acertar o oponente, a lança se quebra, e este deve receber outra de seu escudeiro, no final da cerca. Há de se lembrar que há apenas uma lança reserva para cada nobre, quebrada a primeira só lhe restará a segunda.

Flecha ao Alvo - Nesta competição, os arqueiros nobres ou plebeus, ficam a uma distância de 100 metros dos alvos e tentam acertar três flechas no alvo, o mais ao centro possível.

O Alvo consiste de um pano com um disco de 50cm, preso a montes de feno. Neste pano devem ser pintados três círculos, um dentro do outro, com valores determinados para cada área específica.

Flechas no feno, não valem qualquer tipo de pontuação. Flechas no pano, mas fora do círculo mais externo, 50 pontos. Entre o círculo externo e o círculo do meio, 100 pontos. Entre o círculo do meio e o círculo mais interno, 200 pontos. E por fim, no centro do círculo mais interno 500 pontos para cada acerto.

Normalmente são realizadas várias baterias, devido ao grande número de inscritos.

Em cada bateria são selecionados os melhores, que passam para a próxima etapa. Este processo se repete até que restem apenas oito arqueiros, que disputam a grande final, recebendo um bom prêmio em dinheiro.

Luta de 5 Toques - Neste torneio muito apreciado pela população, lutadores utilizam espadas de madeira para tentarem acertar o oponente cinco vezes e assim vencer o combate. A luta é livre e sem nenhuma regra, podendo-se bater em todas as partes do corpo. Vence também aquele que conseguir nocautear o seu oponente.

Este tipo de jogo, não é apreciado pelos nobres, que o consideram brutal e bárbaro. Por isso apenas plebeus competem nesta modalidade.

Em termos de jogo, considere que durante a luta está ocorrendo um combate normal, com testes de acerto e dano. As espadas causam 1d3 de dano mais os bônus normais no dano. Não é permitido se utilizar de nenhuma armadura ou escudo, devendo o competidor lutar com o torso nu.

Em alguns lugares, este jogo é chamado de "falso coliseu", em alusão aos verdadeiros combates ocorridos em Firexian.

Corrida de Cavalos, as corridas de cavalos são competições muito singulares. Extremamente populares em Al Kadesh e Molk, são acontecimentos únicos nos festivais destes locais, atraindo muitas pessoas da região, para assistirem e apostarem nos seus cavalos favoritos.

Normalmente um grupo de 12 a 18 cavalos são alinhados e partem para uma corrida de aproximadamente um quilômetro. A pista, plana e sem obstáculos é criada sempre para dar preferência aos cavalos com mais velocidade e resistência, já que o que conta nesta modalidade não é a habilidade e sim a velocidade dos animais.

Em Al Kadesh a corrida conta com os mais imponentes corcéis do deserto. Cavalos nobres que vivem a maior parte do ano descansando e treinando para atuarem na grande travessia do Sultão, onde enormes montantes de dinheiro são dados ao vencedor.

Em Molk a festa é menos glamurosa, porém muito mais tradicional. Durante três dias, corridas e mais corridas são realizadas a fim de selecionar os 20 melhores cavalos Molk para a corrida final. Que coroará o melhor cavalo Molk do mundo, para a alegria de seus donos que poderão vendê-los a preços inacreditáveis, sem contar o montante adquirido pela via das apostas, que são um capítulo à parte. Normalmente levadas sem qualquer fiscalização, movimentam muito dinheiro.

Em termos de jogo deve-se observar apenas a habilidade do cavalo, já que o cavaleiro está ali apenas para guiá-lo de forma precisa, não interferindo no desenvolvimento da velocidade dos cavalos. A cada 100 metros se deve testar a perícia "corrida" do cavalo (cavalos de corrida são cavalos especiais, que são treinados nesta perícia) contra CD 25 em piso de grama e CD 30 no piso arenoso do deserto. Se o cavalo passar no teste com uma margem superior a 10 ele terá rendido muito bem, estando à frente dos demais. Caso a margem fique entre 9 e 6 o cavalo teve um bom rendimento tendo se posto no pelotão intermediário. Se ficou com uma margem de 5 a 0 o cavalo rendeu o normal estando no pelotão de trás.

Caso o cavalo falhe no teste significa que ele está se isolando entre os últimos. E por final caso venha a ocorrer um resultado "0" no teste, o cavalo tropeça, cai ou escorrega, e o cavaleiro acaba levando 1d4 de dano. Este tipo de acontecimento é realmente muito problemático. Há uma chance de 30% de na queda o cavalo fraturar o tornozelo ou o joelho, tendo que ser sacrificado, para o desespero de seu dono.





O COLISEU DE FIREXIAN

O início dos jogos é marcado pelo baile da nobreza, onde os nobres se reúnem para beber e comemorar o início da temporada de apostas.

O primeiro jogo a ser disputado, é a luta de legiões, onde grupos de escravos e homens livres reunidos em equipes de 8 a 10 homens brigam até a morte, até que restem apenas 4 grupos.

No segundo dia começam as eliminatórias do combate de gladiadores, onde dos 128 inscritos apenas restam 64.

No terceiro grupo, também chamado de dia dos heróis, antigos mestres e campeões da arena, realizam lutas-exibição. (esta modalidade é a única que não termina em morte, usando armas não afiadas)

No quarto dia pela manhã, ocorre a luta de feras, onde criaturas famintas são postas para brigar entre si.

No quinto dia ocorrem outras eliminatórias. As legiões agora se enfrentam até que reste apenas 2 grupos que se enfrentarão no último dia, e a segunda eliminatória dos gladiadores onde apenas os 32 melhores sobrevivem

No Sexto dia ocorrem as corridas, de cavalos, e de carroças de guerra. Este dia é considerado o mais fraco, embora os organizadores tentem trazer os melhores cavaleiros e seus cavalos vencedores, das corridas de Al Kadesh e Molk.

No sétimo dia não ocorrem combates, é o dia de pausa, onde os nobres realizam festas e bailes, movidos a música, comida e bebida.

No oitavo dia, outro dia de eliminatória dupla onde 16 e depois os 8 melhores são selecionados para a grande final do torneio de gladiadores.

No nono dia, ocorre a abertura de apostas. Todos aqueles que já apostaram em gladiadores e legiões que já foram derrotadas, podem refazer suas apostas neste dia pela manhã, com o único prejuízo de receberem bem menos do que os apostadores que realizaram as apostas anteriormente. À parte da tarde é reservada para o descanso dos competidores. É a única ocasião onde todos recebem banhos aromáticos, alimentação de primeira qualidade e quando os homens não livres dormem em quartos de luxo.

O décimo e último dia é reservado para a grande final. Durante a manhã, há o tradicional desfile e o não menos tradicional massacre de prisioneiros, devorados pelas feras famintas, vitoriosas dos combates do quarto dia. Os condenados antes de entrarem para a morte, são banhados com sangue de aves e gado, para ativar a gula da criatura.

No início da tarde, há a entrega dos prêmios dos vencedores das corridas, e do dono da fera vencedora.

Logo após a premiação, as duas legiões se enfrentam para a consagração do grupo vencedor. Os integrantes do grupo que sobrevive, têm sua liberdade comprada de seu senhor, e então recebem a libertação, tendo a runa dos vitoriosos tatuada nas costas da mão direita.

No meio da tarde, começa o combate principal dos gladiadores. Quando os oito restantes adentram a arena para começarem os combates simultâneos.

Quando restarem apenas dois gladiadores, suas armaduras e proteções são retiradas e suas armas trocadas para o combate principal. O vencedor se torna o herói, famoso por anos e reverenciado pelos próximos cinco dias de comemorações de encerramento dos jogos, além de receber uma estátua no hall de entrada do coliseu, no panteão onde outras estátuas representam os heróis do passado.

O vencedor recebe seu peso multiplicado por 100 em Damaris, além de receber a tatuagem dos imortais no peito esquerdo e uma espada de Gorgantium, com pedras preciosas, fabricada especialmente para a ocasião pelos famosos forjadores reais da cidade de Arkaid.

As regras para os combates são muito simplórias. Apenas exige-se o não uso de magia, sendo punido com a morte àqueles que desrespeitar esta regra. Exige-se também que se use apenas as armas e armaduras oficiais distribuídas antes dos combates, por serem padronizadas.

Mais uma vez, as apostas dão um outro sabor àqueles que não estão envolvidos pessoalmente com os jogos e combates. Fortunas são construídas e desfeitas todos os anos, quando os banqueiros de apostas tentam arrebatar mais e mais apostadores para engrossarem seus cofres, já repletos de damaris.

Os valores para apostas respeitam uma uniformidade, geralmente sendo instituídos de acordo com as chances de vitória do gladiador, determinados pelo seu nível:

1 a 3 nível: paga-se 2 a cada 1 apostado

4 a 7 nível: paga-se 3 a cada 2 apostado

8 a 13 nível: paga-se 4 a cada 3 apostado

14 a 20 nível: paga-se 6 a cada 5 apostado

As apostas realizadas nas casas oficiais são garantidas e serão sempre pagas. Prêmios de até 100 damaris são retirados após os resultados finais, enquanto que prêmios maiores são pagos uma semana depois na sede da regência de Firexian.

Os títulos de aposta vencem 15 dias após o fim dos jogos e são ao portador, ou seja, não estão atrelados a nenhuma pessoa podendo ser resgatado por qualquer um que o possuir.

DOENÇAS, VENENOS E DROGAS DE RY'ANON

Nas terras de Ry'anon, muitos sinais da chegada da nova era de trevas, podem ser apontados. Dentre estes os mais claros e dolorosos, são as epidemias de pestes variadas que ultimamente tem acometido várias regiões diferentes; umas mais simplórias, outras avassaladoras, varrendo a vida por onde quer que passem.

Nos burburinhos das tavernas comenta-se que há um surto de doenças venéreas entre as "moças" de casas de tolerância, que as está matando sem piedade. Os mais incrédulos acham que não passa de um boato plantado pelas igrejas para diminuir a "diversão" das tavernas, fato que simplesmente não vem ocorrendo.

O certo é que além dos perigos habituais, agora os aventureiros devem se preocupar com inimigos infinitamente menores, que causam problemas sem ao menos avisar.

Lembramos que para maiores informações sobre doenças, verifique a página 74 do Livro do Mestre. Lá você encontrará tudo o que precisa para incrementar os desafios que os jogadores devem vencer.

Benção de Nastirty

Contraída em locais profanos, ou em locais de muita sujeira.

Sintomas: Dores nas articulações, perda da sensibilidade, cegueira parcial, dores muito fortes. Após 6 horas sudorese de sangue

Infecção: Inalada

CD: 18

Incubação: 1d10 horas

Dano: 1d6 de dano por hora

Cura: Somente Mágica

Cancro Sexual

Doença Venérea

Sintomas: Apodrecimento do pênis e do útero

Infecção: Ato Sexual

CD: 15

Incubação: 1d10 dias

Dano: 1d6 dano até o pênis ser removido. Nas mulheres o útero apodrece e é expulso do corpo causando morte instantânea.

Cura: Mágica ou Natural

Chagas de Creusin

Contraída de cadáveres, ou locais de pouca higiene.

Sintomas: Chagas brotam pelo corpo com um odor horrível, a visão fica turva e o doente perde a audição.

Infecção: Inalada

CD: 15

Incubação: 10 a 14 dias

Dano: 2 pontos de constituição por dia

Cura: Mágica ou Natural

Dor de Bolhas

Doença Venérea

Sintomas: Bolhas de sangue no pênis e na vulva

Infecção: Ato Sexual

CD: 14

Incubação: 1d6 dias

Dano: Impotência total em 10 dias

Cura: Natural e Mágica

Febre do Pântano

Contraída nos pântanos e áreas tropicais

Sintomas: Queda dos cabelos, cólicas abdominais.

Infecção: Ingestão de água ou comida contaminada





CD: 13
Incubação: 2 dias
Dano: 1 força por dia
Cura: Raízes de Mandrágora curam em 65% das vezes.

Febre de Apodrecimento
Contraída com o contato de pessoas contaminadas
Sintomas: Falta de sensibilidade na pele, após a incubação apodrecimento e queda de partes do corpo, (25% de chance de apodrecer uma parte do corpo por dia).

Infecção: Inalação
CD: 14
Incubação: 2d10 dias
Dano: Determinado pelo órgão atingido pela doença.

- 1) Mão, 1d6 de dano
- 2) Braço, 1d8 de dano
- 3) Perna, 1d10 de dano.
- 4) Orelha, 1 de dano
- 5) Pênis, 1 de dano
- 6) Dedos (1d10), 1 de dano
- 7) Língua, 1 de dano
- 8) Nariz, 1 de dano
- 9) Olho, 1 de dano
- 10) Órgão interno, 2d10 de dano

Cura: Raízes de Mandrágora curam em 25% das vezes.

Lágrimas do Cais
Contraída nos portos, docas e embarcações.
Sintomas: Náuseas e vômito de pus. No segundo estágio rigidez muscular e catatonia. No terceiro estágio liquefação dos órgãos internos e vômito dos mesmos, seguido de morte lenta e dolorosa.

Infecção: Desconhecido
CD: 17

Incubação: 2d10 horas
Dano: 2d10 de dano no primeiro estágio (primeiro dia), 3d10 de dano no segundo estágio (segundo dia) e 4d10 no terceiro estágio (terceiro dia) no quarto dia morte.

Cura: Mágica ou Natural

Metamorfose Reptante
Contraída em pântanos ou de Répteis contaminados

Sintomas: 1°. ao 5°. dia: Escamação da pele 6°. ao 8°. dia: Escurecimento dos olhos. 9°. ao 10°. dia: Crescimento de rabo e bipartimento da língua
Infecção: Toque

CD: 13
Incubação: 10 + 1d10 dias
Dano: Nenhum

Cura: A partir do 9°. dia todas as transformações são irreversíveis e a cura passa a ser restritamente Mágica (Desejo restrito, ou melhor).

Síndrome de Adiámokos

Doença Venérea

Sintoma: Perda de peso, manchas vermelhas e perda da metade dos pontos de força.

Infecção: Ato Sexual
CD: 18

Incubação: 1d10 meses
Dano: Após o período de incubação, o doente deve fazer um teste de resistência (Fortitude) contra CD 10 + o número de meses que possui a doença, para não morrer. Caso seja bem sucedido, perde-se 1 ponto de força permanentemente, caso contrário a morte ocorrerá em até 1d4 semanas.

Cura: Apenas Mágica (Desejo restrito ou melhor)

Toque da Blasfêmia

Contraída de pessoas sujas e de pouca higiene

Sintomas: Dor de cabeça, tonturas e no 5.º dia cegueira

Infecção: Toque
CD: 16

Incubação: 1d10 horas

Dano: 1d8 de dano por dia, no 5.º dia cegueira total e irreversível.

Cura: Apenas Mágica (Desejo restrito ou melhor)

VENENOS DE RY'ANON

Após a apresentação das principais pestes que assolam as terras de Ry'anon, apresentamos também alguns tipos de venenos específicos que serão encontrados aqui. Mais uma vez lembramos que o Livro do Mestre na página 82 possui todas as informações que necessita para o uso correto de venenos nas suas campanhas.

Pó de Kirth

Tipo: Ingerido CD 14

Dano Inicial: 1d4 Constituição

Dano Secundário: Inconsciência

Preço: 2.500 Damaris

O Pó de Kirth é fabricado a partir de um tipo de rocha após ser moída e misturada a ingredientes especiais produz um pó muito fino, branco-amarelado sem nenhum tipo de gosto, que o torna perfeito para ser misturado a alimentos ou bebidas.

Gel Kragor

Tipo: Contato CD 16

Dano Inicial: Paralisa

Dano Secundário: Morte

Preço: 8.500 Damaris

O Gel Kragor é uma espécie de emplasto rubro muito utilizado pelos anões das sombras, nas lâminas de suas espadas kundur. Feitos a partir do sangue dos Hug Kragor, que é solidificado para aí então tomar consistência de gel. Este veneno é o mais exportado pela cidade de Edhelcórón. Sua confecção e comercialização são monopolizadas pelo Suserano Daurow Draeth, sendo seu único ponto negativo o grande número de acidentes que ele causa, já que age pelo simples contato com a pele.

Fumaça de Orgloth

Tipo: Inalado CD 18

Dano Inicial: Amnésia

Dano Secundário: Perda Total da Memória

Preço: 15.000 Damaris

Confeccionado através da queima de algumas raízes e folhas, a fumaça de Orgloth deve ser acondicionada em um frasco e quebrado para ser utilizado. A fumaça marrom escura e com um cheiro bem ácido, entranha pelo pulmão afetando a todos que estejam há até 2 metros de raio do ponto onde a fumaça foi solta.

Sangue Profano

Tipo: Ingerido CD 22

Dano Inicial: Perda de um ponto em todas as habilidades por até duas semanas.

Dano Secundário: Morte

Preço: Este veneno é extremamente raro, impossível de se produzir. Nem mesmo no mercado negro se acha uma dose para a venda.

Na verdade esta espécie de veneno é quase uma poção mágica. É feita com o sangue do DemoDragão e da Besta do Apocalipse. Esta mistura é processada alquimicamente por quase dois meses, sendo depois destilada, resultando num líquido grosso, pegajoso e negro.

Venenos e Drogas



Hamnakursh
(droga)



Gel Kragor
(veneno)



Vanaléia
(droga)



Chá de
Mandrágora
(droga)



Sangue
Profano
(veneno)



Proiposion
(droga)



Fumaça
de Orgloth
(veneno)



Hetandrágora
(veneno)



Pó de Kirth
(veneno)



Anargria
(droga)



Hetandrágora

Tipo: Ferimento, Ingerido CD 16

Dano Inicial: 95% dos Pontos de Vida Restantes

Dano Secundário: Morte

Preço: 35.000 Damaris

Usando de processos alquímicos altamente complexos, as substâncias regenerativas presentes nas raízes de mandrágora são transformadas em toxinas destrutivas de tecidos vivos.

DROGAS DE RY'ANON

Nesta parte deste capítulo apresentamos algumas substâncias entorpecentes para o uso dos personagens. Entretanto gostaríamos de deixar bem claro, que em momento algum estamos estimulando o uso de substâncias ilegais, ou mesmo com efeitos entorpecentes. Pode-se verificar que todas as substâncias irreais apresentadas aqui são sem exceção extremamente destrutivas à LONGO PRAZO OU MESMO INSTANTÂNEAMENTE. Seu uso sempre acarretará na MORTE do personagem. Nós aproveitamos este espaço para mostrar de forma UM TANTO QUANTO LÚDICA e sem maiores resultados reais negativos que mesmo se UTILIZANDO das irreais "vantagens" que uma droga pode vender, sempre se chega ao mesmo caminho, ou seja à "MORTE" seja brutal e rápida ou dolorosa e lenta. Esperamos assim estar formando com o nosso hobbie uma consciência entre todos os jogadores, de que as drogas não levam a lugar algum a não ser à destruição pessoal.

Dentro de Ry'anon o comércio de drogas ainda é muito pouco explorado. Na verdade poucas são as pessoas que sabem da existência e do poder destas substâncias.

Ultimamente vários agentes da Hecatombe foram vistos comercializando a novas substâncias nas maiores cidades. Porém seu uso e suas possibilidades são pouco difundidos conhecidas.

Entretanto, dentro do sindicato dos mercadores, a comercialização destes produtos já é mal vista com maus olhos, sendo até aconselhados aos mercadores que evitem comercializar tais produtos.

Tal perseguição acabou por desenvolver ainda mais o seu comércio, fazendo as drogas serem

vendidas por comerciantes não sindicalizados ou mesmo contrabandeadas. Em Ry'anon o maior distribuidor destes produtos é o senhor do crime Daurow Draeth, que controla toda a distribuição para as cidades de Wudor e Hu Baduk, sempre apoiado pela Hecatombe.

Ainda assim as drogas poderão ser consumidas de forma livre em qualquer lugar de Ry'anon, ainda que a sua aquisição seja difícil. Localizar um ponto de venda destas substâncias ainda é um problema a se resolver, e mesmo o alto custo destas drogas, desencorajam o uso dos menos abonados.

Descobrir um ponto de venda necessita um teste bem sucedido da perícia "Obter Informação" contra um CD 25.

Abaixo demonstraremos as informações necessárias para o entendimento dos efeitos das várias espécies de drogas encontradas em Ry'anon:

Tipo: Demonstra o tipo de droga (Alucinógeno, Estimulante, Relaxante, Anestésico).

Efeito: Informa os efeitos durante o uso da droga

CD: Informa o CD, para se evitar os efeitos da consequência do uso da droga, e o teste para se evitar o vício, e os efeitos da abstinência. Não existe teste de resistência para evitar os efeitos da droga. Um teste falho significa que nas próximas duas semanas o personagem sentirá a falta da droga e entrará na abstinência caso não a consuma, mas ainda não está viciado. Dois testes falhos significam que o personagem deverá consumir a droga em até 24 horas ou entrará em abstinência, mas ainda não está viciado. Caso falhe no terceiro teste consecutivo, o vício se consuma e deverá consumir a droga novamente durante um prazo de 1d10 horas ou entrará em abstinência. Quando se chega neste ponto, não há mais volta.

Consequência: São os efeitos da droga depois que os efeitos principais acabam. Um teste bem sucedido contra o CD da droga anulam estes efeitos. A duração dos efeitos da consequência é sempre o dobro do tempo dos efeitos da droga, ou como indicado.

Preço: Este é o preço pela dose pessoal e indivisível. Caso a dose seja dividida não se obtém efeito nenhum.

Anargria

Tipo: Relaxante

Efeito: O alvo fica calmo, relaxado e paciente. Sua criatividade é altamente estimulada. O drogado recebe +2 em Inteligência e +4 em sabedoria, além de +3 na Força de Vontade. Todos os testes de Perícias que envolvam criatividade recebem um bônus de +6.

CD: 16

Consequência: Seu uso contínuo pode resultar na variação de humor e na amnésia permanente. Para efeitos de jogo. A cada falha o personagem esquece TUDO o que aconteceu no dia anterior, depois na semana anterior, depois no mês anterior até a amnésia completa e irreversível.

Preço: 600 Damaris.

Esta droga está se tornando muito popular entre os artistas e os bardos, pelos estímulos profissionais que elas promovem. Seu preço baixo também está ajudando neste rápido processo de popularização.

É produzida pela mistura de várias (mais de 20) substâncias alquímicas, resultando numa goma avermelhada que deve ser queimada e inalada em cachimbos.

Chá de Mandrágora

Tipo: Alucinógeno

Efeito: O alvo fica excitado e começa a verificar a presença de ilusões que para o drogado são reais. Durante o efeito da droga, o alvo não pode ser alvo de nenhum efeito mental. Os efeitos desta droga duram 1d4 horas.

CD: 15

Consequência: Dores de cabeça. Redutor de -3 na inteligência e na sabedoria.

Preço: 400 Damaris.

Esta Droga é obtida através do cozimento da raiz da mandrágora e do uso de substâncias alquímicas para ampliar os efeitos alucinógenos da Raiz.

Proiposion

Tipo: Estimulante

Efeito: O alvo fica estimulado, vigoroso e resistente. Seu corpo trabalha com um metabolismo altamente acelerado. Recebe um bônus de +5 na força e +6 na Constituição, +2 na destreza e +4 em todos os testes de Fortitude. por 1d4 horas

CD: 23

Consequência: O corpo entra em colapso e hiberna para se recuperar durante 2d10 horas.

Preço: 1.600 Damaris.

Esta droga é produzida a partir de musgos e plantas dos subterrâneos, que são fermentadas até produzirem um certo açúcar altamente tóxico. Estes açúcares são então tratados para que se aglutinem e formem pequenas barras energéticas.

O proiposion é utilizado pelos Anões das Sombras para ampliar o poder de trabalho de seus escravos, sendo também a mais produzida e exportada pela cidade de Edhelcórón.

Hamnakursh

Tipo: Estimulante

Efeito: O alvo fica plenamente estimulado e vigoroso. Consegue realizar proezas que normalmente não conseguiria. Recebe um bônus de +3 na força e +5 na Constituição por 2d10 minutos

CD: 17

Consequência: Tremedeira, perda da coordenação (-6 na destreza por 2d10 horas)

Preço: 800 Damaris.

Secando e triturando as folhas da erva de Hamnakursh, se obtém um pó grosso e mal cheiroso. Adicionando-se componentes alquímicos, se obtém um líquido viscoso e grosso de coloração verde-musgo. A droga deve então ser ministrada oralmente em longos goles.

Esta é mais uma droga utilizada pelos Anões das Sombras e comercializada pela cidade de Edhelcórón e seu Suserano Daurow Draeth.

Vanaléia

Tipo: Anestésico

Efeito: O alvo fica imune a dor completamente. Em termos de jogo ele lutará ainda de pé e consciente mesmo que esteja com -9 pontos de vida. Vindo a morrer instantaneamente quando chegar a -10.

CD: 15

Consequência: Com o vício a droga perde o efeito e o corpo responde com dores PERMANENTES, que causam a perda de 2 pontos de constituição.

Preço: 2.800 Damaris.

Esta é uma droga que originalmente foi criada para ser usada durante pequenas cirurgias.



Sua produção é muito complexa e demorada. Uma dose precisa de decantação de mais de 6 meses.

Há rumores que esta droga tenha sido criada nos laboratórios de Kan para o uso nos tratamentos psiquiátricos do hospício da pequena vila.

A ABSTINÊNCIA

Quando um viciado está em abstinência, o jogador perderá o controle de seu personagem e o mestre deverá jogar na tabela abaixo qual a reação do personagem.

1d6	Efeito
1-2	O personagem perde totalmente a noção de perigo e fixa pensamento apenas em obter a droga. Larga tudo o que estiver fazendo e começa a procurar a droga em TODOS os lugares possíveis e imagináveis.
3-4	Perde o controle totalmente quebrando tudo o que estiver a sua volta. O personagem grita palavras desconexas, além de chorar constantemente. O efeito dura 1d6 horas ou até o consumo da droga.
5	Fica extremamente violento. Agride a todos que estão a sua volta com o que lhe parecer mais nocivo. Seja amigo, inimigo ou desconhecido, todos por ordem de aproximação serão atacados brutalmente. O efeito dura 2d10 minutos.
6	O personagem simplesmente tenta se matar!

O TERROR GOBLINÓIDE

"... Ry'anon está repleto de perigos, mas sem dúvida o mais iminente, e talvez aquele que dê cores finais à nova Era das Trevas, é o exército goblinóide cada dia mais organizado e destruidor, que se forma na Ilha de Acrópoles".

Revoltosos e com sede de vingança, eles tem avançado cada vez mais sobre a cidade de Acrópoles e suas três muralhas sendo questão de tempo para que ela sucumba totalmente. As fileiras de seu exército aumentam a cada dia, e agora são compostas por quase todas as tribos unificadas, que na ilha habitam. Seu exército já conta com mais de cem mil humanóides.

Por muito tempo estivemos pensando em que vil criatura estaria o comando supremo deste exército, e há algumas semanas nós conseguimos descobrir uma terrível e possível verdade. Diandra, a poderosa e lendária Dragoa Vermelha, a eterna lenda viva dos dragões cromáticos, estaria cultivando novamente um imenso ritual para construir um novo coração para seu amado Sanarak.

Formando este exército para conquistar toda as raças de Ry'anon, a ardilosa Dragoa parece ter implantado o cérebro de seu amado num poderoso Torresco, chamado pelos outros goblinóides de Krusk, o bárbaro.

Não sabemos porque ela ainda não se envolveu diretamente em nenhum combate, mas estamos rezando para que isto não ocorra tão cedo.

Desde muito pequenos estamos acostumados a ouvir as temíveis histórias de Diandra e seus planos e sonhos para a reconstrução completa de Sanarak.

Por isso estou enviando este pedido de ajuda com todas as informações que conseguimos coletar. Sei que são insuficientes, mas precisamos de ajuda imediata porque não agüentaremos por mais tempo, não tardará para que pereçamos e que este temível exército parta para Ry'anon."

Carta enviada pelo Regente Lin Kulk ao Sindicato dos Mercadores

As LEGIÕES GOBLINÓIDES

O exército comandando por Diandra e Krusk é composto por orcs, hobgoblins, bugbears, goblins, torrescos e toscos.

Para nossa sorte o corpo de Sanarak e Diandra ainda não entraram em nenhum combate, mas se as lendas forem verdadeiras não haverá nenhuma chance para Acrópoles quando isso acontecer.

O exército conta com cerca de 100 mil goblinóides, destes, cerca de 75 mil são orcs, goblins e hobgoblins. Outros 20 mil são bugbears, e para nossa sorte, apenas 5 mil são torrescos e toscos, considerados os piores inimigos.

Eles louvam a Nastirty, Deus da Maldade e da Morte e a Bronkor, Deus da Guerra e mesmo

sendo profundamente estúpidos é de espantar como que recentemente estão conseguindo formar um imenso aglomerado de construções, já digno de ser considerado uma pequena cidade. Este aglomerado chamado de Sograk fica há alguns dias de caminhada de Acrópolis rumo ao leste e segundo alguns espiões é suja, ruidosa e completamente caótica.

Nos últimos meses várias patrulhas de goblins e orcs foram detectadas também ao longo das rochosas montanhas ao redor de Acrópolis, o que demonstra que os goblinóides buscam por caminhos alternativos, mas a situação se torna cada vez mais crítica mesmo quando várias legiões resolvem se lançar contra o poderio de Acrópolis e suas muralhas já não tão imponentes. No início com combates esparsos o perigo já era considerável, hoje com múltiplos ataques diários, a situação se encontra próximo do insuportável. Na própria cidade de Acrópolis a certeza sobre o futuro está cada dia mais desacreditada.

As legiões de goblinóides são formadas por:

Goblins; os mais fracos membros do exército compensam sua fraqueza com a agilidade, furtividade e número. São usados como batedores, mensageiros e algumas raras vezes como espiões, mas eles não costumam durar muito tempo nesta carreira uma vez que suas inteligências freqüentemente lhes peguem peças mortais.

Eles estão em maior número dentro do exército, mas por serem fracos são usados apenas em emboscadas ou como peças suicidas, que se atiram na frente dos exércitos inimigos evitando que eles ataquem os mais fortes com flechas.

Hobgoblins; assim como os goblins, eles estão em grande número, e se aproveitam desta vantagem durante os ataques. Eles formam uma das principais forças do exército, sendo requisitados para todos os ataques à Acrópolis.

Orcs; burros e fortes, estas criaturas estão aqui apenas para bater. Como não entendem de estratégias de guerra elaboradas, eles atacam frontalmente, assim como a maioria dos goblinóides.

Nas legiões ficam ao lado dos hobgoblins e bugbears formando as tropas de combate e invasão.

Bugbears; poderosos combatentes e dotados de alguma inteligência militar, estes goblinóides costumam atingir cargos medianos dentro da hierarquia goblinóide. São sempre os responsáveis por tropas e destacamentos liderando grupos de orcs e hobgoblins.

Ultimamente eles têm montado acampamentos com aproximadamente duzentos bugbears perto da terceira muralha, mas não próximo o bastante para serem atacados, o que gera um grande medo anunciando que o ataque está próximo e é inevitável.

Toscas; incrivelmente fortes, e mais burros ainda, estas criaturas são uma das principais forças de ataque do exército.

Com sua força sobre-humana eles podem realizar poderosas investidas contra seus inimigos, o que os torna muito perigosos. Eles ficam nas linhas de frente e atacando seus inimigos com uma fúria impressionante, derrubando praticamente qualquer um.

Costumam formar as linhas de ataque frontais e de invasão devido às brutais baixas que proporcionam aos exércitos inimigos.

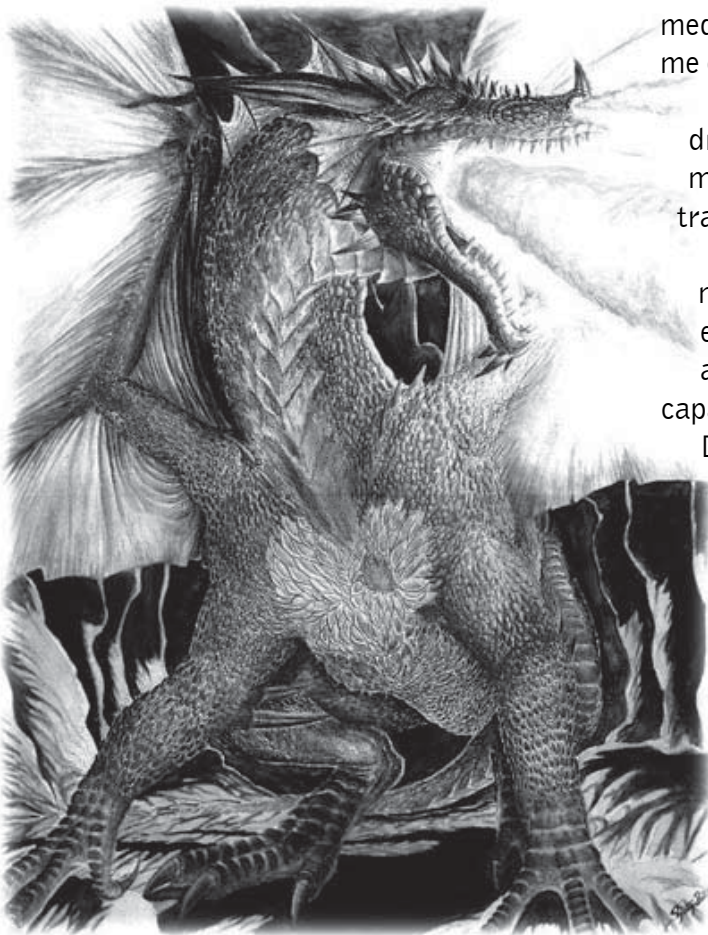


Torrescos; os soldados mais poderosos do exército goblinóide. Mesmo em menor número, sua grotesca força e considerável inteligência os tornam inimigos terríveis, sempre detentores dos cargos mais elevados, como capitães e generais, sendo poucos os guerreiros que conseguem derrotá-los em combates direto.

O grande general do exército goblinóide de Acrópolis é o torresco Krusk. De força inacreditável e inteligência proporcionada pelo cérebro dracônico transplantado pela lendária Diandra, ele vem comandando as legiões nas vitórias sobre as duas muralhas exteriores, planejando a tomada da última muralha.

A PODEROSA DRAGOA DIANDRA

Como dizem as lendas, Diandra, uma Dragoa Vermelha lendária, exímia arcana de tempos imemoriáveis e Sanarak, Semi-Deus dos Dragões Vermelhos retornaram.



Eles são os líderes do exército goblinóide, responsáveis por unir o povo antes disperso atrás de um objetivo comum, a destruição, a escravização e a vingança por milênios de êxodo forçado.

Extremamente poderosos estes dragões serão um difícil desafio. Com Diandra arquitetando as estratégias militares e Sanarak comandando os goblinóides através de seu cérebro implantado em Krusk, estas duas lendas buscam trazer novamente os tempos de domínio dracônico para a Ilha de Acrópolis.

Com objetivos ainda obscuros, nada se sabe do real interesse destes dragões na nova era de trevas.

“Hum... estas criaturas estúpidas! Acham que ganharão alguma coisa quando escravizarem os humanos? Mal sabem eles que os escravizados serão eles próprios”.

Pensam que tem alguma importância, que conseguirão alguma coisa em troca de sua lealdade? Acham que sua vingança contra os humanos será concluída e que reinarão livres por sobre Ry'anon?

Estas criaturas estúpidas, não percebem que são meros peões nas mãos de Sanarak. Fracos e medrosos, sabem que posso destruí-los assim que me cansar de tanta ignorância.

Aqueles que devem reinar somos nós, dragões. Aqueles que controlarão o futuro deste mundo somos nós. Eu e meu Eterno amado, trazido da morte, o filho de Remorah!

Pobres tolos, a única honra que ganharão me servindo será a honra de me servirem pela eternidade, pois meu amado Sanarak será o arauto do futuro deste mundo, e não há força capaz de se igualar a sua fúria de vingança...

Diandra, esposa de Sanarak Semi-Deus dos Dragões Vermelhos

SOGRAK, A CIDADE DOS GOBLINÓIDES

Há cerca de um ano foi descoberta um aglomerado de construções desordenadas habitada pelo grande exército goblinóide.

Este lugar imundo e cheio de patrulhas goblinóides, não possui grandes construções ou imponentes monumentos. Aqui não há sequer a chance de se tornar um dia, um lugar hospitaleiro.

O fedor de carniça pode ser sentido há centenas de metros de distância. Este não é um lugar que um humano gostaria de estar, muito menos morar.

Esta cidade não chamaria nenhuma atenção se não fosse pelo grande número de torrescos existentes aqui. Eles formam um exército especial para confrontos diretos, formando a cúpula de comando do exército goblinóide, comandado pelas forças de Krusk o bárbaro.

Acredita-se que os maiores clérigos goblinóides de Nastirty estão aqui, realizando rituais para a criação de torrescos, ampliando o poder de comando e destruição das legiões goblinóides.

Nesta cidade também são treinadas técnicas de cerco, de combate direto e de furtividade pelos subordinados dos torrescos.

Os arredores da cidade também são lugares extremamente perigosos, vigiados dia e noite. Um grupo de patrulha geralmente é formado por 4 a 10 batedores goblins, 2 a 6 hobgoblins, 3 a 5 bugbears, 2 a 4 orcs e um tosco.

Seus principais locais são: praça principal, que é usada como arena pelos goblinóides, geralmente tendo lutas até a morte. Aqui lutam todos, exceto os goblins, considerados fracos pelos outros. O campeão da arena é um torresco de nome Grular; quartéis ao ar livre que servem para o treinamento de combatentes das legiões goblinóides. Aqui também são guardadas as armas e algumas construções funcionam de alojamento para os membros mais altos do exército. É aqui que pode ser encontrado Krusk, o bárbaro; tavernas que são muitas e geralmente não passam de tendas sujas e fétidas com grandes quantidades de cerveja goblinóide. As brigas entre seus freqüentadores são constantes. Aqui também é distribuída a temível comida goblinóide, com

seus pratos pavorosos como vísceras élficas e cozidos de miolos humanos.

É aqui que também estão localizados os maiores templos de Nastirty e Bronkor fora das terras civilizadas.

Templo de Nastirty: o maior templo goblinóide de Ry'anon. É o mais freqüentado vivendo em "guerra" constante com o Templo de Bronkor de Sograk, disputando quem possui mais influência na cidade. Seu maior sacerdote é Krenak, um bugbear traíçoeiro conhecedor de muitos rituais de natureza satânica. Comenta-se que ele tem planos para extinguir com o culto a Bronkor.

Templo de Bronkor: o templo do Deus da guerra em Sograk está numa disputa contra o templo de Nastirty por mais devotos e influência.

Esta ordem independente da igreja bronkoniana doa homens, é formada apenas por clérigos de baixo nível, e por isso tem perdido a disputa contra seu rival. Visões de um dos sacerdotes do templo previu a chegada de um novo sacerdote, muito mais poderoso que o rival Krenak, e que guiaria os goblinóides ao caminho da guerra vencedora.

Este sacerdote será o divisor de águas na vitória goblinóide levando Krusk e os Goblinóides a vitória certa de fácil.

No último Inverno a chegada de Prokor, o degolador, um orc com inteligência fora do comum, trouxe mais esperanças aos seguidores de Bronkor dentro de Sograk.





CAPÍTULO 3

A RELIGIÃO EM RY'ANON

Na sociedade de Ry'anon, muito poderia ser dito sobre o quanto uma religião afeta a vida dos mortais.

Muito mais do que apenas jogar os dados do nosso futuro, os Deuses, ao terem seus dogmas seguidos acabam sendo humanizados transformados em divindades patronas de religiões.

Aqui no mundo dos mortais, o poder se dá na relação que as religiões tem com o povo. Dotado de grande poder de controle sobre as massas, as religiões ganharam o respeito dos governantes assim que estes puderam perceber quanto poder latente um sacerdote carrega, seja o poder divino ou de manipulação de massas. Um simples clérigo revoltado pode incitar seus seguidores a defender seu ponto de vista, mesmo que isso vá totalmente de encontro com os interesses dos governantes locais. Desta forma, os sumo-sacerdotes das grandes religiões acabam detendo uma fonte de poder tão grande que alguns Reis poderiam ser derrubados com extrema facilidade.

Mas nem sempre as religiões detiveram este aspecto de poder. Depois dos problemas da Primeira Era das Trevas, culminando com a Guerra das Flâmulas, as religiões atingiram o fundo do poço. Desacreditados pela população e com um número cada vez menor de seguidores, descontentes com a situação de caos que toda a guerra trouxe, as religiões perderam em poder e destaque.

Deixaram de ser apoiados pelos governantes, caindo assim numa espécie de ostracismo que duraria séculos para ser superado.

Hoje, nas proximidades de uma nova Era das Trevas, o cidadão está aterrorizado. Não sabe o que pode vir, o que pode lhe acontecer. Nesta situação sabe que não tem ninguém a quem recorrer. Seu governante, seu líder, seu chefe, é tão indefeso quanto ele nestes tempos de desespero. Desta forma, a única saída que encontra, é a busca incessante de apoio e conforto nas escrituras divinas, que regem as religiões.

NASTIRTY, IRINA, TURAN E RADAKSAN

O panteão original de Ry'anon possui treze Deuses. Destes, dois não são seguidos por não despertarem seus poderes nos mortais. Hés-Élias e sua Esposa acabam não tendo nenhuma forma de representação entre os mortais.

Radaksan, Turan e Irina estão mortos ou desaparecidos, não possuindo igrejas organizadas, embora existam focos perdidos de adoração a Radaksan. Ultimamente, o surgimento dos Vingadores de Radaksan é apontado como o ressurgimento da religião do patrono da humanidade. Nestes tempos difíceis, muitas pessoas acreditam que Radaksan será trazido à vida novamente.

Situação diferente é enfrentada pela igreja de Nastirty. Com seu Deus liberado para se desenvolver e doar poder aos mortais, a religião do Deus negro foi proibida em Ry'anon. Os líderes das outras religiões, acharam por bem coibir o avanço da religião da morte receando que esta religião se desenvolve-se sem controle, sufocando o avanço das demais.

Entretanto tanto controle, não se mostrou tão eficaz. Hoje mesmo escondida e discreta a igreja de Nastirty prospera galopantemente. O medo e as incertezas da nova Era das Trevas causam nos mortais um sentimento de dúvida que é extremamente reconfortado pelas escrituras do Deus da Morte. Se uma era de desgraça está à caminho, certamente o melhor lugar para se estar é justamente do lado de toda esta desgraça.

A CHAVE DAS RELIGIÕES

Abaixo apresentaremos de forma mais estruturada as religiões de Ry'anon. As religiões serão descritas em breves linhas, tentando responder as perguntas mais frequentes dos mestres.

Antes de qualquer outra informação, entretanto apresentaremos a descrição em tópicos de todas as religiões, e a chave para o perfeito entendimento da descrição é dada abaixo:

Etos; todas as esferas de poder que o Deus representa. Quanto mais etos a divindade possuir, mais poderosa ela será.

Tendência; a tendência da religião será descrita aqui. Os sacerdotes devem ao menos possuir 50% de compatibilidade com a tendência da religião. Esta tendência também demonstrará como a religião se posicionará em relação a conflitos ou alianças.

Símbolo; o símbolo da religião, usado como brasão e para a identificação heráldica. Estes símbolos ilustrarão as roupas, papéis e altares, servindo assim para identificar outros membros da religião.

Livro Sagrado; o nome das escrituras sagradas da religião, onde estarão descrito os dogmas e mandamentos da mesma, bem como ensinamentos, a história da religião e suas profecias.

Arma Predileta; A arma predileta do Deus. Vale lembrar que o acesso à utilização desta arma está totalmente aberta, mesmo que o sacerdote não possua acesso a esta arma, devido às restrições de sua classe.

Domínios; Os domínios da magia clerical que estão disponíveis aos sacerdotes desta religião.

Templo Central; O nome e a localização do templo central da religião.

Membros; O número de seguidores oficiais (apenas sacerdotes) de forma aproximada.

Mandamentos: os principais mandamentos da religião.

BRONKOR, O LORDE DAS BATALHAS

Etos: Guerra, Combate, Estratégia e Astúcia.

Tendência: Caótico Neutro.

Símbolo: Martelo de Batalha envolto numa aura de sangue.

Livro Sagrado: As Inscrições do Perjúrio.

Arma Predileta: Espada Longa.

Domínios: Guerra, Destruição, Força e Caos

Tido como um Deus ríspido e intolerável, Bronkor possui uma forte adoração por toda Ry'anon.

Patrono dos combates e dos combatentes, nada mais natural que num mundo repleto de conflitos e violência à divindade representante do caos da batalha fosse extremamente popular.

A igreja de Bronkor possui todos os seus pilares baseados exclusivamente na experiência vivida por seus sacerdotes. É basicamente dividida em duas seções ou colunas, como é comumente chamada: a seção errante, composta pelos sacerdotes que vemos frequentemente como aventureiros, ou formando guardas especiais de templos ou mesmo de cidades-estados, e a divisão institucional, responsável pela administração, captação de recursos e novos acólitos.

Os Sacerdotes de Bronkor costumam ser confundidos com guerreiros normais. Em seus primeiros anos de pregação utilizam armaduras frágeis de couro ou mesmo de malha de metal, sendo diferenciados apenas pelos símbolos religiosos, que normalmente são bordados ou estampados em capas, armaduras e escudos.

Entretanto, nem só de músculos e armas vive um servo de Bronkor. Muitos seguem os ensinamentos de Deus através da intriga e da lábia. Boa parte das cidades de Ry'anon possui um sacerdote da guerra como conselheiro ao lado do regente. Eles incentivam conflitos, sussurrando idéias de expansão e anexação de territórios, reacendendo velhas rivalidades. Cogita-se que os



sacerdotes de Bronkor são os verdadeiros responsáveis pela provável guerra de Molk, Andruiler e Rodveau, nas terras do oeste.

Os templos da guerra mais parecem fortalezas, abrigando dezenas de iniciantes em treinamento. Lá eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O desafio final é uma série de combates até a morte, realizados em arenas dentro dos próprios templos. De cada quinze candidatos, apenas quatro ou cinco sobreviventes são escolhidos para representar o seu Deus.

Os sacerdotes de Bronkor costumam ser recebidos com um certo temor onde não são cultuados. A fama de bons combatentes e mestres da guerra faz com que sejam respeitados, auxiliando ainda a manter uma certa distância entre o cidadão comum e o sacerdote. Por isso que um sacerdote de Bronkor é constantemente mais temido do que venerado. Todos sabem que eles encabeçam uma religião organizada e por isso são vastamente respeitados.

O que um sacerdote de Bronkor deve ter em mente, é que a guerra deve ser destruidora e seus "peões" honrados. A força das destruições bélicas é uma força sem controle, esperando ser "ativada" a qualquer momento. Seu espírito constantemente está ligado ao "Vá e vença mesmo que para isto tenha que morrer!" É muito importante que os sacerdotes percebam que devem sempre lutar em um lado da guerra, mesmo que em lados opostos. Afinal, quem sabe qual lado tem o apoio do Lorde das Batalhas?

A ORGANIZAÇÃO

A organização da igreja é baseada na organização militar. Assim, de forma rígida, a religião

consegue seus donativos através de espólios e de doações, principalmente de governantes e ricos comerciantes que pagam pela amizade e proteção militar oferecida pelos sacerdotes de Bronkor. Assim, com vastos recursos a igreja consegue financiar o estudo de vários garotos e garotas (mais raramente), mesmo que sejam extremamente pobres, peneirando os talentos não importando onde estejam.

Templo Central: Catedral das Armas, em Tédralos.

Membros: Por volta de 3.000 sacerdotes.

Líder: Sumo General Hertan, o Impiedoso.

A HIERARQUIA

Como já dito anteriormente, a hierarquia da religião é extremamente rígida e militarizada. Ela é evolutiva de acordo com a experiência do membro. Desta forma, um membro com menos nível é subordinado a um mais avançado até se atingir o 15º Nível, quando passa a incorporar o círculo eletivo que escolhe os some-sacerdotes dos templos

Bronkor mais importantes e estratégicos, além do Sumo General, quando o atual vier a falecer.

MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS

O principal objetivo dos seguidores de Bronkor é expandir ao máximo o número de seguidores do Deus, seja por catequização, ou seja, pela conversão ainda que forçada.

As facções mais avançadas da religião tentam ainda a manipulação de governantes e a instauração constante de conflitos e combates, pois é durante estes acontecimentos que a força de Bronkor fica mais evidente em Ry'anon.



A motivação dos seus sacerdotes é sempre a demonstração da força e do poder do seu Deus. Não é incomum vermos após os combates um sacerdote de Bronkor contabilizar os derrotados tentando demonstrar o quanto à selvageria de sua divindade o faz poderoso.

RECRUTAMENTO

O recrutamento de sacerdotes se faz basicamente em duas frentes. A primeira, e mais usual, é a escola de guerra. Um jovem que deseje ingressar na vida de seguidor de Bronkor é internado na escola. Neste período, aprende história, religião, rituais, a teoria das guerras, diplomacia e a manejar armas e escudos.

A outra forma de recrutamento se dá em campo. Um sacerdote que vislumbre num guerreiro um grande poder de combate, pode tentar convertê-lo e transformá-lo em um sacerdote para utilizar seus dotes natos à serviço da sua igreja.

ALIADOS

Os principais aliados da Igreja de Bronkor são a igreja de Dzenis e Malfroin. Os religiosos de Bronkor se posicionam de forma estratégica entre estas duas igrejas inimigas, utilizando as cooperações de ambas, quando se fizer mais vantajoso. Existem ainda vários governos de cidades importantes que colaboram com a igreja de Bronkor. A principal delas é a cidade de Tédralos, onde se localiza o Templo Central de Igreja de Bronkor.

INIMIGOS

A relação com os sacerdotes de Zulam costuma ser “pacífica” até que os interesses de sua igreja ou divindade vão de encontro aos interesses dos sacerdotes de Zulam. Normalmente, bate-bocas e discussões se tornam a forma mais corriqueira de defender seus ideais, embora muitos combates acabem ocorrendo nestas situações. Assim a presença e o convívio com sacerdotes de Zulam é tolerada na maioria das vezes, mesmo que esta tolerância seja uma tênue linha de paciência!

RITUAIS

A igreja de Bronkor possui alguns rituais específicos e vê alguns pontos dogmáticos com especial atenção.

Nascimento: A igreja de Bronkor abençoa os nascidos em um ritual conhecido como “Batismo de Sangue”. Nesta cerimônia, o sacerdote de Bronkor faz um pequeno corte no pulso do bebê e desenha três círculos com o sangue na testa da criança. Segundo os Sacerdotes, este ritual confere força e bravura à criança.

Casamento: A igreja de Bronkor não abençoa casamentos, embora não os proíba. A natureza extremamente agressiva da vida destes sacerdotes vai totalmente de encontro à filosofia de vida do casamento.

Morte: A igreja de Bronkor vê com especial atenção as cerimônias de morte. Se o morto apresentou bravura e honra em sua vida, ele será abençoado e enterrado com suas armaduras, armas e itens pessoais queridos em vida. Outros bens (inclusive de valor) são recolhidos e doados ao templo mais próximo.

Se o falecido não teve uma morte digna (que fira qualquer um dos mandamentos da igreja), o sacerdote não abençoará o morto, recolhendo TODOS os seus bens e doando ao templo mais próximo.

Ritual de Guerra: O mais importante da religião. É realizado antes de combates, quando os sacerdotes abençoam as armas dos combatentes jogando sal grosso sob os elmos dos combatentes.

MANDAMENTOS

1. A batalha é sua vida, seus sonhos, seus desejos. Esteja presente em qualquer conflito, quando vier, a saber, de sua existência.
2. Nunca se renda. Uma morte em batalha é seu destino, não fuja dele, a não ser que tenha uma forma de aniquilar TODOS seus inimigos de uma só vez.



- 
3. A ordem militar é a única que deve ter algum valor.
 4. Leis restritivas não significam nada para você.
 5. Não tenha piedade de seus inimigos, pois eles não terão contigo.
 6. Construa um forte, depois o amplie, tornando-o um castelo. Para este fim, guardará 20% de tudo o que conseguir em sua caminhada pelo mundo. Neste lugar, você adorará seu Deus e iniciará outros acólitos.
 7. Se tiver filho, ele será de seu Deus, servindo desde criança em um templo de Bronkor, que poderá ser o seu ou de um outro qualquer.

*"Grande Lorde de todas as Batalhas.
Membro e senhor da honra e astúcia.
Que sua estratégia me impeça de cair,
mas que o sangue de meu inimigo
ilumine minhas lâminas
para que eu possa honrar com
a glória vossas convicções!
Urra! Bronkor! Urra!"*

Oração da Glória Bronkoriana
Parte oral do Ritual de Guerra
As Inscrições do Perjúrio - Parte Nobre

DAGUS, O SENHOR DAS ONDAS

Etos: Oceanos, Criaturas Marinhas, Rios, dos Marinheiros, Piratas e Navegadores.

Tendência: Caótico Neutro.

Símbolo: Uma baleia cachalote saltando da água.

Livro Sagrado: Inexistente.

Arma Predileta: Tridente ou Arpão.

Domínios: Água, Animais, Destruição e Caos

Sem uma unidade, ou mesmo uma estrutura vertical que torne a hierarquia uma realidade, vários grupos menores e regionalistas imperam e de certa forma enfraquecem o culto de Dagus.

Praticamente todas as regiões cultuam o Lorde das Águas, obviamente no litoral com muito

mais frequência, embora existam seguidores até na árida cidade de Al Kadesh. Recentemente descobriu-se que Dagus teria adquirido o eto dos Rios, um eto profundamente importante para a expansão de seus tentáculos rumo ao interior, o que provavelmente tornaria a igreja uma das mais fortes e cultuadas do mundo, se não fosse a descentralização de poder.

Os Dogmas da igreja são os mais fáceis de serem seguidos e defendidos dentre todas as religiões e cultos de Ry'anon, entretanto isso não faz da vida de um sacerdote de Dagus uma facilidade. As distâncias são enormes, o número de comunidades praianas é grande, aumentando o trabalho a níveis sobre humanos. Como não existe uma grande organização dentro da Igreja, os 4 templos existentes são independentes entre si, apesar de todos serem representados no templo central na cidade portuária de Lindrust.

Um fato importante é que a iniciação e os estudos dos sacerdotes de Dagus se dá de forma oral, já que não existem formas escritas dos ensinamentos de Dagus. Os conhecimentos e dogmas se passam de sacerdote a sacerdote, e destes diretamente para os seguidores de forma oral, sempre. Isto trás outra característica excêntrica ao corpo de sacerdotes. De todas as religiões, a única que pode integrar sacerdotes analfabetos é a igreja do senhor das ondas.

Entre representantes de diferentes templos não existe desrespeito ou ofensas. Todos são igualmente importantes na concepção de uma unificação futura, o que torna o trabalho de integração sempre fácil de ser executado.

O que torna diferente um clérigo de outro são os costumes, os ensinamentos e a forma como tudo isto é executado. Enquanto um sacerdote de Lindrust utiliza roupas leves e mantos em tons de azul, a pequena facção de Rodveau, a cor azul é sagrada e apenas roupas em tons pastel são utilizadas.

A ORGANIZAÇÃO

Como já identificado acima, a igreja de Dagus peca pela desorganização. Mesmo contando com um contingente cada dia maior de seguidores, a falta de uma espinha dorsal que traja planos

expansionistas corretos e duradouros impede que a igreja tome uma posição mais centralizada e convergente.

Formada por quatro grandes grupos e vários outros chamados de células satélites, a igreja vê de tempos em tempos uma grande mobilidade política, que leva ora um ora outro grupo ao poder. Sempre ancorados pelo grupo situado em Lindrust (reconhecido como a representação externa da religião), todos estes grupos lutam politicamente pela uniformização de dogmas e ritos, tentando é claro sobrepor os seus sobre os demais.

É importante entretanto, firmar que tais disputas e divergências são meramente políticas. Desta forma um grupo não é rival, muito menos inimigo, do outro. As disputas se fazem no meio da diplomacia, e mesmo assim enfraquecem de forma substancial a igreja que cada dia mais carece de uma cabeça pensante e capaz de liderar uniformemente todos os fiéis e seguidores.

A igreja de Dagus retira seus recursos basicamente das doações realizadas pelos seus sacerdotes, o que logicamente a faz uma religião com menos recursos do que as outras já apresentadas. A exceção é o templo central de Lindrust, mantido pelas companhias comerciais e marítimas que utilizam os serviços da igreja para manterem sacerdotes em seus navios mercantes.

Templo Central: Porto dos Corais em Lindrust.

Membros: Por volta de 1.300 Sacerdotes.

Líder: Gore Muriael.

A HIERARQUIA

A hierarquia da igreja pode ser contada apenas nos escalões mais baixos. Normalmente um sacerdote

líder de templo ou altar possui entre 5 a 10 sacerdotes comandados, que se revezam nos afazeres locais. Estes sacerdotes líderes dificilmente respondem a outros sacerdotes superiores, possuindo inclusive liberdade de interpretação dos sinais de Dagus. A única forma de serveniência se dá na esfera política e representativa, sempre ao templo central de Lindrust.

MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS

Mais do que qualquer coisa, o principal motivo de ação de um sacerdote de Dagus é a unificação de sua religião. Fato difícil de ocorrer, ao menos nos próximos 50 anos. Conta-se inclusive que a Era das Trevas que se inicia traria ainda mais segregação entre as facções da igreja.

Seus objetivos se baseiam na incorporação de novos fiéis e na defesa do território religioso, encarado como as diversas vilas costeiras extremamente humildes,

existentes em todas as partes de Ry'anon.

Ultimamente outro horizonte se abre aos sacerdotes, principalmente aos errantes. Expandir o conhecimento de seu Deus pelo interior das cidades e vilas aproveitando a entrância dos rios e riachos até o interior.



RECRUTAMENTO

Não existe recrutamento. Na igreja de Dagus é muito comum a figura do aprendiz. Normalmente um jovem de 13 a 15 anos "adotado" pelo sacerdote, que será seu iniciado por aproximadamente quatro ou cinco anos. A partir daí o sacerdote, já considerado formado, estará pronto para "formar" outros jovens.

Encontra-se ainda em estudo uma escola de formação de marinha e de pesca em Lindrust, mais precisamente no templo central da religião. Aí seriam difundidos dogmas e idéias filosóficas





utilizando o método de Dagus. Infelizmente a idéia esbarra na falta de material escrito sobre o Deus.

ALIADOS

A relação da Igreja de Dagus com outras religiões é muito pacata e simples. Como uma região sem força mundial e seccionada, muito pouco de integração é realizado com outras religiões. Os sacerdotes de Dagus se dão bem com todos os outros sacerdotes, pois sua divindade incorpora um pouco de todos, deste os intempestivos sacerdotes de Bronkor a até os pacíficos clérigos de Zulam.

INIMIGOS

A igreja de Dagus foi a última a declarar perseguição a Nastirty, e quase não o fez. Muito se especula sobre a existência de um ritual que utiliza a transformação de água do mar em sangue profano. Alguns sábios dizem que a existência deste ritual é uma lenda criada pelas outras religiões (leia-se a manipulativa igreja de Bronkor) para trazer a força da igreja de Dagus junto deles na luta contra Nastirty. Mesmo assim, um clérigo de Nastirty identificado por um sacerdote de Dagus não terá muito sossego.

RITUAIS

A igreja de Dagus não possui um corpo relativo de rituais. Aqui a figura da bênção é mais utilizada. Os sacerdotes emanam cânticos diferentes, proferem orações diversas sempre que desejam invocar o bem a algo. Este ritual único e extremamente desformalizado é simplesmente conhecido como "A Bênção".

MANDAMENTOS

1. O oceano é o corpo de Dagus e jamais deve ser violado ou profanado.
2. Toda mudança é bem vinda, por isto viva intensamente sua vida, abraçando todas as oportunidades de experimentar coisas novas, inclusive conhecendo terras novas.

3. A extração dos recursos marinhos para sustento é abençoada por Dagus, mas a matança indiscriminada trará a sua ira.
4. Deve levar a palavra de Dagus para o mundo todo, defendendo suas leis a todo custo.
5. Deve doar 10% de tudo que ganhar, inclusive itens mágicos, para a sua igreja.

*Não somos uniformes, mas o que realmente é?
Não somos fortes, mas quem verdadeiramente o
é?*

*Ora não me faça rir ao duvidar de nossa força.
A terra surge do mar, mas o mar não pertence à
terra!*

Gore Muriael
Em pronunciamento religioso

DZENIS, O CAVALEIRO ARDENTE

Etos: Fogo, Calor, Sol, Deserto e dos Nômades.

Tendência: Leal e Neutro

Símbolo: Uma grande chama rodeada por três pequenos sóis. Cada Sol representa o fogo, o sol e o calor.

Livro Sagrado: Alivord, Pedra das vontades do fogo.

Arma Predileta: Espada Longa

Domínios: Fogo, Destruição, Sol e Caos.

A igreja de Dzenis, o Senhor Amarelo como costuma ser chamado, clama por ser a única igreja que pode provar a presença de seu Deus em Ry'anon. Após a primeira Era das Trevas, quando tudo parecia perdido, um senhor trajando uma armadura de metal extremamente brilhante e vermelha, salvou um grupo de colonizadores de Acrópoles que tentava desbravar o Deserto dos Crânios.

O misterioso cavaleiro, nada falou, apenas desceu de seu corcel negro e colocou 16 placas de pedras negras e extremamente lisas nas escaldantes areias do deserto, para em seguida sumir no horizonte.

O grupo de colonizadores pegou as pedras e, lendo as inscrições entalhadas, descobriu

pregações de uma nova religião. Estava fundada a igreja de Dzenis.

Com dogmas ríspidos e sacerdotes intolerantes, o caminho à adoração de Dzenis é o mais difícil de se trilhar dentre todas as religiões. Seus dogmas são tidos como sagrados pelos seus sacerdotes, o que faz com que todo aquele que falhe em defendê-los seja perseguido e morto. Em outras palavras, os sacerdotes que desrespeitarem o culto e perderem seus poderes, são imediatamente localizados e mortos.

O seu centro de poder está estritamente ligado ao Deserto dos Crânios e a cidade de Al Kadesh, já que é exatamente com o Deus do fogo e do calor que os nômades mais se identificam.

A filosofia de Dzenis é ensinada em envolvimento com o fogo. A chama é o meio entre a combustão e o apagar, o desafio tênue de uma chama a desafiar o frio, o vento e a água, para se manter acesa.

A força e outras fortes emoções vão derrotar o raciocínio lógico sempre que confrontados. “O fogo não pensa, o fogo age e queima. O que sobra depois disso são cinzas”.

Os seus clérigos não costumam ser contidos mesmo pelos seus superiores.

Existe ainda o conflito dentro da sociedade nômade no que compete à competência de punição de seus sacerdotes e principalmente seus seguidores. Os clérigos costumam postular que a lei de Dzenis é mais forte que a força do Sultão. Este, faz vista grossa. A fé no senhor do fogo faz com que seus súditos não interfiram na política de Al Kadesh, e esta está sempre o enriquecendo.

A ORGANIZAÇÃO

A igreja é muito maleável, com pouca rigidez hierárquica. Suas principais fontes de riqueza provêm da segurança realizada aos comerciantes no deserto e na doação dos sacerdotes de vida aventureira. Estas duas fontes de recursos fazem da igreja de Dzenis uma das mais ricas de Ry'anon.

Templo Central: Casa das Chamas Eternas em Al Kadesh.

Membros: por volta de 2.000 sacerdotes.

Líder: Maarzi Umdraled.

A HIERARQUIA

A igreja de Dzenis também não possui divisões. Todos os iniciados na religião são mandados para diferentes partes do mundo para divulgar e proteger o fogo em todas as partes do mundo. Um sacerdote de Dzenis é livre para ir onde quer, e fazer exatamente o que deseja, desde que dentro dos limites impostos pela sua religião.

Quando o sacerdote atinge 30 invernos na igreja, é dada a ele a escolha de permanecer na ativa de aventureiro, se recolher em um dos 2 templos da religião (em Lindrust ou Duhan), ou migrar de forma definitiva para o templo da Chama Eterna, para dali nunca mais sair.

O ponto intolerante da igreja de Dzenis é a chamada Guarda de Correções. Uma elite composta por 13 sacerdotes com 10 níveis ou mais que percorrem o mundo prendendo, punindo e até executando sacerdotes de Dzenis que não cumpram as ordens ou dogmas da religião. O mais curioso é que quando um grupo de elite chega para punir um sacerdote, sua fé é tamanha, que não há sequer luta, o sacerdote simplesmente se entrega convicto do perdão de seu Deus.

MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS

Os sacerdotes de Dzenis possuem algumas limitações culturais para se expandirem. Fora das areias do Deserto, as pregações de Dzenis possuem pouco apelo. Desta forma, os seus alto-sacerdotes preferem combater diplomaticamente pela unanimidade dentro da sociedade Nômade. Hoje, pode-se dizer que a cidade mais difícil para se erguer um novo templo é a cidade de Al Kadesh. Os sacerdotes de Lantus foram os únicos que conseguiram furar esta barreira religiosa, com o auxílio do Sindicato dos Mercadores e com os ricos comerciantes de outras cidades que encontravam dificuldade em negociar com os mercadores nômades, quase todos analfabetos e não peritos em matemática. Assim, a instauração de um templo do Deus do conhecimento teve que ser aceita até pelos sacerdotes do fogo.

A maior motivação de um sacerdote de Dzenis é sem dúvida arruinar um Sacerdote de



Malfroin. A rivalidade entre os dois deuses é tão forte, que nem a lenda de que se tratam de Deuses irmão gêmeos é levada a sério.

RECRUTAMENTO

Os sacerdotes de Dzenis são escolhidos em festivais ocorridos nas tribos nômades e nas vilas e cidades do deserto. Um tapete de brasas, com quase 30 metros, é pisado por vários garotos (a igreja não aceita mulheres entre seus sacerdotes). Aqueles que chegarem ao fim sem queimarem a sola dos pés são levados aos templos para receberem a educação necessária.

ALIADOS

O grande aliado de um sacerdote de Dzenis é um sacerdote de Bronkor. Nem mesmo a relação estreita que os homens das batalhas tem com seus inimigos do norte é capaz de atrapalhar a cordialidade entre estas duas religiões. A forma caótica e intempestiva com que os sacerdotes destas duas religiões observam a vida é um fator decisivo para a união em circunstâncias especiais.

INIMIGOS

Como já relatado acima, o principal inimigo da Igreja de Dzenis é a Igreja de Malfroin. Estas duas religiões se odeiam mortalmente e comenta-se que se não fosse a manipulação exercida pelos homens de Bronkor, estas duas religiões já tinham iniciado uma nova guerra das flâmulas.

RITUAIS

O Clamor das Cinzas é o ritual mais importante e solene da religião do fogo. Ele é melhor detalhado abaixo.

Nascimento: O nascimento de um homem é considerado uma dádiva de Dzenis. O bebê deve ser agraciado com os raios de sol no

seu primeiro alvorecer. A criança deve ser posta num altar a céu aberto e deve receber orações de sacerdotes logo na sua primeira manhã. Caso contrário, a criança será considerada uma pagã e jamais poderá adentrar um templo de Dzenis.

Há um outro costume religioso muito controverso fora da sociedade nômade. Segundo os sacerdotes, uma criança deve nascer no período em que o sol ainda esteja no céu. Caso a criança nasça durante a noite ou a madrugada, é imediatamente sacrificada após o nascimento. Este costume religioso evasivo é muito respeitado pelos pais da criança. Entretanto, a força das mães em evitar que seus filhos venham a nascer sob a luz de Ramah acaba fazendo com que muitas mães pereçam no parto.

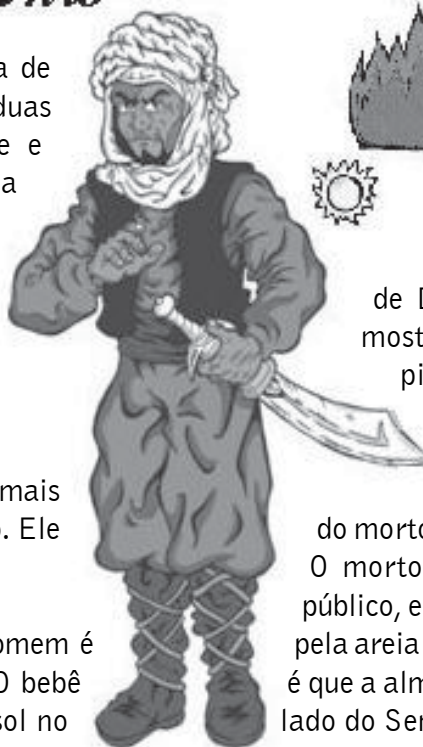
Casamento: O casamento é muito festejado pelos sacerdotes de Dzenis. O matrimônio é abençoado pelo fogo das brasas. O marido deve marcar com um ferro em brasa seu nome, marca ou símbolo em suas mulheres (sim, a poligamia é incentivada por Dzenis), normalmente na região lombar nas costas. Após o casamento, a mulher só poderá ser deflorada pelo marido quando a cicatrização desta marca estiver terminada. É o sinal de

Dzenis de que a noiva foi aceita. Se o ferimento infeccionar, a mulher não foi aceita por Dzenis e deve ser sacrificada.

Morte: A morte é a maior tristeza que pode ocorrer para a religião de Dzenis. Sempre que alguém se mostrar doente, deve ser acesa uma pira para afastar o mal do corpo do doente. Caso este venha a falecer, a chama deve ser ampliada para consumir o corpo do morto no ritual do Clamor das Cinzas.

O morto é cremado em um cerimonial público, e suas cinzas devem ser espalhadas pela areia do deserto. Só depois de tudo isso é que a alma do morto poderá descansar ao lado do Senhor do Fogo.

Dzenis



MANDAMENTOS

1. O Sol e o Fogo devem completar seus ciclos sem serem interrompidos.
2. Não contenha sua alegria ou raiva. Sempre deixe que saibam o que você está sentindo.
3. O fogo protege e destrói. Seja desta mesma forma.
4. Quando levar as chamas de Dzenis para algum inimigo certifique-se que ele foi consumido até as cinzas, fazendo uma fogueira e dedicando sua morte para seu Deus.
5. Uma mulher é uma chama. Procure conservar um incêndio em harmonia.
6. Você é forte se sua igreja for forte. Doe 10% de tudo que conquistar.

*Que do fogo foste trazido
Do fogo fizeste nossa existência
Que o calor de vossa sabedoria
Possa incidir em nossa clemência
Que o tremular das chamas,
Seja toda a nossa vitória!
Do fogo, ao fogo Dzenis!*

Alivord, Pedra das vontades do fogo.
Placa 14, Das Louvações.

ILANDRA, MÃE DAS MATAS

Etos: Natureza, Animais, Árvores, Florestas,
Criaturas da Floresta, Maedas e Elfos.

Tendência: Neutro e Bom.

Símbolo: Uma grande tulipa amarelada rodeada
por cinco abelhas representando as cinco etapas
da vida.

Livro Sagrado: O Livro da Vida, para os seus
seguidores e o Dunvrainin só para os Maedas.
Dois livros diferentes, mas com conteúdos muito
semelhantes.

Arma Predileta: Cimitarra.

Domínios: Plantas, Proteção, Cura e Animais.

Com um culto amplo e antigo nascido junto
com a sociedade Maeda, a religião natural, como
também é conhecida, não possui força fora das
florestas. A natureza destruidora e pouco apegada
dos humanos torna pouco provável a sua escolha
por seres de outras raças que não as silvestres.

Com a exceção de rangers e druidas,
nenhum outro humano costuma sequer se lembrar
da existência de Ilandra. É claro que isto contribui
muito para a limitação do poder da Deusa. Apesar
de seus dogmas praticamente movimentarem toda
a sociedade e cultura Élfica e Maeda, pouca
influência pode ser observada na sociedade
humana.

Este desafio de tornar a Deusa mais
conhecida e cultuada começa a se tornar realidade
em algumas regiões, onde fazendeiros aprenderam
a rezar para a senhora das matas pedindo boas
colheitas e a fertilidade da terra.

Sacerdotes de Ilandra podem ser
encontrados com certa dificuldade em terrenos
selvagens ou silvestres, vivendo nos confins de
matas e bosques em perfeita harmonia com a
natureza. Costumam priorizar os materiais naturais
como a madeira de árvores mortas, o couro, e os
tecidos brutos, como o algodão, ou o linho.

Se estiverem armadurados, estarão com
armaduras de couro leve, utilizando outras
armaduras mais pesadas apenas em situações
críticas com a devida permissão dos superiores da
religião.

Os templos de Ilandra costumam se localizar
no interior de florestas e bosques, sempre em áreas
belas e acessíveis. Cabanas ou choupanas são
construídas em harmonia com as árvores para não
desrespeitar a natureza e proteger os sacerdotes,
além de abrigar enfermarias e escolas onde os
ensinamentos do livro da Vida são decifrados.

Os clérigos de Ilandra mesmo vivendo em
ambientes naturais devem observar a cidade. É lá
que estão os seguidores e é lá que se encontra o
poder dos outros Deuses. Se dentro de uma floresta,
Ilandra impera e governa solitária, é justamente o
enfraquecimento dos seguidores de Deuses alheios
que um sacerdote natural deve objetivar.

O grande conhecimento de um sacerdote de
Ilandra só será obtido quando este compreender o
ciclo da vida e aprender a segui-lo sem ofender o
seu movimento natural.



A ORGANIZAÇÃO

A igreja de Ilandra possui uma organização muito elementar. Como pode ser reconhecida como uma religião de grande apego mundial, ela consegue unir os regionalismos aos dogmas centrais e usar isto como ponto de difusão.

O principal meio de aquisição de recursos é encontrado no dízimo dos sacerdotes errantes. A Igreja financia seus estudos, os prepara para a vida aventureira e depois eles “devolvem” estes recursos doando 10% de seus espólios.

Templo Central: Palácio das Flores em Lampurian.
Membros: Por volta de 2.000 sacerdotes.
Líder: Sheera Halaniela.

A HIERARQUIA

A igreja de Ilandra possui duas facções bem distintas. A fechada e desconhecida facção Maeda, da qual pouco ou quase nada se conhece, e a facção

élfica, que originou ainda as facções menores de rangers e druidas.

Dentro da principal facção, a élfica, existe a divisão em três estágios: a dos mateiros errantes, que viajam pelo mundo vigiando, protegendo e defendendo a natureza e o ciclo da vida por todas as partes do mundo, além de serem os principais articuladores de novos fiéis e responsáveis por levar e trazer as mais diversas notícias à cúpula da igreja. A segunda parte seriam os Senhores Verdes, os altos sacerdotes de Ilandra, respeitadíssimos dentro da sociedade élfica. Sacerdotes de poderes imensos, com mais de 15 níveis de poder, e ainda os sete sumo-sacerdotes de Ilandra, um grupo seletivo de sacerdotes de mais de 20 níveis, considerados avatares de Ilandra que receberam poderes diretamente da Dama das Matas, respondendo somente as ordens de Sheera Halaniela, considerada por muitos como a mulher mais influente na corte élfica. Sheera é amiga pessoal da Rainha Moniele Safriniel e sua conselheira pessoal.

A sumo-sacerdotiza das Árvores, é uma elfa de meia idade, extremamente caridosa e querida por seus seguidores. Ela consegue unir com decência a suavidade da natureza com o desapego que estes sacerdotes costumam ter.

As outras divisões menores dos druidas e rangers são muito restritas com costumes e dogmas particulares em cada região, porém sempre seguindo a proteção do natural. É muito comum que rangers formem as guardas de templos de Ilandra ou sirvam de batedores nas florestas e matas.

MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS

A principal motivação de um sacerdote de Ilandra é proteger o natural e o intocado. Por acreditar que Ilandra está em cada representação da natureza, este sacerdote irá defender uma simples muda de planta com muita dedicação.

Seus principais objetivos se convergem para dois pontos: a expansão religiosa e a destruição de Nastirty. Há nos grandes círculos da igreja um sentimento de derrota muito grande, por não aproveitado o vazio religioso que Radaksan deixou na população humana. Na época, os sacerdotes de Ilandra adotaram uma postura mais reservada e



presenciaram a expansão das igrejas de Lantus e de Bronkor. Agora, as margens de uma nova Era de Trevas, os sacerdotes não querem que o erro se repita, aproveitando todos os momentos para converter humanos à religião natural.

RECRUTAMENTO

O recrutamento dos sacerdotes de Ilandra se dá com o despertar da vocação. O jovem, ao se ver tocado por Ilandra, procurará uma igreja para oferecer seus serviços. Caso realmente desperte o desejo de renúncia de sua vida em favor de Ilandra, será levado para Lampurian, onde ficará interno por até seis anos no templo central da igreja. Daí só sairá morto ou formado, pronto para a vida de aventureiro.

ALIADOS

A relação dos sacerdotes de Ilandra com outros sacerdotes é muitíssima pacífica. Nunca irão se opor contra qualquer ensinamento religioso, mesmo porque a sua natureza defende e prioriza o diverso e o múltiplo, até que isto não se confronte diretamente com o que ache verdadeiro.

Alguns governos, principalmente os localizados em regiões silvestres, costumam ser bem cordiais com a igreja de Ilandra.

INIMIGOS

A grande desgraça de Ry'anon, segundo um seguidor de Ilandra, está reencarnada num seguidor de Nastirty. Este é considerado o opositor de tudo que Ilandra defende. Nesta situação, um sacerdote de Ilandra irá lutar, geralmente até a morte, para "exterminar" a praga negra.

RITUAIS

A igreja de Ilandra possui vários rituais. Dentre deles, o mais famoso é a marcação de passagem, conforme mostrado abaixo:

Nascimento: Os seguidores de Ilandra acreditam que a vida é o ciclo penoso da existência dividido em

Morte e Vida. Acreditando em reencarnações, o nascimento é tratado como uma mera fase da existência. Mesmo assim, a criança é abençoada assim que largar o peito de sua mãe.

Casamento: Este ritual é considerado um dos rituais matrimoniais mais bonitos de Ry'anon. Os noivos são agraciados por um sacerdote, que abençoa uma grande árvore e dedica a força do matrimônio a ela. Assim, em quanto a árvore estiver forte e de pé, os noivos estarão felizes. Dentro da igreja, a virgindade, tanto feminina quanto masculina, é uma exigência para o casamento. Mulheres defloradas não podem se casar.

Morte: Este é conhecido como a Marcação da Passagem, quando o falecido deixará este mundo e se juntará a Ilandra em seu jardim celestial, para ser preparado para retornar em uma nova reencarnação. O Morto é enterrado numa cova rasa e coberto com folhas secas. Seu corpo é molhado para acelerar a decomposição. Quando só restarem os ossos, estes serão abençoados e enterrados num cemitério próprio. Para os seguidores de Ilandra, apenas os enterrados nestes cemitérios é que podem retornar a vida e continuar o ciclo vital. É importante lembrar que todos os pertences do morto devem ser destruídos para evitar que sua alma fique presa neste mundo.

MANDAMENTOS

1. Usufruir a Natureza sem destruí-la. Permitir que o ciclo da vida se complete sem prejuízos.
2. Prezar tudo o que for vivo, pois são os filhos de sua deusa.
3. Ajudar todos de sua comunidade, sendo que você terá a missão de confortá-los espiritualmente.
4. Viver plenamente sua vida e, quando chegar a hora, casar e ter filhos.
5. Crie uma fazenda, pasto, local de pesca ou outro meio de sustento, trabalhando nele para ajudar os necessitados de sua comunidade.
6. Doe 10% do que ganhar para sua igreja





*Glória mãe Ilandra!
Santa nobre senhora alva da luz,
Santa nobre força que tudo produz,
Santa alma verde que a vida nos promete,
Santa mãe sábia que com a morte nos acomete,
Proteja-nos,
Vigie-nos,
Conforte-nos.
Que o ciclo abençoado
Esteja em nosso caminho
Glória mãe Ilandra!*

Oração de toque ao Livro da Vida
Inicialização e término do ritual de Marcação da
Passagem

LANTUS, O SAPIENTE

Etos: Sabedoria, Conhecimento, Inteligência, Ciência, Escrita, Idiomas, Ensinaamentos e dos Nipônicos.

Tendência: Neutro.

Símbolo: Uma mão aberta de onde saem seis feixes de luz branca.

Livro Sagrado: Alfarrábios Alvos.

Arma Predileta: Bordão.

Domínios: Conhecimento, Viagem, Sorte e Proteção.

A igreja de Lantus pode ser dividida em duas congregações completamente diferentes. A Ocidental, e tradicional de Lantus, e a Igreja de Sakanur, o Deus único, onipresente e onisciente da cultura nipônica. Entretanto, nem mesmo esta aparente divisão de forças é capaz de impedi-la de estar entre as mais importantes religiões de Ry'anon, e ser com certeza a mais influente.

Com uma política perfeita de expansão e conversão de fiéis, conseguiu o êxito de tornar a população urbana quase que totalmente alfabetizada. Hoje se especula que 9 em cada 10 habitantes da cidade conheça a escrita.

Esta tática faz do sacerdote de Lantus uma pessoa muito adorada por onde quer que passe. Com a troca de alimentos, repouso e curativos, por ensinamentos, os sacerdotes são muito festejados quando chegam em vilas menores para os ensinamentos.

Os sacerdotes pacíficos de Lantus percorrem em dupla os locais mais longínquos do mundo e, em troca da possibilidade de expandir as idéias de seus Deus, alfabetizam crianças, formam escribas, médicos e outros profissionais, além de auxiliar os governantes locais com conhecimentos técnicos de administração.

A igreja de Lantus não prima pela violência, porém seus seguidores estão longe de serem pacíficos. Muito pelo contrário, à fama dos sacerdotes de guerra de Lantus é muito difundida entre os exércitos de Ry'anon. Com um grande conhecimento em diversos ramos, os sábios sacerdotes são sempre respeitados, ainda mais quando utilizam suas magias para desvendar segredos de exércitos inimigos.

Por fim, a igreja de Lantus assume ainda a forma nipônica sob o nome de Sakanur. Com os mesmos etos, ensinamentos e dogmas, a diferença básica está no livro sagrado. Entre os seguidores de Sakanur, não existe a figura dos Alfarrábios Alvos. Aqui o conhecimento de Sakanur foi todo passado ao iluminado, como também é chamado o líder dos nipônicos. Mestre Akiniro, líder político e religioso de Sakanur, lidera o Culto ao Grande Espírito. Para o culto, Mestre Akiniro é o único ser imortal do mundo. Sua morte apenas será permitida por Lantus, quando o mestre encontrar e apontar seu sucessor que, segundo Akiniro, ainda não nasceu.

Para os sacerdotes de Lantus o mundo é uma enorme biblioteca. Nele os homens e as outras raças encontram conhecimento que devem ser extraídos e disseminados para uma melhora na vida dos mortais.

Outro ponto dos ensinamentos se encontra na obrigação da divulgação de conhecimento. Uma informação não divulgada, ensinada ou perpetuada é uma informação perdida. A capacidade de aprendizado é uma dádiva de Lantus e ela deve ser explorada ao extremo.

A ORGANIZAÇÃO

A igreja de Lantus é com certeza a mais rica e abonada de Ry'anon. Recebe recursos de seus sacerdotes errantes e doações generosas em troca de auxílios dados a governantes, homens poderosos e comerciantes. Os altos sacerdotes de Lantus, já de idade avançada, costumam "vender" seus conhecimentos em diversas áreas, como Medicina, Administração, Comércio, Guerra e Estratégia.

A igreja central de Lantus se localiza em Lindrust. A grande Biblioteca Central é formada por um complexo por 9 prédios, onde funcionam todas as partes da administração da igreja, principalmente os alojamentos dos sacerdotes, as salas de aula e os quartos reclusos dos monges copistas, responsáveis pelos milhares de livros encontrados na biblioteca.

Templo Central: Biblioteca Central de Lindrust.
Membros: Entre 4.500 e 5.000 sacerdotes.
Líder: Olga Sotnas.

A HIERARQUIA

A Igreja de Lantus possui uma hierarquia muito simples. No início, os sacerdotes formados devem passar um tempo em pesquisa de campo sob supervisão de um sacerdote mais poderoso. Após evoluir três níveis ao lado deste sacerdote, este já se encontra pronto para viver aventuras sozinho. Assim permanece até o décimo nível, quando passa a Mestre Sacerdote recebendo um novato para acompanhar e ensinar. Assim que este novato se encontre pronto, o Mestre pode escolher entre se recolher a um templo ou continuar na vida errante.

A igreja é governada por Olga Sotnas, uma humana dotada de uma sapiência e uma inteligência fora do comum. Olga administra a igreja sem muitas interferências, preferindo agir

Sakanur
(Lantus)



sempre através de seus secretários. Desta forma, é muito difícil ver a Sacerdotiza em cerimônias públicas ou reuniões políticas. Ao invés disso, ela prefere estar sempre nas bibliotecas do Templo Central, onde chega a passar dias reclusa.

MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS

Logicamente, o principal objetivo de um sacerdote de Lantus é a difusão do conhecimento. Se hoje grande parte da população urbana já se encontra alfabetizada, os olhos e objetivos desta religião se voltam para as áreas selvagens e pouco civilizadas.

Para um sacerdote de Lantus, a vida de aventuras é um eterno aprendizado, desta forma, esta é a ordem religiosa que mais possui motivos para se embrenharem em regiões inóspitas. Viver longe da civilização, estudando raças, animais, histórias e geografia é a principal motivação de um sacerdote de Lantus.

RECRUTAMENTO

Os Sacerdotes de Lantus são pinçados dentre os alunos da alfabetização. Basta um sacerdote perceber o talento de um jovem para oferecer anos de estudo a ele e uma vida completamente diferente. Se o sacerdote for de origem humilde e tiver uma família grande, existe ainda a possibilidade da família receber um auxílio anual como uma saca de trigo ou alguns litros de leite. Desta forma, a igreja se prende não só o jovem, mas a toda a sua família



ALIADOS

A igreja de Lantus possui vários aliados. Atuam de forma bastante efetiva junto ao conselho teórico do Sindicato dos Mercadores, realizam estudos históricos para diversas organizações e são aliados



importantes dos mais poderosos governos de Ry'anon.

No campo religioso, a Igreja do Deus Zulam é sem dúvida a que mais se aproxima dos ideais de convivência defendidos pela igreja de Lantus. Dois sacerdotes destas religiões, ao se encontrarem, serão bem cordiais entre si, se ajudando de forma mútua e verdadeira.



INIMIGOS

A relação dos clérigos de Lantus com outros clérigos prima pela diplomacia, ao que compete aos sacerdotes de Lantus. Ela tende a ser pacífica, mesmo com seus principais inimigos, os Sacerdotes de Nastirty e Ilandra.

Para os sacerdotes de Lantus, Nastirty usa o conhecimento de forma deturpada, sempre levando a humanidade a se afastar dos ideais de elevação como ser. Ao se depararem com um sacerdote de Nastirty, como todas as outras religiões, irá persegui-lo, neutralizá-lo ou até mesmo matá-lo caso seja necessário.

Já os desentendimentos com os sacerdotes de Ilandra se dão em outro quadrante. Ocorre basicamente por questões políticas, já que a Alta Cúpula da igreja de Ilandra impede o desenvolvimento da igreja de Lantus entre os elfos. A igreja de Lantus ignora e não responde aos atentados, mesmo que os seguidores de Lantus vejam atitudes usurpadoras por parte da Religião Natural. Para estes sacerdotes, a igreja de Ilandra se apodera do Eto do conhecimento e divulga-o como uma virtude de Ilandra.

RITUAIS

A igreja de Lantus talvez seja a menos ritualizada de todas as religiões ryanonianas.

Os casamentos, matrimônios e funerais são acompanhados de cerimônias simples de poucos minutos e poucas orações. Na verdade se tratam mais de formalidades do que de ritos propriamente ditos.

Há, entretanto, uma exceção a esta regra. Na celebração da sabedoria, os sacerdotes festejam a inclusão de um novo sacerdote na religião. Sempre que o clérigo terminar seus estudos e se formar, os sacerdotes já iniciados e o sacerdote mestre deste novato realizam um rito simples de grafar o nome no livro dos sacerdotes com uma tinta alquímica feita a partir do sangue de todos os presentes. Este cerimônia é fechada, sendo vetada a todos aqueles que não são sacerdotes formados de Lantus.

MANDAMENTOS

1. O Saber é um bem divino e deve ser compartilhado por todos.
2. Busque novos conhecimentos sempre.
3. Quem fica na ignorância atrofia e morre aos poucos.
4. Deve ser ético em todos os momentos de sua vida.
5. Viaje e conheça pessoas novas, procurando novos conhecimentos e vivências.
6. Descubra novos territórios.
7. Ao descobrir alguma informação ou conhecimento novo, informe imediatamente o seu superior direto da igreja, para que ele possa espalhar entre seus irmãos a nova dádiva de Lantus.
8. Conhecimento é poder. Busque ser poderoso, prefira uma nova informação a um artefato poderoso.
9. Doe 10% do que ganhar para sua igreja.

“Não devemos permitir que a omissão tome conta de nosso mundo sadio.

Apenas com a comunhão das idéias atingiremos níveis de compreensão divina que nos permita se

tornar seres de iluminação possessória e absoluta. O conhecimento é o alimento da alma, a sabedoria a sua luz, assim como o pão e a fé nos mantém fortes para seguirmos nossa vida de pregações e estudos''

Alfarrábios Alvos,
Cap.2 Versículo único, parágrafo 35^a
da preparação ao sucumbimento.

“Àquele que ensina seu filho a subir o monte para ver o horizonte, ao invés de apenas narrar o fato, mostra às gerações futuras uma nova forma de ver e não imaginar a vida. O conhecimento não é dado pela fala, e sim pela instrução”.

Palavras Sábias de
Mestre Akiniro, o iluminado,
em rara aparição e discurso público.

MALFROIN, O MESTRE DO FRIO

Etos: Frio, Norte, Gelo, Vento, Neve, Noite,
Inverno e dos Nórdicos.

Tendência: Caótico e Neutro.

Símbolo: Uma Rosa dos ventos com o ponteiro do norte em destaque.

Livro Sagrado: Froard, do gelo à glória.

Arma Predileta: Machado de Batalha.

Domínios: Água, Ar, Destruição e Caos

A principal religião do norte, e assim como a de Dzenis, se confunde com a política Nórdica ao mesmo tempo que influencia pesadamente a cultura de toda uma civilização.

No norte, seus sacerdotes são tratados com grande respeito e adoração. Os avisos que trazem sobre as tempestades e as intempéries mandadas pelo Senhor do Norte são fundamentais para toda a vida das comunidades árticas. S u a s pregações coordenam atos simples da vida do cidadão nórdico comum. É através destas pregações

que ele se vê pronto para plantar, colher, armazenar comida para o alto inverno e coisas do tipo.

Os seus sacerdotes são preparados para a vida no sul, longe do frio e das demonstrações de poder de sua divindade. Nestas viagens de pregação, um sacerdote busca basicamente o conhecimento e a sabedoria, além de realizar conversões e, logicamente estender os tentáculos da religião em outras regiões, mesmo que as dificuldades se mostrem intransponíveis.

A preparação de um sacerdote de Malfroin busca adaptar ao sacerdote ao frio mais extremo. São anos de treinamento e estudos em regiões perdidas e secretas, onde o acólito é exposto ao frio, ao gelo e a neve, para assim entrar em comunhão com as demonstrações de poder de seu Deus.

A pregação dos sacerdotes de Malfroin é proporcional ao poder do inverno enfrentado no norte. Quando um inverno muito rigoroso ocorre, a igreja de Malfroin automaticamente interpreta este fato como um sinal de que sua divindade está mal humorada. Quando o inverno é menos brusco e rigoroso, é um sinal de que as coisas estão sendo bem realizadas em Ry'anon. Malfroin não perdoa. Castiga seus seguidores com nevascas poderosas com constância, e assim mostrar quem manda no norte.

Existe um grande problema atual na sociedade Nórdica. Há invernos que questionamentos são realizados quanto à necessidade do fogo para a sobrevivência no norte. Sendo o fogo um eto da divindade rival Dzenis, os altos sacerdotes de Malfroin buscam incessantemente uma resposta para o enigma que pode ser a ruína de toda uma religião.

Malfroin é muito parecido com seu irmão gêmeo (como retrata a lenda), Dzenis. Aqui o medo e o receio da grande população também temperam a idolatria pelo Deus mais influente da região. Seus ensinamentos claramente se remetem ao exercício e ao castigo. Falhas serão sempre castigadas com nevascas mais fortes e destruidoras. Esta política de cerceamento aplicada basicamente junto as camadas menos esclarecidas da população forma o principal empecilho para a evolução de outras religiões no norte de Ry'anon.



A ORGANIZAÇÃO

A igreja de Malfroin determina a sabedoria como principal característica a ser desenvolvida pelos seus seguidores mais idosos. Aqui um sacerdote mais experiente será sempre seguido de perto por outros menos experientes.

Os recursos da igreja são adquiridos devido a uma pesada taxa de dízimo cobrada de seus sacerdotes, além da doação de grandes quantias provenientes da construção naval do norte.

A indústria naval é muito perseguida pela igreja de Malfroin, já que seria um local propício para o surgimento de focos de adoração do Deus Dagus.

Desta forma, a igreja de Malfroin é a única que conta com um destacamento militar naval, com seus próprios navios e sua própria marinha armada.

Malfroin

Templo Central: Forte de Cristal, em Svalbard.

Membros: Por volta de 2.300 sacerdotes.

Líder: Stöld Fjarbam.

A HIERARQUIA

A composição da igreja é fundamentada na estabilidade e tradição. Um sistema de castas etárias administra a igreja. O líder é seguido por um grupo de cinco sacerdotes. Os mais velhos dentre todos na religião, e por sua vez, cada um destes cinco sacerdotes são seguidos por outros 10, formando a alta cúpula da Igreja.

A divisão externa da religião é formada pelos sacerdotes cruzados. Um grupo de sacerdotes preparados para a vida de pregação e vigilância exercida dentro e fora do norte.

Esta divisão de sacerdotes cruzados é dividida por sua vez no destacamento marítimo e

pelo destacamento de terra, onde se incluem os sacerdotes aventureiros, a principal fonte de recursos da religião.

A igreja é atualmente comandada pelo senhor Stöld, que poderia ser chamado de quarto Xamã, em alusão ao conselho de Xamãs que comanda a cidade de Svalbard e toda a cultura nórdica. Na realidade, Stöld possui uma relação estrita com o conselho, participando de grandes decisões e servindo de elo de ligação entre o braço político e o braço religioso da cultura nórdica.

MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS

Os objetivos de um sacerdote de Malfroin se resumem a proteger o seu culto das influências externas e em divulgar o seu culto mais ao sul.

No momento, a igreja de Malfroin se encontra num perigoso contra

senso. Ao mesmo tempo que vê com perigo as influências crescentes de Bronkor e Dagus em seu próprio território, sabe da grande dificuldade em expandir seus tentáculos no centro e no sul, onde o inverno pouco rigoroso não chega a afetar a vida de população com grandes acontecimentos.

Desta forma as motivações se resumem na conversão de fiéis ao sul, tentando principalmente influenciar as cidades da região temperada e os restritos Elfos Silhirim.

RECRUTAMENTO

O recrutamento de novos sacerdotes ocorre a cada três anos na cidade de Svalbard, nos meses de verão. Os jovens são avaliados em testes físicos, mentais e principalmente mágicos, onde sacerdotes avaliam as possíveis habilidades



milagrosas. Estes acólitos entram na academia de formação e durante cinco anos passam por todas as provas possíveis até se tornarem sacerdotes de Malfroin.

ALIADOS

A igreja da Malfroin pode contar especialmente com os sacerdotes do Bronkor. Mesmo tendo uma relação pacífica com todas as religiões (mesmo Dzenis), a relação com Bronkor é sem dúvida mais forte e estruturada. No norte, é possível até mesmo ver sacerdotes de ambas as religiões atuando juntos em determinadas ações.

INIMIGOS

Inevitavelmente os principais rivais dos sacerdotes do frio são os sacerdotes de Dzenis. Entretanto estas diferenças éticas ganharam um profundo sentimento de caça mútua. O ódio entre as duas religiões aumentou de forma significativa devido a algumas ações de ambas as religiões nos últimos invernos. Desta forma fica bem claro que a igreja de Bronkor consegue manipular o ódio de ambas as religiões a seu bel prazer.

RITUAIS

Os rituais próprios da igreja de Malfroin são muito difundidos na cultura Nórdica. Alguns já se encontram tão fortes nos costumes do povo do norte que já nem podem ser considerados religiosos. Dentre estes, o costume de não cortar a barba até que o nórdico tenha um filho homem.

Outros costumes menores, como enterrar os dentes de leite infantis ao pé de carvalhos e o costume de jamais se alimentar de carne de animal fêmea, de tão difundidos, já perderam o cunho religioso.

Nascimento: para a igreja de Malfroin o casamento é uma bênção da felicidade conjugal. Os filhos são abençoados e devem seguir ritos diferentes para cada sexo. Os meninos têm suas pernas banhadas em uma jarra com sangue de baleia, enquanto as meninas devem receber a bênção dos fumos após

completarem duas luas de vida. Também se observa que, para a igreja de Malfroin, o elo de ligação entre mãe e filhos deve ser perpetuado. Após o nascimento os restos do cordão umbilical são embebidos em soluções salinas e conservados em potes por toda a infância. Isto faz com que as crianças tenham saúde até o cerimonial da vida adulta. Quando meninas após a menarca e meninos após o nascimento dos primeiros pelos de barba são novamente abençoados e trazidos a vida adulta. Neste cerimonial os umbigos são queimados em uma grande pira, demonstrando que já não mais necessitam da proteção maternal.

Casamento: o casamento para a igreja de Malfroin é tratado com extrema importância. O casamento sela a formação de uma família, a célula básica da formação da sociedade. O homem deve, junto de seu pai ou mentor, solicitar a permissão para casar ao sacerdote de Malfroin responsável pelos cultos da família da noiva. O sacerdote então comunica ao pai da noiva que sua filha foi escolhida. A cerimônia, extremamente formal, é seguida de ritos tradicionais que devem ser seguidos a risca sob pena de infelicidade matrimonial.

Morte: A morte para Malfroin é o encerramento do ciclo de vida neste plano. Os mortos devem ser congelados e depositados em cemitérios gelados junto com seus pertences mais queridos e valiosos (note que aqui, valioso não comprime apenas o valor monetário do bem). Se o corpo não pode ser congelado, o cadáver deve ser enterrado em terra comum e assim que possível transferir o corpo aos gelados cemitérios do norte. Só assim a alma do morto pode chegar em paz aos planos gelados, e viver na eternidade junto de seu Deus.

MANDAMENTOS

1. Jamais sentar de costas para o norte, o Lar de Malfroin.
2. Qualquer servo de Malfroin deve ser ajudado em momentos de crise.
3. Dzenis é seu inimigo, bem como seus seguidores.



- 
4. Quando achar um morto, deve guiá-lo para os braços de Malfroin, orando pela sua alma (deve passar 5 minutos orando).
 5. Deve doar 20% de tudo que receber para a sua igreja.

“Ao grande frio, das intempéries a que somos acometidos. Que Malfroin faça do frio extremo sua demonstração de vida.

Que sua força e poder seja clemente, e nos permita cultuá-lo no inverno próximo assim como vários invernos sejam por nós cultuados”.

Versículos de Pedidos

Livro 3 do Froard

Cântico entoado na catedral do Forte de cristal pelos acólitos internos

NASTIRTY, O ARAUTO DA PODRIDÃO

Etos: Maldade, Traição, Mentira, Tirania, Sofrimento, Tortura, Venenos, Doenças, Tragédias e dos Prazeres Sádicos.

Tendência: Caótico e Mal.

Símbolo: A cabeça de um animal selvagem tomado pela besta. Qualquer animal pode ser utilizado, embora a figura de um animal chifrudo com muitos dentes seja a mais comum.

Livro Sagrado: Os FINCOMINÜN.

Arma Predileta: Foice Longa e de Mão.

Domínios: Força, Morte, Enganação e Mal.

Os visados membros do culto secreto de Nastirty, decididamente não possuem uma vida muito fácil em Ry'anon. Aqui são perseguidos por todas as religiões implacavelmente, sendo vistos como seres parasitas a serem destruídos. O culto negro, como costuma ser chamado, indo de encontro a razão, vem atraindo cada vez mais seguidores por toda a Ry'anon, dentre estes governantes e homens poderosos que vêem nos tentáculos da intriga, manipulação e traição a

forma mais fácil de adquirirem ou ampliarem seus poderes. Este paradigma faz do Culto a Nastirty a igreja com maior potencial de expansão dentre todas em Ry'anon. Alguns sábios chegam a classificar a retomada do poder por Nastirty como o principal acontecimento da Era de Trevas que se inicia.

Historicamente, estes sacerdotes possuem um legado de resistência e perseguições. Por idolatrarem um Deus sem freio, com amplos poderes concedidos pelo pai dos Deuses Hes-Élias, estes sacerdotes são extremamente poderosos. Desta forma, as outras religiões não viram outra forma senão tentar controlar o poder de Nastirty “podando” os seus seguidores neste plano. Assim, são perseguidos desde a primeira Era das Trevas. Tiveram o culto quase exterminado por várias vezes, sobrevivendo graças a poucos grão-sacerdotes que se recusaram a se converter e passaram a pregar na clandestinidade. Entretanto, a cada vez que a Igreja era dada como extinta, ressurgia com mais e mais poder.

Hoje, totalmente disseminada por Ry'anon, o culto proibido ainda se encontra perseguido. Mesmo com a inclusão de novos dogmas defensivos, instaurados nas cerimônias mensais de culto a Nastirty, seus cultistas não escapam das perseguições impostas por organizações, religiões e governos.

Os Grão-Sacerdotes passaram então a serem membros não públicos, vivendo no confinamento, não mostrando seus rostos nem a outro grão-sacerdote. Os templos passaram a ser secretos e seus cultos sigilosos. Os membros agora não seriam identificados, ficando escondidos sob o anonimato de um manto negro usado para esconder identidades importantes e públicas.

Hoje a única forma de identificar um membro de Nastirty é vasculhar a sola de seu pé. O símbolo profano do Deus, a Besta, tatuada na sola do pé direito se transformou num passaporte para a entrada dentro do culto, e uma forma de proteção dos templos ainda que altamente secretos.

A religião, amparada nos 28 livros que formam o FINCOMINÜN, prega o controle de tudo à custa do sofrimento alheio. Morte e traição são estimuladas para a garantia de todos os objetivos. Desta forma, tudo o que ocorre com sofrimento e

penitência é premiado por Nastirty que cobra extrema obediência, o desapego ao valor da vida de seus inimigos e a obstinação exacerbada pelo corromper em todos os sentidos profanos da palavra.

Mesmo tendo seus clérigos vivendo na clandestinidade na maioria das vezes (poucos são os que têm coragem de se revelar), um sacerdote negro não deixa jamais de se relacionar com a população. A simpatia e a agradabilidade são formas de "sedução" de vítimas, que são tratadas como meras peças de um grande jogo de trevas.

A ORGANIZAÇÃO

O culto não possui muita estrutura. A perseguição e o segredo que envolve a religião impede qualquer forma mais elaborada de organização seja feita. A religião costuma ser organizada em pequenas células que respondem apenas à alta cúpula sacerdotal localizada em Acrópolis, local onde a religião é livre e não perseguida. Estas células se comunicam com outras através de mensagens cifradas distribuídas por sacerdotes e mensageiros.

Estas mensagens costumam ser passadas de forma oral, se evitando ao máximo escrevê-las. Nenhum documento deve ser escrito para não deixar pistas aos perseguidores. Grão-sacerdotes (há sempre alguém comandando uma célula) mais experientes costumam decorar todo o livro sagrado apenas para não permitir que sejam identificados.

Mesmo com esta estrutura propositalmente informal, a religião continua poderosa, enriquecendo cada dia mais. A incorporação de homens ricos e poderosos nas fileiras secretas da igreja trouxe também uma quantidade infindável de recursos

Templo Central: Salão dos Ossos em Acrópolis.
Membros: Não há um número preciso. Especula-se que existam mais de 1.000 sacerdotes.

Líder: Sua Identidade não é conhecida. É chamado simplesmente de Babad-Cédrus, um título de nobreza clerical específico dos líderes da igreja de Nastirty.

A HIERARQUIA

A igreja de Nastirty possui uma hierarquia muito simplória. Sacerdotes são formados apenas em Acrópolis (há uma escola em construção em Edhélcoron), e seguem para as células. Lá vivem como cidadãos normais e insuspeitos. Ao mesmo tempo, coordenam as atividades dos cultos da célula, organizam os rituais e investigam a vida de possíveis recrutados. Estão sempre a serviço de um Grão-Mestre, que pode designá-los à vida de sacerdotes errantes até que atinjam o Décimo quinto nível, quando devem se dirigir a Acrópolis e recebem a comanda de Grão-Sacerdotes. Neste ponto, rumam a qualquer cidade para assumirem a célula onde um Grão-Sacerdote esteja se aposentando, tenha sido morto ou já se encontre perseguido.

MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS

A principal motivação de um sacerdote de Nastirty é espalhar a morte e a destruição aos não seguidores de Nastirty. Aqui, suas motivações se confundem com seus objetivos. Além de permanecer vivo e escondido (objetivos básicos de um sacerdote de Nastirty), o principal objetivo é corromper outros religiosos, enfraquecendo outras religiões além de fortalecer o culto negro.

Nastirty





Trazer dor e desesperança, ainda mais nesta Era das Trevas que se inicia, é o objetivo de vida de qualquer sacerdote de Nastirty. Vários eventos obscuros ocorridos nos últimos tempos foram acertadamente imputados a membros do clero de Nastirty.

RECRUTAMENTO

Os membros da igreja de Nastirty são sempre convidados a integrarem a religião. Aqui jamais são aceitos voluntários, que normalmente são usados como vítimas de futuros rituais. Normalmente são escolhidos as pessoas poderosas, os criminosos e as pessoas naturalmente más.

Dentre estes recrutados, os mais jovens são convidados a integrarem as escolas de sacerdotes e dificilmente recusam, sendo sempre seduzidos com a vida de poder fácil.

ALIADOS

O único aliado declarado da religião de Nastirty é a organização "Sangue de Nastirty". Na verdade, tanto a religião e a organização se confundem em vários aspectos devido os seus objetivos e seguidores em comum. Esta organização visa a proteção dos membros e do culto em si, sendo classificada como o braço armado da religião do Deus Negro.

Alguns governos menos importantes também são aliados do Culto, entretanto como não pode ser uma aliança clara e divulgada, esta ajuda se resume no fornecimento de recursos e apoio material.

INIMIGOS

Muitos ou todos. Esta curta frase pode representar de forma exata os inimigos da religião. A relação do Culto de Nastirty com as outras religiões é inexistente. A única relação possível seria a de provável alvo a ser caçado. A igreja, além de perseguida por organizações, governantes e religiões, é rejeitada enquanto é temida por cidadãos de todas as partes de Ry'anon.

RITUAIS

Existem dentro da igreja de Nastirty incontáveis rituais. A facilidade de formação de novos rituais, além da individualização destes, coopera para uma pluralidade fora do comum. São rituais de criação de mortos-vivos (existem mais de 200 catalogados), sacrifícios humanos, profanação de pessoas, objetos e lugares (mais de 100), exaltação à figura de Nastirty (mais de 250), que seria impossível descrê-los de forma precisa aqui. Mesmo assim, alguns mais importantes e especiais estão elencados abaixo:

Nascimento: Uma criança ao nascer deve ser profanada o mais rapidamente por um sacerdote de Nastirty. Desta forma, sua tendência será moldada pelo Deus negro durante o desenvolver de sua personalidade, fazendo desta criança um adulto cruel e sádico. Crianças Profanadas estão livres dos efeitos "nocivos" da bondade da humanidade, se tornando um cultuador de Nastirty ao crescer.

Casamento: Aqui, além de não abençoado (ou profanado), o casamento é desencorajado. O casamento serve apenas para a criação da prole dos seguidores de Nastirty. Aqui, o sexo como instrumento de prazer e sedução é estimulado, e a monogamia seria uma afronta a estes costumes.

Morte: Aqui se encontram os rituais mais importantes da religião do Deus negro. Membros não podem ser transformados de forma alguma em criaturas mortas-vivas. A profanação de boas vindas anulará sempre qualquer processo que vise reverter este processo. Desta forma, o membro terá seu corpo retalhado e seu sangue armazenado para o ritual do prosseguimento, quando todos os membros da célula bebem o sangue do morto e comem lascas de seu coração, ritos necessários para perpetuar a maldade do falecido.

Os Grão-Sacerdotes podem, antes de morrer, solicitar que sejam trazidos à vida na forma de Lichs ou mortos-vivos inteligentes. Entretanto, apenas se solicitarem em leito de morte na presença de ao menos dois outros membros da igreja, dentre eles um sacerdote.

MANDAMENTOS

1. Sempre manipular, enganar, trair, roubar, matar, violentar e fazer sofrer, disseminando assim o poder de Nastirty em Ry'anon.
2. Destruir tudo e todos com suas palavras, fazendo com que todos fiquem a seu favor e culpando outros.
3. Use os fracos, humildes, pobres, idiotas e inocentes para desvirtuar tudo à sua volta e trabalhar para você.
4. Cace e destrua os filhos de Zulam. Eles são a corrupção absoluta da palavra de Nastirty.
5. Morte aos que deveriam estar mortos e não obedecem a você.
6. Tenha prazer sempre, mesmo quando a morte sorrir para você.

*"... das Profundezas deste vácuo,
as Trevas mandaram seus Emissários,
para nos seduzir e trair.
Nada sabendo de nosso segredo,
ela ousou nos tentar..
...suas visões são como uma doença.
Estou morrendo por suas palavras..."*

Trecho da Oração de Profanação.
Herege se Pronunciada fora dos ritos do
FINCOMINÜN da Igreja de Nastirty

- I - Dê sempre opiniões e conselhos, de preferência errados e enganados.
- II - Divulgai suas habilidades, como dificuldades aos quatro ventos, para encorajar aos outros sobre suas falsas falhas.
- III - Quando no lar de outrem, mostre-lhe respeito ou nunca vá lá.
- IV - Se alguém lhe ofende, trate-o cruelmente e sem piedade.
- V - Seduza sempre e faça avanços sexuais, mesmo que você não receba o sinal de acasalamento.
- VI - Apanhe o que não lhe pertence, e de preferência o que for importante, não se esquecendo de imputar a culpa em outra pessoa.
- VII - Auxilie os que precisam, mas que não devam ser destruídos agora. O momento certo será sempre mais certo quando o alvo tem confiança em você.

VIII - Nunca se queixe de nada na frente de ninguém. Você é o melhor, o maior e o mais forte, além disso, as forças do Senhor Negro Nastirty não devem jamais ser sobrepujadas.

IX - Nunca moleste uma criança, o faça logo contra duas ou três, isto provoca repulsa e ódio, e estes sentimentos alimentam a presença de nosso senhor neste plano.

X - Mate sempre animais, mesmo que não seja para comer.

XI - Quando caminhando em território aberto, perturbe alguém sempre. Se alguém lhe perturbar, peça-o para parar publicamente, a piedade melhora a imagem junto aos fracos, em surdina faça-o desejar nunca ter cruzado seu caminho, e não se esqueça, "incrimine alguém".

O caminho da desgraça em 11 ordenamentos
Da Glorificação das Trevas
FINCOMINÜN da Igreja de Nastirty

ZULAM, O ASSECLA DA PAZ

Etos: Paz, Nascimento, Cura, Concepção, do Amanhã, Vida e da Serenidade.

Tendência: Leal e Bom.

Símbolo: Uma rosa desabrochada sem talo, ou uma criança com um arco sem corda erguido sob a cabeça. Os dois símbolos ao utilizados, embora a Rosa seja encarado como a mais "oficial".

Livro Sagrado: Maríps-Livro Alvo de Zulam.

Arma Predileta: Bastão ou a Rede.

Domínios: Proteção, Ordem, Cura e Bem

A igreja do senhor da Paz de Ry'anon, é uma reconstituição da antiga religião de Zulam encontrada nas terras ancestrais antes da Guerra da Flâmula. Após ter o culto parcialmente destruído e com o estigma de ter falhado bruscamente na operação de paz entre as religiões, os sábios meditadores da igreja de Zulam resolveram readaptar as leituras de seu Deus.





A velha cúpula da igreja foi renovada e jovens com pensamentos mais modernos e arejados deram um novo sentido ao culto do senhor Alvo.

Reescrevendo todo o conteúdo do livro sagrado da religião, o chamado “Maríps” estes jovens foram os responsáveis pela reerguida do culto após a primeira era das trevas.

Com o mundo conturbado e traumatizado pelas barbáries do tempo das trevas, nada mais natural que a população buscasse na segurança do culto o conforto necessário para a retomada da vida normal. Foi com este impulso que a igreja de Zulam prosperou para se tornar uma das igrejas mais influentes da atualidade.

A grande política expansionista de outros tempos vem dando lugar a uma política de “tomada diplomática de espaço”, desde o início da Segunda Era das Trevas, onde os problemas e provações para os sacerdotes não têm dado descanso, principalmente na eterna cruzada contra o culto negro de Nastirty.. O principal ensinamento atual da igreja é que o alcance perpétuo da paz, é impossível. A paz não é o estágio final e sim o caminho que leva ao encontro com a divindade.

Assim a palavra de ordem dentro dos corredores da igreja é que os sacerdotes de Zulam devem se comportar como verdadeiros usurpadores, ocupando o lugar de sacerdotes de cultos contrários como Bronkor e Nastirty. Esta política pacifista tem surtido algum efeito, já que conversões são obtidas sem que sequer uma arma abandone sua bainha.

Para a igreja de Zulam a paz deve ser conquistada dentro de cada indivíduo e não deve ser imposta. A imposição de processos pacíficos só servem para acumular tensão, que cedo ou tarde culminará em outro processo de ruptura da paz.

Por estes e outros motivos que a igreja de Zulam teve tanto progresso na colonização de Ry’anon. Ligada ao construir, ao recomeço e principalmente a esperança não foi difícil para os sacerdotes convencerem às pequenas vilas a instalarem altares de Zulam, que mais tarde se tornaram pequenos templos e até centros religiosos mais desenvolvidos como aconteceu em Lindrust.

Mesmo em tempos mais atuais o desenvolvimento do culto de Zulam é muito grande.

A igreja está em plena expansão. Apesar de ser notório que a paz em todo o mundo está cada dia mais distante, o apelo negro e misterioso da Era das Trevas e dos fenômenos inexplicáveis que a cerca, arrebanham muitas pessoas em busca de paz, do conforto e da proteção.

A ORGANIZAÇÃO

O Culto de Zulam está fortemente organizado. Células de sacerdotes errantes, os chamados “Defensores de Maríps” percorrem o mundo exercendo as atividades de recrutamento, e expansão dos dogmas. Enquanto os templos funcionam como base de operações. Os templos menores como bases avançadas e os templos maiores, dotados de uma maior infra-estrutura, acabam servindo para funções mais importantes.

Templo Central: Palácio Alvo, em Lindrust.

Membros: Especula-se que existam mais de 3.000 sacerdotes.

Líder: Uhr Felgan

A HIERARQUIA

Como não poderia ser diferente, a igreja de Zulam obedece a uma cadeia hierárquica rígida, exatamente como deveria se esperar de seguidores do Deus da Paz. O líder da Religião, chamado de ‘Uhr’ é o senhor Felgan, que há mais de quinze anos foi aclamado líder por grande parte do alto círculo da religião. Seu nome é tido com consenso dentre todos, provavelmente por ele ter atingido o ápice hierárquico vindo dos cargos mais baixos. Felgan começou como professor num pequeno orfanato mantido pela religião.

Apesar da estrutura ser rígida, cada célula de ação, tem liberdade total para agir em sua localidade, desde que defenda as doutrinas de sua fé.

MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS

Ao contrário das outras igrejas menos populares, que tem como objetivo principal converter todos que puderem, A igreja de Zulam tem como objetivo principal manter esses fiéis,

dentro das concepções da fé, dando esperança e conforto aos necessitados.

Outro objetivo é destruir as ameaças mais explícitas, como a Igreja de Nastirty e os focos de conflitos armados como os do oeste de Ry'anon.

RECRUTAMENTO

Os sacerdotes de Zulam são escolhidos entre os mais devotados e centrados seguidores da religião, preferencialmente àqueles com menos de 20 invernos de vida. Aqueles que se mostram fiéis aos dogmas, são indicados às escolas espalhadas pelas principais cidades de Ry'anon. Lá são instruídos recebem educação direcionada, aprendem ofícios e principalmente no uso de técnicas de combate defensivo.

ALIADOS

A Igreja da Deusa Natural Ilandra é a principal aliada da Igreja de Zulam. Apesar dos problemas de seus respectivos líderes, as relações entre as duas religiões é excelente, principalmente pela convergência de interesses e dogmas, fazendo com que elas interajam quase em todas as frentes.

Sacerdotes de ambas as religiões cooperam quando se encontram, não sendo raro presenciar a boa acolhida de sacerdotes de Zulam em templos de Ilandra ou vice versa.

INIMIGOS

Os maiores inimigos da Igreja de Zulam são as Igrejas de Bronkor e Nastirty, àqueles que foram apontados como hereges por desrespeitarem os ensinamentos de paz e sabedoria.

A igreja de Zulam normalmente deixa o confronto com estas outras religiões relegado ao plano da diplomacia, preferindo a punição exemplar de traidores menos poderosos indo atrás dos traidores e procurados.

Esta colocação "neutra" da cúpula da igreja remete é claro aos temores de uma nova Guerra das Flâmulas. Mesmo assim as ordens superiores procuram dar diferenças quanto ao tratamento dos inimigos da religião. Com os sacerdotes de Bronkor

a regra é se mostrar pacífico sempre. Um Sacerdote de Zulam apenas entrará em ação se precisar "neutralizar" uma ação de um sacerdote de Bronkor, principalmente se for um ação que traga o fim da paz. Suas ações apenas visam neutralizar, e NUNCA afetar.

A coisa fica um pouco diferente contra um sacerdote de Nastirty. Muitas e muitas reuniões dentro dos altos círculos da religião acabaram por conceder a liberação total do uso dos poderes da religião contra estes sacerdotes negros. Esta decisão altamente política foi muito combatida pela oposição dos líderes da igreja, já que mesmo que o alto interesse da igreja esteja em jogo, abandonar a pacificação seria por tudo a perder.

RITUAIS

A igreja de Zulam possui poucos rituais. Dois deles se destacam. O primeiro é o ritual da purificação, que deve ser aplicado aos convertidos como uma espécie de batismo. O outro é o auto da beatificação. Usado para a bênção em vários momentos. Este é o ritual mais escolhido pelos noivos para a celebração do casamento por ser uma cerimônia bonita e que segundo os costumes trás muita sorte para o casal.

MANDAMENTOS

1. Jamais trazer sofrimento e dor para uma pessoa.
2. Não podem utilizar nenhum tipo de arma.
3. É terminantemente proibido trazer desgraça a qualquer ser que não seja mal com os poderes de seu Deus.
4. O caos deve ser erradicado, por isto você será o braço de Zulam contra as criaturas que destroem tudo que Ele criou.
5. Leve sempre o conforto de suas palavras aos necessitados e carentes espiritualmente.
6. Seus membros são construtores. Construa sempre, mas se em estrita defesa for necessário, se proteja causando o mínimo de dano, SEMPRE.
7. Procure sempre ensinar e domar os mais jovens, inexperientes ou ignorantes, controlando seus impulsos violentos.



8. Doe sempre 10% de tudo o que obtiver em sua vida. A guerra é rica, e a paz deve ser comprada por valores muito maiores.

*"O Clamor de toda Putrefação Absorvida.
Nas trevas que representam a fome da
Inexistência, o frenesi do medo, a Violação da
Alma, a morte além da morte.
Na 2ª Era elas virão para habitar toda a
vacuidade que circunda nossa existência.
As trevas enviarão seus Lordes negros para nos
seduzir e trair. Desconhecerão os nossos
segredos, eles ansiarão o término de nossa
liberdade, mas nós somos os Guerreiros de*

*Zulam, e nada pode opor-se à Luz de nosso
grande sonho.*

*Nada pode impedir que a intolerância destes vis
generais transforme nosso imaginário estar, em
algo nascido do nada... Ido ao nada.
A efemeridade de nossa existência é um grito de
dor, e aqui estamos para calar nossas sofridas
almas e purificar nossos frívolos pesadelos, até o
dia em que o Nada e a Entropia reinem no
universo da Luz!"*

Das Trevas e da Libertação
Maríps-Livro Alvo de Zulam
Capítulo 2, Versículo 3, 7, 9 e 13

CAPÍTULO 4

As ORGANIZAÇÕES SECRETAS

Em um mundo super habitado por criaturas ancestrais e perigosas, onde até a sua sombra é passível de traição, não só as garras de um dragão ou a rígida couraça de um Gorlock que se apresentam como uma verdadeira ameaça aos aventureiros.

Depois de vermos as cidades com seus governos autoritários e as religiões com sua venda desesperada de dogmas e salvação chegou a hora de presenciarmos a luta aberta pela manipulação.

Comandando das sombras e auxiliando os aventureiros, as confrarias, organizações e tabulas

As Organizações de Ry'anon e seus Símbolos

*Caçadores
de Focuz*



O Sindicato dos Mercadores



Hecatombé



Os Valádfos



*Manipuladores
do Ananfa*



Flâmula de Korderick



Sangue de Nastirty



*Montante
Vermelho*



exercem um poder diferente do que já lhe foi apresentado. Sem o caráter oficial dos governos das cidades e vilas, e sem a importância dada ao poder elementar das religiões, as organizações estão sempre por trás dos mais importantes atos de toda a Ry'anon, seja para o bem, seja para o mal.

A CHAVE DAS ORGANIZAÇÕES

Abaixo apresentaremos as organizações de Ry'anon. Elas serão descritas em breves linhas tentando responder as perguntas mais frequentes dos mestres, mas antes de qualquer outra informação precisamos apresentar uma descrição resumida dos tópicos, para um entendimento perfeito de todas as faces de uma organização.

Tendência: aqui será apresentada a tendência da organização. Esta tendência demonstra o modo como seus integrantes em geral resolvem os problemas e levam os negócios da organização. Para se tornar um membro de uma organização é necessário que 50% da tendência do personagem seja igual à tendência da organização.

Objetivos: Aqui estará exposta a razão de existir da organização. O que ela busca ou defende.

Admissão: como se inicia a processo de admissão para a organização. Demonstra o passo inicial para o personagem se incorporar a ela.

Exigências: aqui serão listadas todas as exigências para se tornar um integrante da organização. Lembrando que TODAS as exigências devem ser absolutamente preenchidas.

Poderes: aqui são descritas as vantagens que o personagem adquire ao se tornar um membro da organização. Ser membro de uma organização pode também permitir o acesso a certos talentos ou classes de prestígio específicos de Ry'anon, conforme estão descritos no capítulo 1.

Restrições: os dogmas mais básicos da organização. É tudo aquilo que um membro não

pode fazer, ou pode acabar expulso, ou talvez... ...morto!

Reconhecimento: a forma que os membros possuem para reconhecer um outro membro da mesma organização

Organizações Aliadas: as organizações que possuem interesses em comum. As organizações aqui listadas podem eventualmente agir juntas, quando for vantajoso para ambas.

Organizações Inimigas: a relação das divindades declaradamente inimigas.

Base Central: a cidade onde se encontra a sede da organização, onde os aspirantes devem se dirigir quando pretendem integrar alguma organização

Hierarquia: demonstra a quantidade de níveis que o personagem deve atingir (dentro da organização) para evoluir em importância na hierarquia. Um personagem que entrar para uma organização no 5º nível, ao atingir o 7º nível terá atingido apenas o 2º nível dentro da organização.

CAÇADORES DE FÓCUS

Tendência: Neutro

Objetivos: Eliminar todos os magos e seus colaboradores de Ry'anon.

Admissão: Através de convite, feito por algum membro, dois níveis de adaptação e treinamento ao lado de algum membro experiente.

Símbolos: Uma estrela vermelha de 8 pontas com uma estrela de 4 pontas branca em seu centro.

Exigências: Cumprir as normas de Admissão, Sabedoria 13 ou +, três graduações em pelo menos duas das seguintes perícias: Espionagem, Conhecimento (Arcano), Obter Informação e Sentir Motivação.

Vantagens Concedidas: Rede de Bases

Restrições: Jamais se aliar, defender, perdoar, auxiliar ou favorecer qualquer mago ou seus colaboradores.

Reconhecimento: O Brasão dos Caçadores de Fócus Bordado em Roupas e Mantos.





Organizações Aliadas: Nenhuma.
Organizações Inimigas: Naturalmente os Valádios, porém esta organização ainda não é reconhecida oficialmente.
Base Central: Lindrust.

Hierarquia

Iniciado: Nível 1 a 2
Informante: Nível 3 a 4
Caçador de Fócus: Nível 5 a 15
Líder de Base: 16 em diante
Líder Geral: O mais antigo dentro da organização

Fundada nos primórdios da primeira Era das Trevas, os Caçadores de Fócus figuram hoje como a mais importante organização de Ry'anon. Com um raio de ação mundial e conhecido nos quatro cantos do mundo, os Caçadores de Magos carregam hoje um misto de vingança religiosa e tradição.

A organização foi fruto das resoluções do Alto Conselho Branco dos governantes das antigas 15 Graças. Tinha como objetivo capturar e exterminar todos os magos, enfraquecendo assim o antigo Deus da Magia e dos Magos, o traidor Turan.

Hoje, depois de milênios, a tradição continua e os Caçadores continuam a buscar pelos cantos mais remotos do mundo os utilizadores de Magia. É lógico que hoje o volume de trabalho é menor do que nas eras antigas, entretanto o serviço de patrulha é muito importante. Numa sociedade que há tempos não vê resultado da potente magia arcana seria muito facilmente seduzida pelas forças do traiçoeiro Turan.

A organização dos Caçadores é forte e tradicional. Agem com o auxílio de todos os governos do mundo, tendo inclusive permissão para aprisionar e matar qualquer pessoa "suspeita de ser um mago" sem nem mesmo submeter o suspeito a um julgamento, ainda que injusto.

Os métodos de ação são simples. Vários informantes estão espalhados pelo mundo inteiro. Ao sinal de qualquer efeito mágico um destes informantes leva a informação à base mais próxima, que imediatamente destaca caçadores e iniciados para a região suspeita.

O mago é localizado, isolado e preso. Seus pertences profanos são queimados e em seguida sua cabeça é cortada e incinerada junto com o seu corpo, até que restem apenas as cinzas. Pessoas que não sejam magos, mas que auxiliem, escondam ou mesmo sejam amigos destes podem também ser executados caso seja necessário.

A hierarquia dos caçadores é simples e baseada na experiência. Nos primeiros níveis há a condição de Iniciado, neste nível aprende-se a burocracia da organização, serviços administrativos e as teorias de combates contra magos e um pouco de conhecimento arcano.

No terceiro nível o iniciado está pronto para seguir sozinho, e passa dois níveis vivendo em algum lugar à sua escolha, apenas pondo em prática tudo o que aprendeu, informando qualquer sinal por menor que seja.

No quinto nível ele pode se tornar um Caçador de Fócus (adquirindo a Classe de Prestígio), ou permanece como informante. No 16º nível pode se tornar um professor de iniciados ou ser indicado pelo atual líder como líder de uma das três bases menores dos Caçadores de Fócus.

O Líder mais antigo da organização comanda seus interesses na base central em Lindrust, inclusive representando a organização perante toda a sociedade.

“Nossos métodos não podem ser discutidos, pois trazemos apenas a segurança necessária para

que os comerciantes obesos, ricos e gananciosos e os líderes sedentos pelo poder, possam continuar suas vidas de déspotas”.

Hadock Marauder

Líder da Base de Muirdeme.

FLÂMULA DE KRORDERICK

Tendência: Leal e Bom.

Objetivos: Lutar e defender a justiça, perdida após a destruição de Radaksan.

Admissão: Reputação idônea

Símbolos: Uma flâmula na vertical de cor branca, com uma balança vermelha no centro. Esta flâmula pode ter o formato triangular (para usos militares) ou pode possuir o formato recortado (para uso civil)

Exigências: Cumprir as normas de admissão, Força 13, Sabedoria 14, quatro graduações na perícia Cavalgar.

Vantagens Concedidas: Rede de Bases, dois escudeiros (combatentes de 2º e 3º níveis) após oito níveis dentro da organização. Armas, cavalos e armaduras à disposição.

Restrições: Fidelidade ao severo código da Flâmula de Krorderick.

Reconhecimento: O Símbolo da Flâmula inscrita ou pintada em mantos, armaduras e escudos.

Organizações Aliadas: Montante Vermelho e Sindicato dos Mercadores.

Organizações Inimigas: Hecatombe, Sangue de Nastirty e Manipuladores do Amanhã.

Base Central: Firexian.

Hierarquia

Escudeiro: Nível 1 a 3

Cavaleiro de Krorderick: Nível 4 a 14

Membro do Círculo da Flâmula: 16 em diante

Com criação recente, a Flâmula de Krorderick é uma tabula de cavaleiros à disposição da justiça, não importando onde ela estiver. Baseada nas antigas leis e dogmas da igreja de Radaksan (antigo Deus da justiça e dos homens, traído e destruído por seu irmão Turan), os Cavaleiros de Krorderick desconhecem fronteiras, estados ou governos, lutando sempre a favor da justiça de modo ético e extremamente imparcial.

Sua criação data de apenas 150 invernos quando um Paladino de Radaksan (não se sabe como ele obtinha poder de seu Deus), chamado Krorderick, atravessou um campo de combate repleto de orcs e toscos com uma Flâmula na mão esquerda e uma espada na mão direita, destruindo e matando muitos inimigos como nunca se vira antes. Entusiasmado e acreditando que a flâmula representava o poder de ser Deus na terra, podendo ser uma forma de reencarnação de seu poder, reinventou os dogmas de sua antiga igreja para criar a Tabula dos Cavaleiros de Radaksan, que posteriormente teve seu nome alterado para Cavaleiros de Krorderick.

A organização dos cavaleiros é sólida e hierarquicamente bem distribuída. Seu raio de ação se encontra na base central em Lindrust, onde se

localiza o Santuário da Flâmula e sua academia de escudeiros, os futuros cavaleiros da organização. Os Cavaleiros percorrem o mundo de forma isolada, defendendo a fé na flâmula e na justiça, devendo sempre agir em nome do justo e do ético. Caso encontre algum conflito maior caracterizando um início de batalha ou guerra, é seu dever cavalgar o mais rápido possível para uma das bases da Flâmula para informar e organizar assim um exército que garanta a defesa do lado prejudicado.

A hierarquia dos cavaleiros é composta da seguinte forma. Como escudeiro, o soldado aprende as teorias da vida de um cavaleiro e como servi-lo. Quando pronto este deve acompanhar juntamente com outro escudeiro um Cavaleiro de Krorderick, até atingir a maturidade necessária para se transformar em um Cavaleiro de Krorderick (e adquirir a classe de prestígio), recebendo dois escudeiros fiéis, capazes de morrerem pelo seu senhor. Ao atingir o 16º nível dentro da organização, o cavaleiro deve se aposentar se retirando da organização, ou integrar o Círculo da Flâmula, o alto comando, responsável pela administração, controle e diplomacia envolvendo a Flâmula de Krorderick.

Um integrante da organização é regido desde que adentra os portões da organização, um código rígido de conduta, que deve ser honrado acima de qualquer coisa. Um cavaleiro que agir contra os dogmas será, caso descoberto, julgado pelo Círculo da Flâmula podendo ser condenado a penas simples como advertências ou mesmo severas como a expulsão da organização ou ainda a pena de morte.

Código de Krorderick

1. Nunca atentar contra a vida de um inocente.
2. Sempre proteger os inocentes, os mais fracos e os oprimidos.
3. Obedecer sem titubear, questionar ou demora, qualquer ordem vinda de um superior.
4. Defender a Justiça acima de qualquer coisa, mesmo que as leis injustas tenham que ser transpostas para obter sucesso.
5. Jamais combater contra oponentes em séria desvantagem, seja material, numérica ou em posições que o coloque em prejuízo notório.





“Radaksan foi morto por uma conspiração. Sua vida foi ardidosamente negociada. Foi traído inclusive pelo amor e pela beleza que tinha Irina. Sei que nosso trabalho realmente é difícil. Sem a justiça divina fica impossível que meras peças de um jogo pôr ordem em milênios de desordem e revolução imposta pelos outros Deuses.”

Sir Razid Mulah al Jafar
Membro do Círculo da Flâmula
O único de origem Nômade

HECATOMBE

Tendência: Neutro e leal.

Objetivos: obter dinheiro e poder através do monopólio do crime.

Admissão: Obrigatória, para qualquer ladrão, com severas penas para os dissidentes.

Símbolo: Uma letra “H” formada com três punhais, sobre uma poça de sangue.

Exigências: Cumprir as normas de admissão.

Vantagens Concedidas: Rede de Bases, apoio material e de homens. Rede de Informações.

Restrições: Pagamento de 15% de TUDO que for obtido seja de forma legal ou não. Apresentação obrigatória quando chegar em qualquer lugar onde tiver uma Guilda da Hecatombe.

Reconhecimento: Não há nada que diferencie o membro de um cidadão comum. Embora o fato dele ser um ladrão signifique que ele seja um membro em 98% das vezes.

Organizações Aliadas: Nenhuma.

Organizações Inimigas: Todas as outras organizações.

Base Central: Malseum.

Hierarquia

Fiscal: Nível 1

Agente Hecatombe: Nível 2 a 12

Líder de Guilda: Nível 13 em diante

A Hecatombe é uma mega organização do crime originada de antigas guildas de ladrões. A

organização traiçoeira e poderosa tenta o monopólio das artes do crime em todas as cidades importantes de Ry'anon.

A fundação da organização se iniciou quando Allack, o Falcão, famoso assassino da região de Malseum, resolveu obrigar a todos os foradalei a trabalharem para ele, ou simplesmente abandonar a cidade. A medida alcançou o grande sucesso, fazendo de Allack um dos homens mais importantes da cidade. Não demorou muito para que suas medidas se espalhassem e sua mão impostora chegasse a outros ares.

Com a morte de Allack, o destino da organização passou para seu braço direito, Sotu, o Negro, que demonstrando grande capacidade de administração colocou a Hecatombe dominando o crime em praticamente todas as cidades de Ry'anon.

Seus métodos de negócios são escusos, porém sérios e formais. Os principais serviços da Hecatombe se convergem para dois campos distintos: a arrecadação e suporte de agentes (um integrante jamais será chamado de bandido ou assassino, sempre agente ou membro) e os crimes de encomenda, onde por quantias sempre altas qualquer pessoa pode ser assassinada, vigiada, sabotada, espionada, ferida, roubada, etc. Aqui o dinheiro abre inúmeras possibilidades de crimes.

Sua hierarquia é simples, calcada na experiência de seus membros.

Como Fiscal ele fica impossibilitado de cometer crimes, apenas deve fiscalizar se outros bandidos não membros atuam na região. Sua função é localizá-los e delatar a guilda da cidade para que se tomem providências. Podem também ser designados para a vigília de membros suspeitos. Como Agente Hecatombe, o membro fica alternando entre suas qualificações profissionais, serviços forçados e viagens de aventura, particulares ou a serviço da guilda. Quando atinge o décimo terceiro nível dentro da organização o membro pode decidir entre alcançar um cargo na liderança da guilda ou continuar como Agente.

A lei dentro da Guilda é rígida e não admite traições. Qualquer ladrão ou que se intitule bandido, que exerça atividades de roubo, assalto, assassinato, espionagem, sabotagem e afins, é OBRIGADO a se aliar a Guilda e se submeter a todos os regulamentos

internos. Caso algum bandido seja identificado, ele será rastreado por membros da guilda e sofrerá algum ferimento de “advertência”, ligado ao crime que praticou. Um espião normalmente tem um olho furado, um ladrão um ou dois dedos cortados e assassinos quase sempre a mão inteira. Esta forma de agir é a chave do sucesso da guilda, fazendo com que praticamente todos os ladrões se tornem membros. Dentro da guilda, traições ou violações contra as normas são punidas de forma ainda mais rígida, quase sempre resultando na morte do traidor.

A grande vantagem de ser um membro com certeza está na infra-estrutura possuída pela Hecatombe. Um membro conta, em Malseum, com um imenso complexo de treinamento e aperfeiçoamento em crimes. Conta com bases seguras e confortáveis nas principais cidades do mundo, onde o membro pode dormir, se alimentar, se curar de ferimentos, reparar armaduras e armas e, em certos casos, quando estiver a serviço da guilda, até receber armas e armaduras gratuitamente. Conta ainda com uma riquíssima rede de informações onde pode localizar pessoas e coisas com extrema facilidade, além, é claro, da rede de corrupção em quase todas as milícias do mundo, onde provas somem e prisioneiros desaparecem inexplicavelmente.

Ultimamente a Hecatombe tem influenciado o crescimento dos crimes de contrabando principalmente entre as cidades de Hu Baduk, Wudor e Edhélcóron onde o Suserano Daurow Draeth tem se tornado uma das figuras mais influentes da Hecatombe em todo o mundo. Inclusive pesa sobre ele a acusação de ter mandado assassinar o antigo líder Sotu. Daurow Draeth tinha muitas divergências com o líder da Hecatombe que o obrigava a pagar altas taxas pelo contrabando de venenos e drogas dos subterrâneos.

“Nosso sucesso está ligado à lealdade e a força com que tratamos nossos problemas. O traidor de ontem, é o alvo de hoje, e a vítima de amanhã... sem exceção.”

Sotu, o Negro, antes de morrer de causas “naturais”

MANIPULADORES DO AMANHÃ

Tendência: Leal e Mau.

Objetivos: obter poder através da manipulação dos líderes e monarcas.

Admissão: apenas por indicação direta de três membros.

Símbolo: um aperto de mão cortês sob fundo branco.

Exigências: cumprir as normas de admissão, Inteligência 15, três graduações na perícia Diplomacia.

Vantagens Concedidas: Influência e, obviamente, poder.

Restrições: Um membro normalmente abre mão de certa autonomia nos seus negócios ou governo, em prol da organização.

Reconhecimento: Não há nada que diferencie o membro de um cidadão comum. O símbolo dificilmente é revelado

Organizações Aliadas: Nenhuma.

Organizações Inimigas: Montante Vermelho e Sindicato dos Mercadores.

Base Central: Lindrust.

Hierarquia

Escolhido: Nível 3

Manipulador: Nível 4 a 14

Líder de Círculo: Nível 15 em diante

Fundada há milênios por governantes dissidentes do Alto Conselho Alvo, ainda no continente ancestral, os Manipuladores do Amanhã formam a mais politizada e secreta organização de Ry’anon.

Com a finalidade de proteger os interesses de mercadores gananciosos, que visam o controle político das nações por detrás das cortinas, agem apenas em benefício dos negócios de seus membros.

Seus métodos, sempre baseados na manipulação e na chantagem, são simples. Em uma nação poderosa, vários membros importantes e influentes são infiltrados nas cortes e governos, de forma que o governante se veja “preso” ao manipulador de alguma forma.

Quando o governar se mostrar impossível sem o apoio do manipulador oculto, este passa a ditar a regra e as ações dos governantes, usando





como moeda de troca à necessidade das funções. Um governante poderá ficar a mercê de um general, líder religioso, comerciante, ministro, etc, que usando do seu poder, conseguirá o que desejar seja proteção, apoio político ou financeiro além de propinas ou outros favores mais escusos.

Desta forma vários governos sucumbiram ao poder e a manipulação exercida pelos membros infiltrados. Hoje não se sabe quantos governos são controlados e nem quais, entretanto muito se especula sobre a tensão envolvendo as cidades do Oeste, Andruiler, Rodveau e Molk. Para os clérigos de Zulam, uma clara demonstração da força manipulativa dos agentes infiltrados dentro dos governos destas cidades.

Entrar dentro da organização é difícil, além de ser muito complicado permanecer dentro dela por muito tempo. Apenas membros discretos, poderosos e com importância para a organização são aceitos, além de obviamente passar a ser vigiado pelos outros membros por durante um longo tempo.

Outra faceta pouco conhecida da Organização é a permissão para a entrada de pessoas mais pobres ou sem muito poder, mas que se mostrem extremamente importantes para determinado passo da organização. Este membro é aceito e direcionado a sua tarefa sem que muito lhe seja divulgado. Logo que sua importância chega ao fim, misteriosamente este vem a desaparecer, de forma surpreendente e misteriosa.

A organização não tolera traições nem falhas. Falhar significa ser perseguido e morto. Todos os bens dos membros expulsos ou mortos são confiscados para os membros sobreviventes. Vem daí a explicação da grande fortuna de todos os membros antigos da organização.

Os manipuladores não possuem qualquer forma de hierarquia. Ao serem convidados os membros Escolhidos permanecem por três níveis sob pesada vigília. A ele é apenas revelado uma parte da realidade da organização. Terminado o período de vigília, o escolhido será enviado na sua primeira missão, se tornando um Manipulador. Assim restrito ao pequeno grupo de cinco manipuladores, chamado de célula, o manipuladores permanecerão até o 15º. nível quando se tornará Líder de Círculo.

Nesta hierarquia simples, existe a nomenclatura oficial utilizada pelos membros para conhecerem a importância dos outros membros dentro ou fora das células. Esta nomenclatura utiliza as peças do xadrez, da seguinte forma:

Peão; os escolhidos

Torres; Manipuladores com funções de vigília e espionagem

Cavalos; Manipuladores com função Militar

Bispos; Manipuladores com função religiosa

Rainhas; Manipuladores com títulos de Nobreza

Rei; uma figura não conhecida por ninguém a não ser os chamados membros líderes de Círculo, integrados pela primeira Torre, o primeiro Cavalo, o Primeiro Bispo, e a Primeira Rainha. Este é o verdadeiro Líder e cabeça de todas as missões. Alguns membros iniciantes chegam até a especular sobre a possível inexistência do rei, entretanto quando uma ordem vem assinada por ele ninguém sequer ousa desrespeitar.

“A nossa organização foi fundada por grandes homens!

No passado nossa vontade faz Reis tombarem diante de toda a nossa astúcia.

Amanhã, não restará nada a ser dominado, apenas administrado”.

Rudhá de Astunrick,

Nobre Comerciante de Duhan e 3.ª Rainha

MONTANTE VERMELHO

Tendência: Leal e Bom

Objetivos: manter a ordem e a paz dentro de Ry'anon.

Admissão: Recrutamento voluntário. O Iniciante é escolhido através da sua fama de aventureiro e herói.

Símbolo: um montante vermelho na vertical com o punho no alto e a ponta pra baixo. A Lâmina do montante é de um metal vermelho muito brilhante. O punho deve estar sendo segurado por uma manopla.

Exigências: cumprir as normas de admissão, Sabedoria 15, quatro graduações nas perícias Cavalgar e Diplomacia.

Vantagens Concedidas: rede de contatos e apoio material.

Restrições: seguir o Código do Montante Vermelho.

Reconhecimento: a Espada Rubra. Uma espada curta, longa, bastarda ou montante confeccionada com uma liga de metal avermelhado.

Organizações Aliadas: Flâmula de Krorderick.

Organizações Inimigas: Hecatombe, Sangue de Nastirty e Manipuladores do Amanhã.

Base Centra: Desconhecida, provavelmente em uma clareira ou caverna na Floresta Élfica.

vermelha. O desaparecimento de Van Aládus foi cercado de surpresa e até hoje seu Montante não foi localizado. Baseado nesta lenda, os Sábios dizem que hoje os Cavaleiros Vermelhos lutam em nome do montante de Van Aládus que estaria escondido na suposta sede da organização.

Ser um Cavaleiro Vermelho não é uma tarefa fácil. A organização é desconhecida do grande público (normalmente apenas quem possui sabedoria maior que 15 tem conhecimento da existência da organização), aliado a isto existe o problema de se utilizar uma espada de lâminas avermelhadas, sem chamar a atenção.

Um Cavaleiro Vermelho tem uma relação muito profunda com a sua "Espada Rubra", ele a admira, respeita e a trata como se fosse um objeto sagrado. É muito comum um Cavaleiro ter mais de uma arma, utilizando a Rubra apenas em ocasiões especiais, ou contra inimigos realmente respeitosos.

O modo de atuação da organização é simples, porém eficiente. Cavaleiros que percorrem o mundo livremente, assim que detectam algo de suspeito ou irregular alertam a qualquer informante que esteja em cidades próximas. Este cavalga imediatamente para algum local onde se localiza uma sede do grupo. Os mistérios não acabam aqui. De forma inexplicável, cavaleiros de todas as partes do mundo são avisados não se sabe como, e começam a chegar no local indicado. Realmente impressionante. Os sábios acreditam que o Patrono do Montante, localizado na sede pode se comunicar telepaticamente através das armas avermelhadas dos outros cavaleiros, indicando a localização da próxima missão.

A hierarquia da organização se remete ao seu modo de atuar. Nos três primeiros níveis, os informantes aprendem o caminho do Santuário do Montante, sempre de olho em situações duvidosas. Conhecem os dogmas, estudam as táticas e aprendem com a companhia dos cavaleiros mais velhos os segredos da organização. Do quarto ao



Hierarquia

Informante: Nível 1 ao 3

Cavaleiro Vermelho: Nível 4 ao 14

Patrono do Montante: Nível 15 em diante

Fundada há muitos séculos, a misteriosa organização do Montante Vermelho vêm sob as sombras moldando o mundo à sua forma.

Empenhados em atingirem a ordem e a paz militar em Ry'anon, vários foram os incidentes e as guerras que tiveram na força destes Cavaleiros a sua solução.

Quase nada se sabe sobre a fundação ou, mesmo seu fundador. Grupos de sábios ligam a organização a Ston Van Aládus, um paladino de Radaksan que utilizava um montante confeccionado com uma liga de aço que tinha a coloração





décimo quarto nível o membro exerce a figura de Cavaleiro Vermelho, a verdadeira tropa da organização. Quando atinge o décimo quinto nível dentro da organização, o membro pode escolher entre seguir na vida de cavaleiro, ou se recolher ao Santuário do Montante, onde refletirá, tentará encontrar a paz, além de auxiliar na formação de novos cavaleiros passando seus conhecimentos para os informantes, além de compor a guarda de proteção do santuário e do próprio Patrono do Montante, o cargo máximo da organização, ocupado pelo membro mais antigo dentro do Montante Vermelho.

Código do Cavaleiro Vermelho

1. Proteger toda e qualquer forma de vida inocente e desprotegida.
2. Honrar a Cavalaria Vermelha, e jamais revelar, nem sob tortura, qualquer detalhe sobre a organização.
3. Visitar ao menos uma vez ao ano o Santuário do Montante Vermelho
4. Orar ao montante e a Justiça uma vez ao dia e ao anoitecer.
5. Respeitar e defender seus superiores, assim como proteger e respeitar o Montante Vermelho.

“Não nos escondemos, apenas vigiamos a humanidade do melhor lugar para isso, ou seja, de fora dela!”

Sir Hallack Kashinst,
Cavaleiro Vermelho

SANGUE DE NASTIRTY

Tendência: Caótico Mal.

Objetivos: proteger o culto de Nastirty.

Admissão: Apenas se alistar e ser cultuador de Nastirty há pelo menos dois níveis.

Símbolo: a mesma besta que é símbolo da igreja de Nastirty, inscrita num escudo de corpo.

Exigências: cumprir as normas de admissão, Carisma 13, duas graduações nas perícias Diplomacia e Furtividade.

Vantagens Concedidas: Rede de Contatos, bases e apoio material.

Restrições: realização obrigatória do Ritual do Sangue de Nastirty,

Reconhecimento: Um olho é tatuado na parte superior da cabeça que logo é coberto pelos cabelos.

Organizações Aliadas: Nenhuma.

Organizações Inimigas: Todas.

Bases Central: Acrópoles

Hierarquia

Iniciado Negro: Nível 1 ao 3

Acólito do Sangue de Nastirty: 4 ao 14

General do Sangue de Nastirty: 15 em diante

Perseguidos, humilhados e acusados de serem os responsáveis pela morte de Radaksan, os cultuadores de Nastirty foram perseguidos por milênios e quase destruídos. Assim quando por motivo de sobrevivência, o culto passou a ser secreto e os novos dogmas foram instaurados na religião, um grupo de antigos sacerdotes e, principalmente, paladinos de Nastirty resolveram criar também uma sociedade secreta chamada Sangue de Nastirty.

Inicialmente, o principal objetivo da organização seria o de promover uma maior interação entre os membros e assim manipular a sociedade, tentando assim proteger a religião negra. Com o tempo este objetivo se mostrou improdutivo, e a organização adquiriu o caráter militar que perdura até hoje.

Sacerdotes e Paladinos de Nastirty fazem a segurança da religião, protegendo os membros mais importantes, patrulhando os templos secretos e, basicamente, lutando para defender a causa de seu Deus, que apesar de controverso é um Deus legítimo.

Um Soldado Negro tem total liberdade de ir e vir. Deve exercer suas atividades profissionais como se fosse um cidadão comum. A discricção de seus membros é não só uma forma de atuação, mas basicamente uma forma de sobrevivência. Normalmente os Seguidores de Nastirty de uma mesma célula, ou seja, de um mesmo grupo que defende o mesmo templo secreto, se conhecem, não precisando se vestir de forma característica, apesar de usarem quase sem exceção longos mantos de cor vinho.

Outra área de atuação da Organização é a realização de missões e aventuras em nome de Nastirty. A organização dá suporte inclusive a goblinóides que freqüentemente se inclinam a cultuar o poder do Deus Negro. Nestas aventuras e missões religiosas os Acólitos do Sangue de Nastirty defendem o seu eto e, quando possível, divulgam as idéias de seu culto tentando aumentar o raio de alcance das mãos de sua religião.

Vários membros do Sangue de Nastirty são infiltrados em missões comuns e aventuras do cotidiano, sempre com a missão de sabotar todas as chances de sucesso possível, tentando levar à morte o maior número de pessoas possível.

A hierarquia da organização é extremamente simples. Do 1º ao 3º nível o membro exerce o papel de Iniciado Negro, atuando principalmente como espião, ou informante, sendo preparado pelos outros integrantes do Sangue para integrarem o corpo Acólitos. Ao atingirem o 4º. Nível podem integrarem o corpo de Acólitos do Sangue, agindo exatamente como um soldado, protegendo os cultuadores e os templos e se envolvendo em combates, conflitos ou partindo em missões pelo mundo. No 15º nível ele atinge o cargo de General de Sangue de Nastirty ficando responsável pelos problemas dos alistados, resolvendo problemas administrativos e fazendo o elo de ligação com os altos sacerdotes do Culto de Nastirty. Neste nível o membro pode escolher ainda entre permanecer no corpo de Generais ou partir para a sede da organização em Acrópolis, onde os seguidores do Deus Negro possuem alguma liberdade, ainda que restrita, para viverem no santuário do Sangue de Nastirty existente em alguma parte pouco visitada das galerias de esgoto da cidade.

“Estes guerreiros das Trevas, defensores de uma causa pouco nobre, não devem ser encarados como a morte e perdição da sociedade, mas sim como a sociedade da perdição e da morte”.

Sábio Alarich Amaint

Curador da Biblioteca do Templo de Lantus na
Cidade de Muirdeme

Estudioso e Sábio dos assuntos do Deus Negro
Nastirty

SINDICATO DOS MERCADORES

Tendência: Neutro.

Objetivos: desenvolver e proteger o comércio e os comerciantes de Ry'anon.

Admissão: possuir um estabelecimento comercial, financeiro, companhia mercantil ou caravana de comércio.

Símbolo: um brasão ornado, com as cores vermelho e amarelo (as cores da organização), neste brasão deve conter um pergaminho enrolado, uma moeda, uma balança e uma pena.

Exigências: cumprir as normas de admissão.

Vantagens Concedidas: proteção, assessoria, rede de bases e vantagens comerciais.

Restrições: pagamento de taxa de sindical de 10% do lucro bruto. Não enganar, trair ou roubar outro membro do Sindicato.

Reconhecimento: Anel dos Mercadores.

Organizações Aliadas: Flâmula de Krorderick.

Organizações Inimigas: Hecatombe.

Base Central: Al Kadesh.

Hierarquia

Comerciantes*

Delegados*

Ministros*

Presidente*

Sem dúvida a mais importante e poderosa organização de toda a Ry'anon, o Sindicato possui muito mais do que importância mercantil. Desde o fim da primeira Era das Trevas o mundo presenciou um processo de mercantilização de toda a sociedade. Os estados precisavam de comércio para garantir a subsistência de seus poderes. A população já estava taxada ao máximo e outros impostos poderiam trazer a ruína dos governantes. As guerras e anexações de territórios pela via militar estavam muito difíceis, já que o mundo estava organizado e a igreja de Zulam vinha controlando os ímpetus dos governantes e generais com muito mérito.

A única forma encontrada de financiar os governos das grandes cidades e metrópoles foi o comércio. Com uma visão empreendedora, o então pequeno comerciante de pratarias Al Manaru, o





Ruivo, organizou todos os comerciantes da cidade de Al Kadesh, e desta forma junto ao sultão passou a negociar um maior apoio dos governantes à classe dos mercadores. Estava então fundado o Sindicato dos Mercadores de Al Kadesh.

O Sindicato foi se fortalecendo, se espalhando, e em pouco tempo começava a atingir os comerciantes das outras cidades, implantando pela primeira vez as rotas de comércio entre cidades, unindo o povo num mundo cada vez mais interativo.

Os comerciantes lutavam por medidas que auxiliassem na expansão de seus negócios, unificaram o valor de todas as moedas do mundo nos padrões que se tem hoje. As moedas cunhadas em uma cidade hoje são aceitas em todas as outras cidades do mundo sem nenhum tipo de prejuízo. Os pesos e medidas foram unificados, auxiliando e exterminando as antigas conversões. Hoje os padrões são: o metro, o litro o quilo, o barril, o caixote e a dúzia, utilizados em todas as áreas civilizadas do mundo. Mas mesmo com todos os benefícios trazidos para os comerciantes, estes ainda teriam muito a comemorar. Lutando uma verdadeira “batalha” diplomático, o Sindicato conseguiria a maior vitória de sua história, o controle dos impostos.

Os governantes não cediam e aumentavam os impostos sobre os comerciantes, quando bem entendiam, atrapalhando negócios e inviabilizando contratos. Foi quando Al Manaru, numa jogada diplomática, organizou uma greve geral de nível mundial parando as atividades de comércio por quase um mês inteiro. Cidades entraram em colapso, multidões sentiam fome e o valor das moedas caiu perante a falta de alimentos.

Governantes foram derrubados, outros até assassinados pelas turbas famintas, forçando com que os governantes das principais cidades do mundo reduzissem seus impostos e cedendo ao incrível poder do sindicato que tomava proporções inimagináveis.

Outro lado de atuação do sindicato foi na unificação dos povos. Incentivando e bancando explorações e missões de reconhecimento, novas áreas foram inteiramente exploradas, regiões foram povoadas, mapas são confeccionados quase à perfeição e estradas foram construídas ligando

quase todas as grandes nações do mundo, possibilitando uma expansão comercial inimaginável.

Hoje o sindicato conta em sua sede, em Al Kadesh, com sábios de todos os entendimentos ao seu serviço, tais como cartógrafos, metereologistas, engenheiros, exploradores, biólogos e vários outros, trabalhando para o desenvolvimento do comércio mundial.

É por estas e por outras coisas que hoje Al Manaru III, o tataraneto do Fundador, em seus 37 anos, pode ser considerado o homem mais poderoso de toda a Ry’anon.

O Sindicato atua também na proteção de caravanas, colocando seus sábios à disposição de todos os sindicalizados, disponibilizando ainda suas redes de bases e galpões, que servem como base nas principais cidades do mundo, além de vantagens comerciais, já que muitos impostos deixam de ser recolhidos pelos comerciantes sindicalizados.

Em todas as cidades os próprios comerciantes escolhem seus delegados regionais por períodos de 10 anos, em eleições livres. Estes delegados (3 por cidade) representam os interesses dos conterrâneos junto aos governantes da cidade e na Corte Comercial, um grupo técnico que resolve as disputas comerciais e intervêm em todos os assuntos que ultrapassam as fronteiras de uma só cidade.

Estes delegados elegem em cada uma das seis regiões, dois ministros que atuam como diplomatas junto a corte suprema de comércio presidida pelo presidente do Sindicato, o senhor Al Manaru III, a principal peça de intervenção perante todos os governos de Ry’anon.

“Que saber como somos calcados na sociedade intempestiva dos dias atuais?

Mais simples do que muitos sábios juntos tentam conceituar!

Somos o exemplo de que os Damaris podem ser muito mais poderosos do que uma oração ou a lâmina de uma espada”.

Adib Murad Habeb, Terceiro Presidente do Sindicato dos Mercadores

VALÁDIOS

Tendência: Neutro.

Objetivos: manter a magia viva e protegida e proteger Magos e Feiticeiros perseguidos.

Admissão: ser um mago ou feiticeiro e não ser procurado.

Símbolo: uma estrela preta de 8 pontas cercada por outras quatro estrelas brancas de 4 pontas.

Exigências: cumprir as normas de admissão,

Inteligência 15, Sabedoria 14, perícias

Furtividade, Esconder-se, Conhecimento

(Arcano), Disfarce, possuindo no mínimo 2

graduações em pelo menos 3 destas perícias.

Vantagens Concedidas: contatos, aliados e refúgios seguros.

Restrições: nenhuma.

Reconhecimento: não há nada que o diferencie de um cidadão comum.

Organizações Aliadas: nenhuma.

Organizações Inimigas: Caçadores de Fócus.

Base Central: um vale perdido e secreto em algum lugar nas montanhas centrais do sul.

Hierarquia

Aprendiz: Nível 1 e 2

Arcano Valádio: Nível 3 ao 13

Mestre Valádio: 14 em diante

A história de sua fundação data de 19 invernos atrás, quando três magos conseguem escapar da execução em praça pública em Firexian fugindo para algum ponto isolado nas montanhas centrais.

Lá chegando, ficaram escondidos até que se encontraram com um eremita de idade bem avançada já curvado pelo tempo.

Este eremita na verdade se chamava Gruw Valádios, um poderoso mago centenário, amigo do notável Lionel que, ainda no começo da caça aos magos, se refugiou em algum ponto isolado das Montanhas Centrais.

Através da Magia Gruw, se manteve vivo por todos estes séculos, porém isolado, se negando a viver junto aos outros homens que renegaram injustamente o poder da magia.

Gruw ensinou várias magias poderosas aos novatos, algumas de criação própria, outras ainda em estudo, que por todo este tempo esteve desenvolvendo na reclusão dos vales escondidos e selvagens.

Os três magos absorveram todos os conhecimentos que puderam e, quando Gruw deixou este mundo, os magos decidiram fundar a Ordem dos Arcanos Valádios.

Hazas, Columnius e Doriarth partiram para uma viagem de 15 anos, onde pouco a pouco conseguiram localizar com muita dificuldade outros 13 magos, que foram treinados, puderam estudar seus conhecimentos em paz, num local remoto e desabitado. Estes 13 magos, junto dos 3 professores, partiram então em busca de novos aprendizes, espalhando assim os conhecimentos adquiridos com o maior mestre de todos os mestres, o eremita Gruw Valádios.

Hoje muitos arcanos e feiticeiros espalhados pelo mundo, aperfeiçoados nas artes arcanas e, principalmente nas artes da discrição, conhecem o refúgio seguro dos valádios, onde se pode viver em tranqüilidade e se ver livre das perseguições dos Caçadores de Fócus, já que a localização da sede das organizações é o maior segredo que um Arcano Valádio pode possuir.

A hierarquia da organização é simples: os iniciantes tomam as primeiras aulas de magia, e no 3º nível dentro da organização são elevados ao patamar de Arcano Valádio. Assim ele deverá se desenvolver por longos 10 níveis até atingir o 14º.

“A vida para um mago pode ser difícil, porém é prazerosa.

Para nós, o ontem já é história, o amanhã um mistério e o hoje uma dádiva. Por isso que se chama PRESENTE”.

Frase dita por Gruw Valádios a Hazas, Columnius e Doriarth, onde se baseia toda a filosofia utilizada na Ordem dos Arcanos Valádios.



CAPÍTULO 5

Os MONSTROS RYANONIANOS

ANÃO DA SOMBRA

Humanóide (Médio – Anão)
Dado de vida: 1d8+2 (6 PVs)
Iniciativa: +1 (Des)
Deslocamento: 6 m
CA: +7 (+2 Natural, +4 Brunea, +1 Destreza)
Ataques: Corpo a Corpo: Espada Kundur +1; ou à Distância Funda +1
Dano: Espada Kundur 3d3+1 ou Funda 1d4
Face Alcance: 1,5m por 1,5m / 1,5m
Ataques Especiais: Traços Raciais dos Anões das Sombras
Qualidades Especiais: Traços Raciais dos Anões das Sombras
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +2
Habilidades: For10, Des12, Con14, Int:10, Sab10, Car 8
Perícias: Observar +2, Ouvir +2, Escalar +4
Talentos: Usar Arma Exótica (Espada Kundur), Lutar às Cegas, Prontidão

Terreno/Clima: Subterrâneo/Qualquer
Organização: Equipe (2-4), Esquadrão (11-30) ou Legião (50 -200)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Metade das moedas
Tendência: Sempre Caótico e Mal
Progressão: Conforme a Classe de Personagem

Os anões das sombras são parentes muito distantes dos anões da superfície, que se separaram há

milênios e acabaram por formar uma raça totalmente independente.

Os anões das sombras se destacam basicamente pelo uso das famosas espadas Kundur, pela forjaria, pelo mau humor e, principalmente, pela arte de manipular com precisão os venenos e as drogas do subterrâneo.

Sua estatura média gira em torno de 1,30 m e seu peso equivale ao de um gnomo. Ao contrário dos anões da superfície, os anões das sombras, são mais franzinos e menos musculosos. Estes anões possuem ainda mais cabelo que seus parentes da superfície, embora não costumem usar barbas. Em

contra-partida usam longos cabelos desarrumados e jogados pelo rosto. Seus fios são negros como a noite e grossos e fortes como os dos rabos dos eqüinos. A sua pele é de um tom de cinza escuro azulado, onde se destacam os grandes olhos amendoados e esbranquiçados, emitindo um brilho sinistro quando se encontram na penumbra.

Estes Anões usam basicamente o "doholic" quando se comunicam entre si, embora saibam falar o goblinóide, o anão e o comum.

Combate

Os Anões das Sombras, sempre combatem de modo a levar vantagem sobre seus inimigos. Dentre



a raça, é comum o bordão “Fuja hoje para ganhar amanhã”. Caso um destacamento de Anões das Sombras perceba que está em grande desvantagem, ele procurará bater em retirada, para acumular força e retornar mais preparado.

Quase sempre utilizam artifícios extras em combate para obter vantagem. Preparam armadilhas, armam tocaias e soltam animais ou bestas do subterrâneo para minar as forças do inimigo e assim atacam somente quando tiverem uma considerável vantagem.

É muito comum também usarem destacamentos de Hug-Kragor preparados para o combate. Estes destacamentos montados costumam aterrorizar os viajantes do subterrâneo.

Traços Raciais (Ext): Os Anões das Sombras se beneficiam de diversos Traços Raciais.

- +2 de bônus racial nas jogadas de ataque contra anões da superfície, em razão dos constantes conflitos históricos.

- +4 de bônus racial nas jogadas de resistência de fortitude contra venenos ou doenças.

- Visão no escuro até 30 metros.

- Vulnerabilidade à Luz: Anões das Sombras perdem todos os efeitos de seus traços raciais quando estão à luz do dia.

- Talento Lutar às Cegas e Prontidão.

- +2 nas perícias Ouvir e +4 em Escalar.

- Habilidades Similares à Magia 1/dia – *escuridão, retirada, causar ferimentos leves e detectar bem/ordem.*

Personagens Anões

A classe favorecida dos Anões das Sombras é o Guerreiro. Seus líderes normalmente são Clérigos de Bronkor ou Nastirty.

Especial

Os Anões das Sombras utilizam uma arma muito especial. Ela é conhecida como Espada

Kundur, e possui tanta importância em sua sociedade, que em alguns casos são veneradas como semi-deusas.

Os Anões das Sombras acreditam que estas espadas adquirem alma no seu processo de confecção, o que lhe confere vida. Desta forma, uma Espada Kundur é sempre abençoada por clérigos em rituais de batismo, recebendo um nome passando de geração em geração de pai para filho.

Todo aquele que portar uma espada Kundur sem ser um Anão das Sombras passa a ser perseguido com extrema ferocidade pelos Anões das Sombras. Se encontrado, será preso e executado, e seus restos mortais dados como oferenda aos “Lagartos de Sangue Gelado dos Subterrâneos” ou simplesmente Lagarto Hug-Kragor. Uma espécie de Hug, adaptado a viver sem o auxílio do sol. Estes lagartos, mais agressivos que seus parentes do deserto, são carnívoros, sendo constantemente utilizados como montaria ou animal de guarda na sociedade dos Anões das Sombras.

Abaixo as estatísticas da Espada Kundur. As estatísticas do Lagarto do Kragor, podem ser encontradas junto às estatísticas do seu companheiro do deserto.

Espada Kundur (Arma Exótica / Corpo a Corpo)
Custo: Construção 3.500 Damaris (uma Espada Kundur é sempre uma arma Obra-Prima)

Dano: 3d3+1

Decisivo: 19 – 20 (x3)

Peso: 2kg

Tipo: Cortante



A Espada Kundur é uma espada curta, com duas lâminas forjadas em oposição. Cada lâmina fica a 90° da outra, formando assim uma cruz se vista da direção da ponta em relação a sua empunhadura. Suas lâminas são extremamente afiadas e serrilhadas, causando um ferimento extremamente doloroso.

BESTA DO APOCALIPSE

Besta (Colossal)

Dado de Vida: 50d10 + 150 (900 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 iniciativa aprimorada)

Deslocamento: 12m

CA: 63 (-8 tamanho, +55 natural)

Ataques: 1 mordida +97, 120 tentáculos +40

Dano: Mordida 8d12+53, Tentáculos 2d10+20

Face/Alcance: 60m por 35m/75m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Engolir

Qualidades Especiais: Resistência à Magia 50,

Regeneração 30, Redução de Dano 40/5

Testes de Resistência: Fort +20, Ref +3, Von

+18

Habilidade: For 74, Des 12, Cons 72, Int 6, Sab

16, Car 12

Perícias: Observar +25, Procurar +55

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:

Qualquer

Organização: Única

Nível de Desafio: 35

Tesouro: Nenhum

Tendência: Neutra

Progressão: -

Uma gigantesca besta semelhante a um de tanque de guerra quadrúpede, lenta e destrutiva, que destrói e consome tudo e todos por onde quer que passe.

Ninguém sabe ao certo a origem destas grandes bestas, o certo é que o criador de tão temível criatura foi piedoso e colocando sobre o solo de Ry'anon menos de uma dezena de Bestas, o que realmente já é assustador.

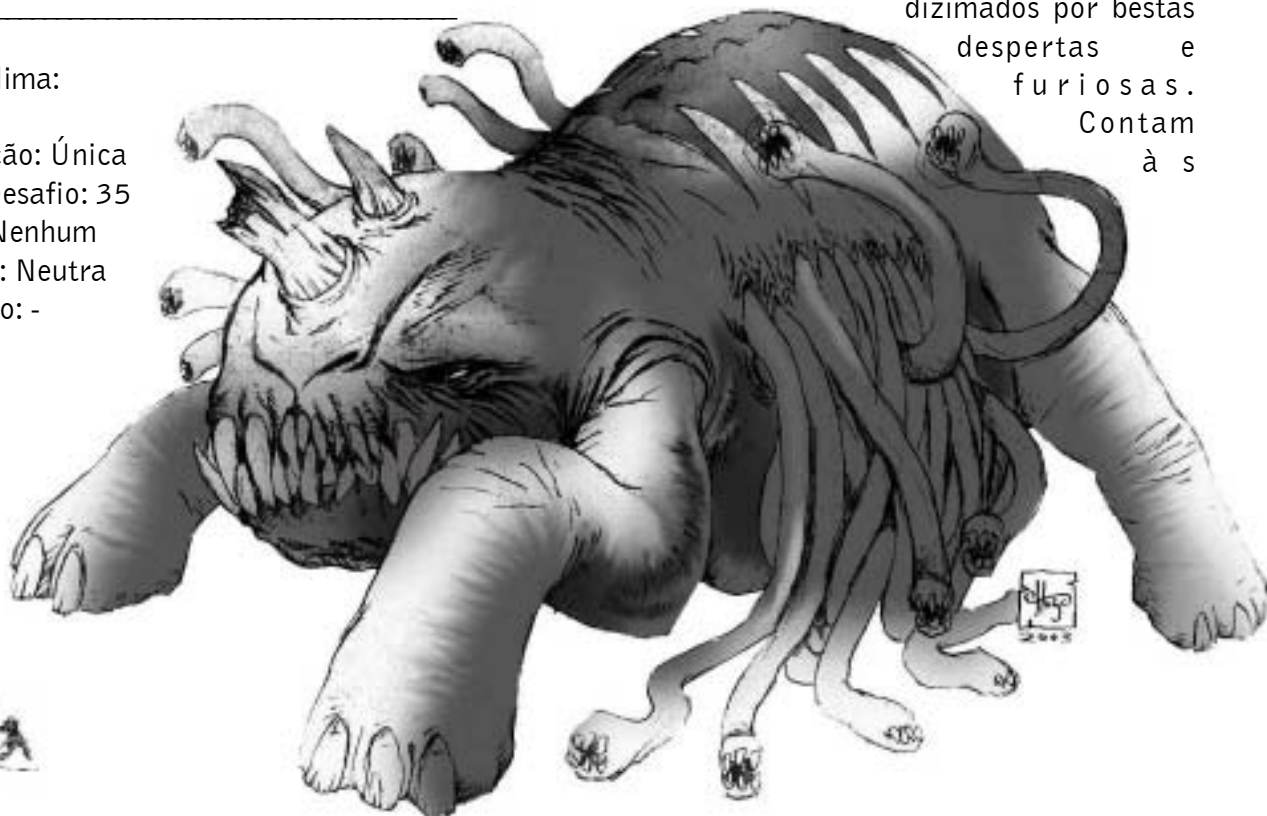
A besta do apocalipse possui uma enorme carapaça óssea, coberta por uma camada de mais de dois metros de couro grosso e duro. Que funciona como se fosse um enorme casco de tartaruga. A besta possui uma enorme cabeça coberta por dois grandes chifres ósseos e uma gigantesca boca repleta de dentes fortes, grossos, disformes e tortos criando uma imagem assustadora.

Dos dois lados de seu corpo pendem mais de 120 tentáculos (60 de cada lado), que possuem em cada extremidade uma voraz mandíbula repleta de dentes capaz de arrancar e esmagar tudo o que tocam, levando todo o alimento para a enorme boca.

Combate

Decididamente as Besta do Apocalipse são criaturas que não devem ser enfrentadas por mãos despreparadas. Inúmeros foram os exércitos

dizimados por bestas
despertadas e
furiosas.
Contam
às



lendas que no imenso estômago de uma destas bestas, abatida nas proximidades de Duhan, foram encontrados mais de 50 crânios humanos ainda não digeridos!

Os combatentes mais sábios são aqueles que conseguem fugir do combate enquanto a besta destrói tudo o que pode segurar. Felizmente a Besta passa longos períodos de 1d12 anos adormecida em constante hibernação, de onde se levantará movida pela fome ou por um ataque e devorará tudo o que puder.

Os tentáculos possuem ataques individuais, e cada um possui Força 30, Destreza 22, 35 PVs e CA 25. Quando consegue morder o alvo, passa de 3 a 5 rodadas se enrolando e esmagando a vítima, até levá-la a boca central.

Agarrar Aprimorado: Para usar esta habilidade a Besta deve acertar um ataque com um de seus tentáculos. Caso prenda a vítima, a besta pode tentar engoli-la.

Engolir: Uma Besta do Apocalipse pode tentar engolir um oponente preso de tamanho imenso ou inferior com um teste de engolir bem sucedido.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 4d8+10 pontos de dano por esmagamento, mais 2d6+4 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo da Besta.

Uma criatura nesta situação pode abrir caminho para se libertar, usando garras ou armas cortantes pequenas, causando 75 pontos de dano ao sistema digestivo da Besta (CA 30). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura. Qualquer outro engolido terá que abrir seu próprio caminho.

O estômago de uma Besta pode comportar até duas criaturas enormes, quatro grandes, 8 médias ou 16 pequenas ou menores.

CARNICEIRO

Besta (Grande)

Dado de vida: 6d8 (30 PVs)

Iniciativa: + 6 (+2Des, +4 Iniciativa Aprimorada).

Deslocamento: 15m

CA: 16 (+2 Des, +5 Natural, -1 Tamanho)

Ataques: Corpo a Corpo: Garras +8, Mordida +6, Ferrão +4

Dano: Garras 1d6+5, Mordida 1d4+4, Ferrão 1d4+1e veneno

Face Alcance: 1,5 m por 1,5 m / 3m

Ataques Especiais: Veneno e Agarrar Aprimorado

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 metros

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +6

Habilidades: For 14, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 8

Perícias: Esconder-se +2, Observar +4, Ouvir +2, Saltar +4

Talentos: Iniciativa Aprimorada e Prontidão

Terreno/Clima: Charco / Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: -



Carniceiros são criaturas altas e esguias, dotadas de uma fome por carne de qualquer natureza fora do comum.

Com seus membros esqueléticos e longos, o carniceiro possui uma aparência desajeitada e pouco perigosa. Entretanto seus membros são perfeitamente adaptados para a vida que levam nos pântanos, usando suas pernas longas e finas para atravessarem terrenos alagados em grande velocidade.

Sua pele é ressecada e endurecida, quase sempre coberta por camadas de barro seco, que lhe proporciona uma boa proteção ao sol, servindo ainda como forma de camuflagem natural.

O seu pescoço é grande, longo e muito forte, capaz de sustentar com facilidade uma cabeça muito pesada e dura.

Em sua cabeça se projeta um bico ósseo de onde se erguem duas pequenas presas, que facilitam o corte da carne de suas vítimas. De cada um dos lados de sua cabeça pende duas orelhas longas e caídas, adaptadas perfeitamente a audição subaquática.

Mas o principal perigo de um carniceiro é o seu ferrão, localizado na extremidade de um longo e fino rabo, quase sempre enrolado em uma das pernas ou agindo como um terceiro braço.

Combate

Um carniceiro passa o dia caçando carne fresca dentro do pântano. Quando acha uma possível vítima, parte com extrema ferocidade, se aproveitando da facilidade de locomoção que suas longas pernas proporcionam. Desta forma quando entram em combate, lutam até derrotarem suas vítimas ou morrerem.

Eles procuram agarrar suas vítimas para inocularem seu poderoso veneno, facilitando o abate do seu futuro alimento. Desta forma, com o inimigo intoxicado, a vitória pode ser assegurada com mais facilidade.

Veneno: Inoculação através do ferrão: teste de resistência de Fortitude (CD 17), dano inicial e secundário de 2d6 de dano temporário de Constituição.

Agarrar Aprimorado: Para utilizar esta habilidade o Carniceiro precisa atingir um oponente com suas duas garras. Caso o prenda conseguirá ferroar sua vítima automaticamente.

CAVALO MOLK

Animal (Grande - Montaria)

Dado de vida: 3d8+6 (20 PVs)

Iniciativa: + 2 (Des +2)

Deslocamento: 18 m

CA: 15 (+2Des, -1 Tamanho, +4 natural)

Ataques: Corpo a Corpo: 2 Cascos +4

Dano: Cascos 1d6+3

Face Alcance: 1,5m por 3m / 1,5m

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort: +4, Ref: +5, Von: +5

Habilidades: For: 16, Des 15, Con 18, Int 3, Sab 13, Car 8

Perícias: Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Vontade de Ferro

Terreno/Clima:

Terrestre /

Qualquer

Organização:

Solitário



Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: -

Os famosos Cavalos Molk, originários da região de mesmo nome no oeste de Ry'anon, são apontados como os melhores cavalos de toda a Ry'anon.

Com uma concepção corpórea que beira à perfeição, os cavalos molk são exemplos da beleza e da eficiência de um equino.

Os valores do bloco de estatísticas representam animais de grande porte. Em geral, um cavalo Molk está apto para executar qualquer trabalho, embora sejam exímios cavalgadores, percorrendo distâncias grandes até mesmo para um cavalo.

Mesmo sendo um cavalo não treinado para a guerra (embora se adaptem com extrema facilidade a esta função), o Cavalo Molk pode atacar enquanto carrega um cavaleiro.

Capacidade de Carga: Carga Leve para um Cavalo Molk é de 100 kg; a carga média varia entre 101 e 200 kg; a carga pesada varia de 201 e 300 kg. Um cavalo Molk pode arrastar até 1.500 kg; CD de Treino (jovem/adulto) 10/12; Preço de um potro 1.000 damaris; Preço do Adestramento 1.000 damaris

DEMO DRAGÃO

Dragão Colossal Legendário
Dado de vida: 50d12 + 500 (800 Pvs)
Iniciativa: + 4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 18 m, Vôo 75 (desajeitado),
Natação 18 m
CA: 58 (+50 Natural, -2 Tamanho)
Ataques: Corpo a Corpo: 1 Mordida +70, 2 Garras +65, 2 Assas +60, 1 Cauda +55, Magia +75
Dano: Mordida 4d8+19, Asas 2d8 +9, Cauda 4d6+19 Garras 4d6+9 ou pela magia.
Face Alcance: 15 m por 25 m / 5m

Ataques Especiais: Sopro de Dragão, Presença Aterradora e Habilidades similares a Magia.
Qualidades Especiais: Redução de Dano 30/+5, Resistência à Magia 35, Regeneração 15 e Imunidades.

Testes de Resistência: Fort: +39, Ref: +27, Von: +34

Habilidades: For: 50, Des: 10, Con: 35, Int: 28, Sab: 25, Car: 28

Perícias: Alquimia +35, Blefar +61, Concentração +63, Diplomacia +61, Obter Informação +59, Intimidar +61, Conhecimento (Arcano) +31, Conhecimento (Dragões) +34, Conhecimento (Planar) +31, Conhecimento (Religião) +31, Ouvir +61, Observar +61, Sobrevivência +33

Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar (Garras), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Separar, Foco em Arma (Garras), Investida Aérea, Pairar, Arrebatador, Inversão, Potencializar Magia, Acelerar Habilidade Similar a Magia.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 25

Tesouro: Nenhum

Tendência: Caótico e Mal

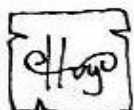
Progressão: -

O Demodragão é uma criatura ancestral, criada por seres demoníacos para aterrorizar Ry'anon. Sua origem está há muito perdida, e nem mesmo os melhores historiadores conseguem relatar com exatidão as verdadeiras razões por trás da criação desta terrível criatura.

Esta criatura pode ser descrita como um dragão bicéfalo, de escamas grossas e prateadas, que vão lentamente mudando de coloração à medida que se aproximam dos seus dois pescoços. Em um deles a coloração vai clareando até adquirir um tom platinado perolado, enquanto a outra adquire uma cor escura, fosca e negra como azeviche.

Em suas duas cabeças, bem como ao longo de todo o seu torso, inúmeras formações ósseas e





pontiagudas como espinhos se projetam para fora de sua couraça, dando ao Demo Dragão um aspecto ainda mais sombrio.

As asas do demodragão são formadas por uma grossa camada de couro prateado, repleta de rasgos e cicatrizes, que demonstram a idade avançada e os inúmeros combates enfrentados durante toda a sua existência.

Esta criatura, para o bem de toda a Ry'anon, permanece a maior parte do tempo recolhida em seu covil secreto, despertando apenas em situações específicas, ou a mando de seus senhores, os demônios dos planos inferiores. Não se sabe ao certo a localização do covil da criatura, mas acredita-se que seja em alguma ilha ainda não descoberta no Mar das Tormentas. O que se sabe, entretanto é que esta criatura não pode ser destruída. Uma vez morta ela é totalmente recomposta em seu covil e permanece em profunda hibernação até adquirir forças suficientes para retornar. Felizmente pode-se prever que o Demo

Dragão apenas aparece em Ry'anon de três em três anos, só parando sua destruição quando é novamente derrotado.

Combate

O Demo Dragão utiliza sempre de sua força máxima para derrotar seus inimigos. Como é imortal, não se preocupa com táticas ou pormenores, o que torna seus ataques profundamente devastadores e terríveis. O Demo Dragão procurará acabar com o combate o mais rápido possível, usando de seus ataques mais poderosos no início do combate, para que possa se preocupar com os outros inimigos o mais rápido possível.

Sopro de Dragão: O Demo Dragão possui dois tipos de sopros diferentes, cada um proferido por uma cabeça. A cabeça negra desfere um sopro

de piche fervente com 45 metros de comprimento. Os atingidos pelo sopro de piche recebem dano de 30d10 na primeira rodada, sendo causado metade do dano na rodada seguinte devido às graves queimaduras. Os atingidos podem realizar um teste de Reflexos contra CD 45 para reduzir o dano pela metade. A cabeça clara do Demo Dragão possui um sopro de putrefação altamente impactante. Todos os atingidos pelo sopro devem ser bem sucedidos em um teste de Fortitude, ou terão seus pontos de vida reduzidos a metade instantaneamente. O sopro possui um cone de 25 metros.

Presença Aterradora (Sob): O Demo Dragão é capaz de inspirar terror quando é avistado. As criaturas que o avistarem precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 30) ou ficarão abaladas. Elas permanecerão nesse estado até que abandonem a área afetada.

Habilidades similares a Magia: Sem limite – aura profana, blasfêmia, bola de fogo, círculo mágico contra o bem, detectar magia, detectar o bem, dissipar magia, enfeitiçar pessoas, invisibilidade, metamorfosear-se, nuvem profana, profanar, relâmpago, teletransporte exato, chuva de meteoros. Estas habilidades são idênticas às conjuradas por um feiticeiro de 17º Nível (CD 13 + nível da magia). Uma vez a cada vez que é acordado e não mais até que seja novamente reconstituído, o Demo Dragão pode conjurar a magia desejo como um feiticeiro de 20º. Nível.

Regeneração: O Demo Dragão sofre dano normal de ataques sagrados, magias divinas e armas abençoadas com encantamentos +4 ou melhores.

Imunidades: O Demo Dragão é imune a qualquer ataque relacionado a calor ou fogo.

DUREK

Besta (Grande-Montaria)

Dado de vida: 3d8+9 (22PVs)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 11 (+2 Des, -1 Tamanho)

Ataques: Corpo a Corpo: Mordida +6

Dano: Mordida 1d6+3

Face Alcance: 1,5m por 2m /1,5m

Ataques Especiais: Atropelar

Testes de Resistência: Fort: +3, Ref: +3, Von: +2

Habilidades: For: 12, Des: 15, Con: 15, Int: 2, Sab: 4, Car: 11

Perícias: Observar +3, Ouvir +2, Procurar +1

Terreno/Clima: Planícies / Quente.

Organização: Solitário ou Agrupamento (2 - 8)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

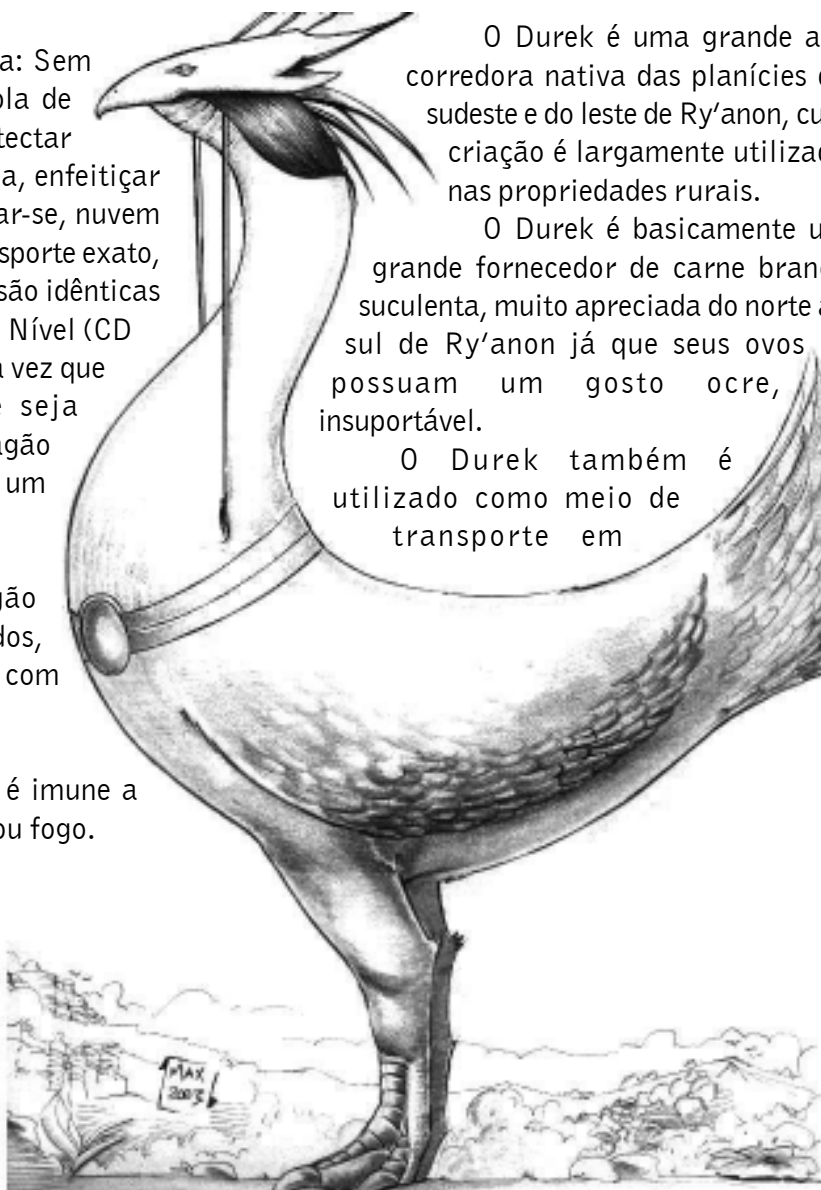
Tendência: Sempre Neutra

Progressão: -

O Durek é uma grande ave corredora nativa das planícies do sudeste e do leste de Ry'anon, cuja criação é largamente utilizada nas propriedades rurais.

O Durek é basicamente um grande fornecedor de carne branca succulenta, muito apreciada do norte ao sul de Ry'anon já que seus ovos possuem um gosto ocre, insuportável.

O Durek também é utilizado como meio de transporte em





quase todas as terras quentes de Ry'anon. Apesar de seu trotar aparentemente desajeitado, um Durek é extremamente resistente, chegando a locais de difícil acesso, onde nem mesmo cavalos são capazes de chegar. A docilidade e obediência do Durek também o fazem um animal perfeito para a montaria.

Um Durek macho atinge 3 metros de altura quando adulto e possui uma penugem leve e clara, ficando acinzentada no peito e na ponta das asas. Seu bico curto é semelhante ao de uma águia, embora menos afiado. É carnívoro, tendo cobras e ratos como base de sua alimentação.

O Durek possui um peito vasto e um pescoço grosso e forte, sendo mais grosso, em toda a sua extensão, que uma cabeça de humano adulto. No alto de sua cabeça, se projetam longos penachos de coloração branca nas fêmeas e avermelhado nos machos. Estes penachos são utilizados como forma de atrativo sexual, para "seduzir" a fêmea. Na época do acasalamento, o Durek Macho se aproxima da fêmea, e agita os penachos longos e finos a fim de atrair a fêmea.

Da parte lateral da cabeça, pendem em ambos os lados dois longos adornos que são utilizados como "arreio" pelos montadores. Mesmo de aparência frágil, estes adornos são fortes e proporcionam ao montador total controle do Durek.

Combate

O Durek é uma criatura extremamente dócil e pacífica, atacando apenas para se defender ou para se alimentar.

Não é aconselhado a utilização de Dureks como montarias de guerra, pois se assustam com extrema facilidade podendo inclusive derrubar seus montadores. Se devidamente treinados e adestrados, os Dureks podem ter seu medo controlado e aprender a atacar usando o atropelamento, embora Dureks selvagens já os faça por instinto, principalmente para defenderem suas crias ou suas fêmeas.

Atropelar: O Durek abaixa a cabeça e usa seu resistente crânio como aríete para atingir seus

inimigos, causando 2d4+2 de dano. Qualquer oponente, que não desferir um ataque de oportunidade, poderá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para reduzir o dano à metade.

Capacidade de Carga: Carga Leve para um Durek é de 60 kg; a carga média varia entre 61 e 80 kg; a carga pesada varia de 81 e 100 kg. Um Durek pode arrastar até 300 kg; CD de Treino (jovem/adulto) 13/15; Preço de um ovo 2.000 damaris; Preço do Adestramento 2.500 damaris

FELARYN

Besta (Grande - Frio)

Dado de vida: 16d8+48 (120PVs)

Iniciativa: + 2 (Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 19 (+ 2 Des, -1 Tamanho, +8 Natural)

Ataques: Corpo a Corpo: 2 Garras +16, Mordida +9

Dano: Garras 2d4+8, Mordida 1d8+6

Face Alcance: 1,5 m por 2 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Bote e Rasgar

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +10, Von: +9

Habilidades: For 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +4,

Observar +4, Ouvir 4, Saltar +6

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Terrestre / Ártico

Organização: Solitário ou Casal

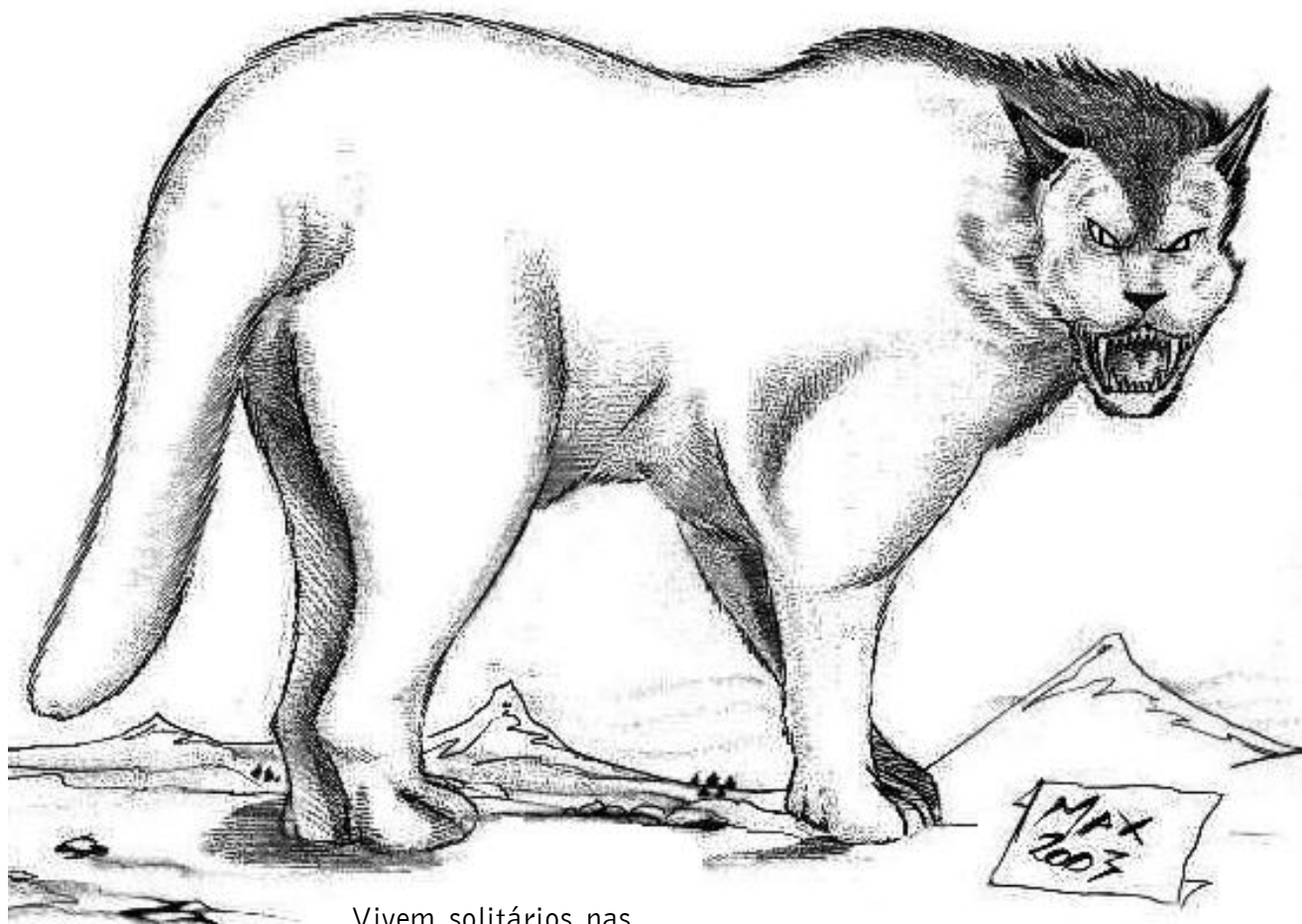
Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 20 DV (Enorme)

Felaryns são perigosos felinos dos árticos, com quase quatro metros de comprimento, muitíssimo utilizado como montaria no norte de Ry'anon.



Vivem solitários nas geleiras caçando focas e pingüins e fugindo dos homens e dos Nagrúk, seus únicos predadores.

Felaryns são semelhantes a um grande felino dos árticos com uma pelagem muito espessa e branca, que proporciona uma excelente proteção ao constante frio do norte.

Possuem olhos de felinos, geralmente amarelos, e uma enorme boca com grandes e assustadores dentes extremamente afiados.

Quando estão livres, vivendo em seu habitat natural, são muito agressivos com os humanos, principalmente com àqueles que o ameacem. Ataques à caçadores são mais constantes do que se imagina.

Para um Felaryn ser criado entre os homens e ser domesticado, ele precisa ser retirado de sua mãe antes mesmo do desmame sendo criado na companhia de humanos desde cedo para se acostumar. Criado desta forma, longe dos pais, o Felaryn, ao atingir o terceiro ano, já está preparado para ser domado e se tornar uma excepcional montaria, totalmente adaptada inclusive para a utilização em combate.

Combate

O Felaryn possui duas formas distintas de ataque. Quando está caçando, o Felaryn procura se esconder e camuflar entre a neve e dar um bote saltando sobre sua vítima. Quando está acuado ou defendendo sua cria, um Felaryn sempre procurará se colocar entre a ameaça e seus filhotes, procurando fazer muitíssimo barulho para assustar seus inimigos. Caso estes ainda o ameacem, o Felaryn atacará procurando agarrar e derrubar sua vítima.

Uma vez que um combate comece para um Felaryn, ele só terminará quando uma das partes estiver morta.

Agarrar Aprimorado: Para usar esta habilidade o Felaryn precisa acertar seu ataque de bote.

Bote: Caso um Felaryn salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação equivalente ao movimento.



Rasgar: Caso o Felaryn execute um bote sobre a vítima, poderá realizar 2 ataques de rasgar (Corpo a Corpo + 8) usando suas patas dianteiras. Cada ataque desferirá um dano de 2d4+8.

Capacidade de Carga: Carga Leve para um Felaryn é de 250 kg; a carga média varia entre 251 e 500 kg; a carga pesada varia de 501 e 750 kg. Um Felaryn pode arrastar até 1.200 kg; CD de Treino (jovem/adulto) 20/-; Preço de um filhote 10.000 damaris; Preço do Adestramento 6.500 damaris

FETO TENEBROSO

Morto Vivo (Miúdo)

Dado de Vida: 3d12 (20 pvs)

Iniciativa: +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9m

CA: 17 (+2 tamanho, +5 destreza)

Ataques: Corpo a Corpo: Mordida +6, Tentáculo +4

Dano: Mordida 1d4+1, Tentáculo 1d4

Face/Alcance: 75cm por 75 cm/ 75 cm

Ataques Especiais: Drenar Sangue, Drenar Poder, Agarrar Aprimorado

Qualidades Especiais: Morto Vivo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +5

Habilidade: For 9, Des 20, Cons -, Int 9, Sab 6, Car 10

Perícias: Observar +2, Procurar +5, Ouvir +2, Escalar +2, Esconder-se +2, Furtividade +8
Talentos: Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:

Terrestre/Qualquer

Organização:

Solitário,

Bando (2-5)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Caótico e Mau

Progressão: -

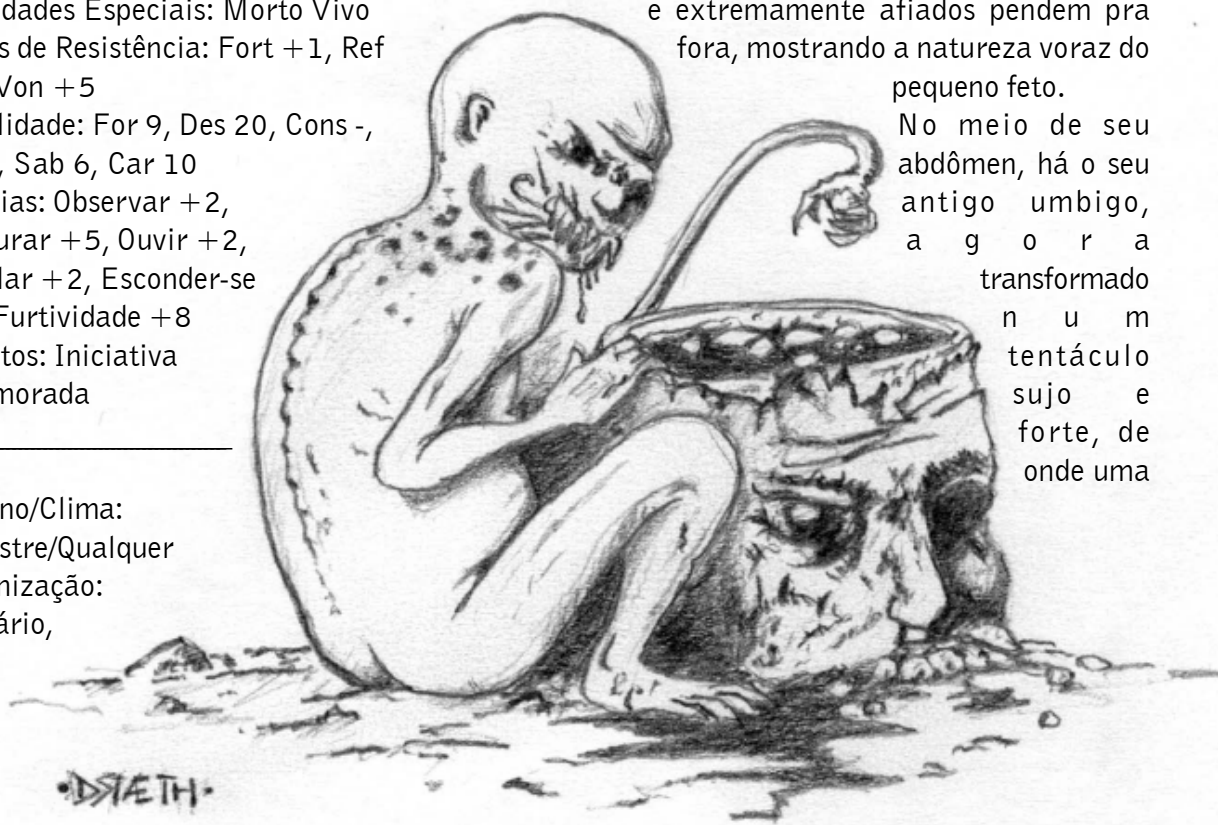
Os Fetos Tenebrosos são criaturas extremamente assustadoras. São o resultado de uma gravidez interrompida, criados em rituais satânicos da igreja de Nastirty.

As mães, geralmente camponesas violentadas pelos próprios sacerdotes, são mortas no terceiro mês de gestação sendo mantidas num estágio de semivida para que a criança continue a se desenvolver, se alimentando do corpo da própria mãe.

Quando a criança atingir cinco meses de vida, completando o ciclo de desenvolvimento do feto, a criança "nasce" e passando a viver como parasita.

O Feto possui a pele levemente roxa, muito fina e delicada. Seus olhos, vermelhos e vivos, emanam uma luz tenebrosa. De sua boca, dentes pequenos e extremamente afiados pendem pra fora, mostrando a natureza voraz do pequeno feto.

No meio de seu abdômen, há o seu antigo umbigo, a g o r a transformado n u m tentáculo sujo e forte, de onde uma



pequena mandíbula projeta seus ganchos afiados, completando uma visão nada agradável!

Combate

Os Fetos são criaturas sanguinárias e assassinas por natureza. Sua sede por sangue é tão forte que até os sacerdotes de Nastirty os mantêm acorrentados e presos em jaulas.

Quando são soltos, correm imediatamente para a primeira criatura inteligente viva que puderem ver, saltando por sobre seus alvos, desferindo ataques com seus afiados dentes e seu pequeno tentáculo.

Procuram atacar o pescoço de suas vítimas, atingindo sua carótida para então desferir seu perigoso ataque de dreno sanguíneo.

Já o tentáculo procura a região do peito e através de mordidas, tenta chegar ao cérebro para seu ataque mortal, o Dreno de Poderes.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Drenar Sangue: um Feto Tenebroso é capaz de sugar o sangue de uma vítima viva através de suas presas, mas deve realizar um teste bem sucedido da manobra Agarrar. Caso imobilize o oponente, causará 1d4 pontos de dano permanente na Constituição da vítima a cada rodada, até criatura se libertar.

Drenar Poder: um Feto Tenebroso é capaz de sugar poderes de uma vítima viva através de seu tentáculo, mas deve realizar um teste bem sucedido da manobra Agarrar. Caso imobilize o oponente, causará 1d3 pontos de dano permanente na Inteligência da vítima a cada rodada, até criatura se libertar.

A cada 2 pontos de dano causados desta maneira, o Feto drena totalmente da mente da

vítima um talento ou uma perícia, a ser escolhida aleatoriamente.

O feto pode começar a usar a perícia ou o talento já na rodada seguinte, e ficará na mente do feto por 1d6+3 dias.

Agarrar Aprimorado: Para usar esta habilidade o Feto deve acertar um ataque com sua mordida ou tentáculo.

GORLOCK

Besta (Colossal)

Dado de Vida: 200d12 + 700 (1.900 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12m, 18m escavando

CA: 32 (-8 tamanho, +40 natural)

Ataques: Corpo a Corpo: Mordida +30

Dano: Mordida 3d10+25

Face/Alcance: 20m por 20m/20m

Ataques Especiais: Presença Aterradora, Engolir.

Qualidades Especiais: Resistência à Magia 60, Regeneração 45, Percepção às Cegas, RD 50/+3, Verme e Sentido Sísmico

Testes de Resistência: Fort +45, Ref +37, Von +25

Habilidade: For 60, Des 6, Cons 80, Int 5, Sab 16, Car 14

Perícias: Ouvir +30





Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Vontade de Ferro e Sucesso Decisivo Aprimorado (Mordida)

Terreno/Clima: Desértico
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 34
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutra
Progressão: -

O terror dos desertos, o Gorlock, ou verme das dunas, é uma criatura absurdamente poderosa e destruidora.

Com uma grossa couraça, impenetrável mesmo pela mais afiadas espadas, de uma coloração que vai do marrom ou cáqui.

Possui uma boca gigantesca com dentes pontiagudos e afiados. Sua mandíbula é a única coisa que pode ser percebida em seu corpo grosso roliço, que não apresenta olhos ou qualquer outro órgão.

O Gorlock passa a maior parte do tempo sob as areias do deserto, cavando galerias por sobre a areia fofa, tentando sentir a presença de seres na superfície graças ao seu poderoso sentido sísmico.

Estas criaturas são consideradas verdadeiras pragas do Deserto dos Crânios.

Várias caravanas são perdidas devido a ataques ocorridos nas estradas. Poucos são os guerreiros que tem coragem suficiente para destruir uma criatura desta. No deserto, são extremamente famosos os Caçadores de gorlock, um guerreiro especializado em caçar estas criaturas, que comumente é contratado como guia de caravanas, orientando os comerciantes quando avançar ou quando recuar diante de sinais de gorlocks.

Outra característica bastante apreciada no gorlock é o seu sangue. Um ingrediente imprescindível para a confecção do Gorgantium, o metal mais poderoso de Ry'anon. O Gorgantium é um raríssimo metal negro fosco, forjado com aços especiais, escaldado com o sangue negro dos Gorlocks, que lhe confere as características especiais, como não ter brilho, ser muito mais

resistente que o aço frio e não conduzir eletricidade, calor ou frio. Alguém usando uma armadura completa de Gorgantium está inteiramente protegido do calor e frio normais, mas não em condições extremas.

É excelente para criar armas e armaduras. Considere as armaduras de Gorgantium como pertencentes à duas categorias inferior para determinar o deslocamento e outras limitações (a capacidade de um bárbaro de usar seu movimento rápido enquanto estiver usando sua armadura).

As armaduras pesadas e médias são consideradas leves como sua categoria original. A chance de falha para uma armadura e escudo deste material diminui em 30%. O bônus máximo de destreza aumenta em 3, e a penalidade de armadura cai em 4.

Os itens feitos de Gorgantium pesam a metade do peso normal. O Gorgantium tem dureza 20 e 50 pontos de vida a cada 3cm de espessura.

Os itens feitos de Gorgantium possuem ainda resistência de +5 a eletricidade, frio e calor devido a sua natureza pouco condutente.

Combate

O Gorlock usa uma tática mortal em combate. Quando percebe sísmicamente a presença de pessoas na superfície, ele procura se afundar e emergir das areias exatamente por baixo de suas vítimas. Assustadas e derrubadas pela quantidade de areia que é removida pelo Gorlock, as pessoas se tornam presas fáceis.

Presença Aterradora: O Gorlock é capaz de inspirar terror quando é avistado. As criaturas que o avistarem, precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 20) ou ficarão abaladas; elas permanecerão nesse estado até que abandonem a área afetada.

Engolir: Um Gorlock pode tentar engolir um oponente de tamanho imenso ou inferior com um teste de engolir bem sucedido.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 6d6+15 pontos de dano por esmagamento, mais 3d6+5 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo da Besta.

Uma criatura nesta situação pode abrir caminho para se libertar, usando garras ou armas cortantes pequenas, causando 50 pontos de dano ao sistema digestivo da Besta (CA 20). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura. Qualquer outro engolido terá que abrir seu próprio caminho.

O estômago de um Gorlock pode comportar até uma criatura enorme, duas grandes, 4 médias ou 8 pequenas ou menores.

Sentido Sísmico: o Gorlock consegue sentir automaticamente a localização de qualquer criatura que estiver em movimento e em contato com o solo num raio de até 30 metros.

HELLMERIM

Humanóide (Mínimo)

Dado de Vida: 2d8 (8 pvs)

Iniciativa: +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12m

CA: +15 (+5 Des)

Ataques: Garras +1, Mordida +2

Dano: Garras 1d4, Mordida 1d4+2

Face/Alcance: 40cm por 40cm/40cm

Ataques Especiais:

Qualidades Especiais: Multiplicação, Habilidades similares a Magia

Testes de Resistência: Fort -, Ref +10, Von -

Habilidade: For 6, Des 20, Cons 8, Int 8, Sab 17, Car 5

Perícias: Mover-se em Silêncio +3, Esconder-se +2, Furtar Bolsos +2, Construir Armadilhas +2, Saltar +3, Furtividade +3

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Florestas

Organização: Gangue 4 a 15, Turba 16 a 50

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Neutra

Progressão: -

Os pequenos e odiáveis hellmerins são pequenos humanóides corajosos, com a pele semelhante ao de um sapo levemente rosado com pequenas manchas escuras nas costas, que

costumam atacar de surpresa viajantes nas florestas em busca da carne de suas vítimas.

Com orelhas grandes e caídas para trás, focinho semelhante a um porco e olhos esbugalhados, os hellmerins são conhecidos como pestes das estradas.

Criado por algum mago louco em tempos imemoriais, estas espertas criaturinhas atacam em bando desordenadamente agarrando suas



Nitro2004



vítimas para lhes aplicar dolorosas mordidas para o desespero de suas presas.

Costumam escolher uma grande árvore longe das estradas que escavam e criam uma verdadeira fortaleza, onde ficam escondidos planejando seus ataques.

Não falam língua própria nem a língua das criaturas silvestres, mas sim o comum, que costumam repetir de modo irritante apenas o que seus oponentes gritam no calor do combate.

Combate

Os hellmerins atacam seus inimigos somente quando perceberem que estão em vantagem.

Armam armadilhas simples ou atacam de surpresa durante a noite, onde a sua visão noturna lhes conferem vantagens ainda maiores.

Atacam de forma desordenada, sempre fazendo muito barulho, agarrando, escalando e mordendo o corpo de seu inimigo até jogá-lo no chão, onde será inevitavelmente coberto de hellmerins que tentarão roubar tudo o que for possível, inclusive roupas e armas.

Todo golpe em um hellmerim irá automaticamente desgrudá-lo e arremessá-lo a um metro para cada cinco pontos de Força.

Multiplicação: os hellmerins possuem uma habilidade mágica especialmente mortal. Possuem dentro de seus corpos centenas de pequenos ovos, que contém outros hellmerins esperando a oportunidade para serem expelidos.

Toda vez que um hellmerim receber um ataque e este ataque não for capaz de matá-lo, ele expelirá um número de ovos igual ao dano recebido. Estes ovos eclodirão instantaneamente, deixando os novos hellmerins prontos para atacar na rodada seguinte.

As únicas formas de ferir um hellmerim sem que ele se multiplique são com ataques usando fogo ou ácido, o que não só fere o hellmerin como destrói seus ovos.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia, Invisibilidade, Teleporte e Truque. Estas habilidades

são idênticas a magias conjuradas por um mago de 3º. nível.

HUG E HUG - KRAGOR

Besta (Grande – Montaria)

Dado de vida: 4d8+12

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 12m

CA: 16 (-1 Tamanho, +2 Des, +5 Natural)

Ataques: Corpo a Corpo: Mordida +10, Pancada +8

Dano: Mordida 2d6+10, Pancada 2d8+6

Face Alcance: 5m por 10m/5m

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +0

Habilidades: For 19, Des 15, Cons 17, Int 02, Sab 12, Car 10

Perícias: Observar +3, Ouvir +3

Terreno/Clima: Terrestre/Desértico ou Subterrâneo (Hug-Kragor)

Organização: Rebanho (5-10)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Neutra (Sempre)

Progressão: -

O hug é um grande lagarto quadrúpede de couraça grossa e coloração verde musgo, se assemelhando vagamente a grandes crocodilos. Costuma habitar o Deserto dos Crânios, sendo a alimentação predileta dos temíveis gorlocks.

Estes lagartos são domesticados pelos nômades do deserto devido a sua grande resistência e baixo consumo de água. Um hug adulto chega a ficar até uma semana sem ingerir qualquer quantidade de água.

As suas quatro patas são grossas e fortes, terminando num pé largo com quatro dedos achatados e finos, perfeitos para a locomoção nas areias do deserto.

Sua cabeça é grande e seu pescoço grosso e resistente. Sua boca extremamente grande possui de duas a três carreiras de pequenos dentes afiados



perfeitos para mastigarem as duras raízes das plantas que constituem sua alimentação. De sua cabeça pende um par de chifres retilíneos e retorcidos, com quase um metro de comprimento.

O seu rabo curto e resistente é sua arma principal. Com ele um hug briga pelo direito de cortejar uma fêmea, se defende a aos seus filhotes, além de usá-lo para cavar pequenos buracos na areia onde as fêmeas depositam seus ovos.

Ao longo de toda a sua coluna cervical, do fim do pescoço ao início de sua calda, o hug possui pequenas formações ósseas que chegam a ter 15 cm de altura. Nos hugs domesticados algumas destas formações são serradas para a colocação de selas de montaria.

Estes lagartos possuem movimentos lentos e cadenciados, embora possam imprimir uma velocidade de viagem muito boa. Chamados de navios das areias, os hugs são muitos importantes para a economia local, servindo não só de transporte, onde é imbatível, mas também oferecendo seus ovos e sua carne a população do deserto.

Combate

Os hugs são animais dóceis e divertidamente estúpidos. Quando em estado selvagem, evita a presença dos humanos, preferindo fugir com seus movimentos lentos e cadenciados a ter que entrar em combate. A exceção a esta regra ocorre quando as fêmeas (muito mais agressivas), estão defendendo seus ninhos e ovos. Nesta condição ela emite um ruído assustado e abre sua boca de modo

a mostrar suas presas tentando afastar os possíveis predadores. Se estes não se mostrarem intimidados, a fêmea irá atacar com fortes rabadas até derrubar seus inimigos, e aí sim partir para o ataque de mordidas até matar suas vítimas.

Capacidade de Carga: Carga Leve para um Hug é de 300 kg; a carga média varia entre 301 e 600 kg; a carga pesada varia de 601 e 900 kg. Um Hug pode arrastar até 2000 kg; CD de Treino (jovem/adulto) 20/23; Preço de um ovo 3.000 damaris; Preço do Adestramento 1.500 damaris

HUG - KRAGOR

Esta espécie de hug dos subterrâneos é utilizada principalmente pelos anões das sombras, sendo comumente chamada de "Lagartos de Sangue Gelado dos Subterrâneos".

Ao contrário dos seus parentes dos subterrâneos, o hug-kragor possui a couraça levemente azulada, pendendo mais para o roxo claro.

Seus olhos não possuem pupilas, sendo totalmente adaptados a enxergar no escuro. Ainda em contraponto ao hug dos desertos, o hug-kragor é carnívoro e extremamente agressivo, sendo treinado como montaria de guerra.

Como os seus parentes do deserto, o Kragor também possui chifres. A diferença está no formato. Os do Kragor são lisos e curvos para baixo.



A cauda do Hug-Kragor é muito mais forte que a versão do deserto. Os anões das sombras constantemente acoplam certos utensílios bélicos ao rabo para aumentar o estrago feito pelos golpes.

A maior riqueza do Hug-Kragor é carregada dentro de seu corpo. Do seu sangue se pode extrair um pigmento luminoso utilizado nas cidades subterrâneas dos anões das sombras além de uma toxina-base perfeita para a fabricação de venenos, que misturado a certos musgos, se transforma ainda na famosa cerveja dos subterrâneos. Uma bebida de gosto amargo e forte, muito potente, tida pelos anões das sombras como ótimo estimulante sexual.

Capacidade de Carga: Carga Leve para um Hug Kragor é de 300 kg; a carga média varia entre 301 e 600 kg; a carga pesada varia de 601 e 900 kg. Um Hug Kragor pode arrastar até 2000 kg; CD de Treino (jovem/adulto) 25/28; Preço de um ovo 30.000 damaris; Preço do Adestramento 10.000 damaris

KIGUR

Besta (Grande - Montaria)

Dado de vida: 10d8 + 20 (65 Pvs)

Iniciativa: +2 (Des +2)

Deslocamento: 9m, Vôo 24m (Médio), Natação 12m

CA: 15 (Des +2, Natural +5, Tamanho -2)

Ataques:Corpo a Corpo: Mordida +10

Dano: Mordida 2d6+7

Face Alcance: 1,5m por 3m / 1,5m

Ataques Especiais: Bote

Qualidades Especiais: Faro Aprimorado

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +9, Von +4

Habilidades: For 21, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Observar 4, Ouvir 4, Saltar 4

Talentos: Investida Aérea

Terreno/Clima: Terrestre / Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum



Tendência: Sempre Neutro

Progressão: Enorme 12 – 13DV (Enorme)

Também conhecido como “tubarão dos céus”, o kigur, é uma montaria utilizada principalmente pelos povos ribeirinhos de Ry’anon. Apesar de pouco conhecido é muito importante e eficiente.

Resultado da evolução dos tubarões comuns, o Kigur possui o corpo exatamente como o de um grande tubarão, acrescentando ainda quatro patas e duas grandes asas de morcego.

Sua pele é lisa e de um tom que vai do azul ao acinzentado, sendo mais claro no dorso e mais escuro no lombo. Suas garras nas patas e seus dentes possuem uma coloração amarela, se assemelhando ao marfim.

Suas asas possuem a mesma coloração de sua pele, sendo mais escura na parte superior e mais escura na inferior. Com as duas asas abertas um Kigur chega a possuir até 3 metros de envergadura.

Como se trata de uma criatura solitária, a visão de um Kigur, sobretudo em mares rasos é extremamente rara. Mesmo adaptados à vida fora d’água, é dentro dela que ele vive a maior parte de sua vida, saindo apenas atrás de comida, quando os grandes cardumes de peixes estão escassos.

O processo de adestramento de um Kigur é lento e extremamente difícil. Apenas animais capturados ainda jovens conseguem se tornar boas montarias, tornando a visão de "cavaleiros de tubarões" ainda mais rara.

Combate

Um Kigur evitará ao máximo entrar em combate com criaturas mais poderosas que ele. Sempre que lhe for dada à chance preferirá fugir a ter que se envolver a qualquer embate onde possa ser ferido. As exceções deste comportamento se dão apenas quando a fêmea precisa proteger sua ninhada, ou quando estão fora d'água em busca de alimentos, ocasião em que estarão extremamente famintos.

O kigur atacará sempre do alto usando sua capacidade de vôo como vantagem. Uma vez que invista contra alvos terrestres o Kigur procurará acertar o pescoço de suas vítimas com sua poderosa mandíbula, além de tentar derrubar suas vítimas ao chão. Se houver oportunidade, um Kigur tentará sempre levar seus combates para o meio aquático, lugar onde quase sempre levará vantagem frente aos seus oponentes.

Faro Aprimorado: Um Kigur é capaz de identificar criaturas através do olfato num raio de 60 metros e detectar odor de sangue na água num raio de quase dois quilômetros.

Capacidade de Carga: Carga Leve para um Kigur é de 400 kg; a carga média varia entre 401 e 700 kg; a carga pesada varia de 701 e 1.000 kg. Um Kigur pode arrastar até 2.500 kg; CD de Treino (jovem/adulto) 25/35; Preço de um filhote 15.000 damaris; Preço do Adestramento 4.000 damaris

NAGRÚK

Besta (Enorme - Frio)
Dado de vida: 24d8+64
(160PVs)
Iniciativa: + 2 (Des)

Deslocamento: 12 m
CA: 22 (+ 2 Des, - 2 Tamanho, +12 Natural)
Ataques: Corpo a Corpo: 2 Garras +20, Mordida +15
Dano: Garras 4d4+12, Mordida 3d8+8
Face Alcance: 3 m por 6 m / 3 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado e Rasgar
Qualidades Especiais: Faro
Testes de Resistência: Fort +17, Ref +12, Von: +10
Habilidades: For 30, Des 15, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +10, Observar +10, Ouvir 8
Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Terrestre / Ártico
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 40 DV
(Imenso)





Também conhecido como “fera do ártico”, o nagrúk ocupa o posto de “cabeça” da cadeia alimentar das geleiras. Sendo abominado pelos nórdicos, a fera perambula pelas extensas geleiras atrás de alimentos como ursos, renas e principalmente felaryns, seu alimento favorito.

Com quase oito metros de comprimento da cauda ao focinho e mais de quatro de altura, este gigante felino, possui o corpo semelhante ao de uma hiena.

Na parte superior de sua cabeça existe uma espécie de crina, com pelos grossos e volumosos que são arrepiados quando o NAGRÚK precisa intimidar algum inimigo.

Sua pele é coberta de pêlo baixo e espesso indo do branco gelo ao cinza claro.

O NAGRÚK possui dois grandes olhos vermelhos e uma grande boca repleta de dentes pontiagudos e extremamente afiados.

Combate

Um NAGRÚK é extremamente violento. Durante suas perambulações pelas geleiras costuma andar em busca de rastros de presas. Quando localiza o odor do provável alimento, pode perseguir sua vítima por até dias a fio a fim de conseguir se alimentar.

Uma vez que se depare com a sua vítima, atacará de forma sagaz e violenta, iniciando a carnificina sempre pelos inimigos que se mostrarem mais poderosos.

As lutas por comida de um NAGRÚK costumam ser mortais. O NAGRÚK só irá desistir de sua refeição se for gravemente ferido, ocasião em que se afastará até uma distância segura para se recuperar.

Em ocasiões como esta, o NAGRÚK costuma “marcar” bem o odor de seus algozes, esperado por anos a oportunidade de se vingar. Ao encontrar um inimigo destes o NAGRÚK não desistirá até dar cabo aos seus instintos vingativos.

Agarrar Aprimorado: Para usar esta habilidade o NAGRÚK precisa acertar seu ataque de bote.

Rasgar: Caso o NAGRÚK execute um bote sobre a vítima, poderá realizar 2 ataques de rasgar (Corpo a Corpo + 10) usando suas patas dianteiras. Cada ataque desferirá um dano de 4d4 + 12.

PURULENTO

Morto Vivo (Médio)

Dado de vida: 2d12 (12 Pvs)

Iniciativa: -

Deslocamento: 9m

CA: 15 (Natural +5)

Ataques: Corpo a Corpo: Garra +8

Dano: Garra 1d4 + 2

Face Alcance: 1,5m por 1,5m / 1,5m

Ataques Especiais: Explosão

Qualidades Especiais: Morto Vivo, Somente ações parciais

Testes de Resistência: Fort +10, Ref -, Von 10

Habilidades: For 18, Des 10, Con -, Int 11, Sab 10, Car 9

Perícias: Observar 4, Ouvir 4, Procurar 3

Talentos: Rastrear e Imobilizar Aprimorado

Terreno/Clima: Terrestre e Subterrâneo / Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mal

Progressão: -

Purulentos são mortos vivos impregnados de pestes e doenças que agem em nome dos sacerdotes negros de Nastirty.

Utilizados como estratégias de defesa, estes mortos vivos são posicionados em locais de grande importância, onde ao menor sinal de problema são destruídos a fim de explodirem, espalhando sua viço pestilento pelo recinto.

Purulentos são criaturas disformes e horripilantes, repletas de costuras e remendos onde são introduzidos os líquidos purulentos, preparados anteriormente pelos sacerdotes.



Estas criaturas se assemelham a grandes sacos de carne putrefata e órgãos liquefeitos, que com seus movimentos lentos se tornam ainda mais perigosos quando destruídos.

Combate

Um purulento perambula dentro de uma área determinada pelos seus criadores, vigiando tudo e a todos atacando tudo aquilo que for estranho ao seu conhecimento. Atacará com suas garras afiadas e repletas de doenças até que se veja ameaçado, ocasião em que preferirá agarrar seus inimigos e esperar que o próprio desespero de seu inimigo dê cabo de sua existência, quando explodirá arremessando pedaços de carne contaminada e líquido pestilento a uma distância de até 10 metros.

Explosão: quando um purulento for reduzido a zero ou menos pontos de vida seu corpo explodirá devido a natureza mágica e negra de seu corpo

espalhando uma nuvem de pedaços de corpo contaminado por até 2d4+2 metros de raio.

Todos dentro desta área sofrem imediatamente 2d6 pontos de dano devido ao impacto da explosão, além de sofrerem contaminação instantânea pela peste.

Assim que os alvos forem "tocados" pelas pestes, devem realizar um teste de vontade contra CD 15 + o dano recebido pela explosão. Caso o teste for bem sucedido, o personagem estará livre da ameaça da peste maior sendo contaminado apenas por uma peste temporária (ver abaixo).

Se o teste não se mostrar bem sucedido o personagem está contaminado por uma das pestes maiores e sofrerá ainda o efeito de outras duas pestes temporárias conforme apresentadas abaixo:

Pestes Temporárias (1d6). Duração de 1d4 dias

1 – O alvo perde 1d4 pontos temporários na força

2 – O alvo perde 1d6 pontos temporários na destreza

3 – O alvo perde 1d8 pontos temporários na constituição

4 – O alvo perde 1DV PERMANENTE do seu valor inicial

5 – O alvo cairá num estado de sono profundo

6 – O alvo ficará num estado febril, não podendo executar nenhuma atividade física

Peste Maior (1d4).

1 – Benção de Nastirty

2 – Chagas de Creusin

3 – Lágrimas do Cais

4 – Toque da Blasfêmia

Benção de Nastirty

Contraída em locais profanos, ou em locais de muita sujeira.

Sintomas: Dores nas articulações, perda da sensibilidade, cegueira parcial, dores muito fortes.

Após 6 horas sudorese de sangue

Infecção: Inalada

CD: 18

Incubação: 1d10 horas

Dano: 1d6 de dano por hora

Cura: Somente Mágica

Chagas de Creusin

Contraída de cadáveres, ou locais de pouca higiene.

Sintomas: Chagas brotam pelo corpo com um odor horrível, a visão fica turva e o doente perde a audição.

Infecção: Inalada

CD: 15

Incubação: 10 a 14 dias

Dano: 2 pontos de constituição por dia

Cura: Mágica ou Natural

Lágrimas do Cais

Contraída nos portos, docas e embarcações.

Sintomas: Náuseas e vômito de pus. No segundo estágio rigidez muscular e catatonia. No terceiro estágio liquefação dos órgãos internos e vômito dos mesmos, seguido de morte lenta e dolorosa.

Infecção: Desconhecido

CD: 17

Incubação: 2d10 horas

Dano: 2d10 de dano no primeiro estágio (primeiro dia), 3d10 de dano no segundo estágio (segundo dia) e 4d10 no terceiro estágio (terceiro dia) no quarto dia morte.

Cura: Mágica ou Natural

Toque da Blasfêmia

Contraída de pessoas sujas e de pouca higiene

Sintomas: Dor de cabeça, tonturas e no 5.º dia cegueira

Infecção: Toque

CD: 16

Incubação: 1d10 horas

Dano: 1d8 de dano por dia, no 5.º dia cegueira total e irreversível.

Cura: Apenas Mágica (Desejo restrito ou melhor)

SOMBRA DE NASTIRTY

Morto Vivo (médio)

Dado de vida: 4d12 (22 Pvs)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m; vôo 12 m (bom)

CA: 16 (+2 Des, +3 Natural, +1 Esquiva)

Ataques:Corpo a Corpo: Pancada +5

Dano: 2d4 em atributo aleatório

Face Alcance: 1,5m por 1,5m / 1,5m

Ataques Especiais: Drenar Habilidades

Qualidades Especiais: Morto Vivo, Resistência a Expulsão +5

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +3, Von +4.

Habilidades: For -, Des 14, Con -, Int 6, Sab 12, Car 13.

Perícias: Esconder-se +8, Observar +4, ouvir +4,

Talentos: Prontidão, Lutas às Cegas e Reflexos em Combate

Terreno/Clima: Terrestre / Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre caótico e mau

Progressão: -

Sombras de Nastirty são resultados da devoção negra dos sacerdotes de Nastirty.

Servos de Nastirty, quando mortos são revividos e em seu corpo são inseridas antigas sombras que viviam vagando pelo mundo. O resultado é um morto vivo de natureza corpórea, extremamente vil e perigoso, que se alimenta da força vital de outros seres ainda vivos.

São constantemente utilizados como espões por sacerdotes de Nastirty, principalmente para missões realizadas durante a noite, quando seus corpos cor de penumbra dificilmente são descobertos.

Sua aparência é muito diversa. Normalmente são criaturas humanóides sem feições ou traços mais distintivos. Em seus rostos apenas pode se distinguir dois pontos de luminosidade parca e clara, como se fossem dois olhos bem pequenos.

Sua pele é fria ao toque, causando um terrível mal estar àqueles com coragem suficiente de tocar-lhe a pele lisa e escura.

Normalmente não usam qualquer roupa ou arma. Evitam portar qualquer objeto para que

possam passar despercebido na maioria das ocasiões.

Combate

Uma Sombra da Nastirty, irá sempre observar seus inimigos pelo necessário para ao menos detectar seus maiores inimigos dentre o grupo a ser emboscado.

Preferirá sempre atacar pelas costas

surpreendendo seus inimigos mais poderosos, para aí sim atacar ao outros com menor poder.

Se perceber que está em clara desvantagem ou mesmo que está próximo da morte durante um combate, a Sombra de Nastirty irá fugir o mais rápido possível, retornando assim que tiver reunido forças suficientes para derrotar seus algozes.

Drenar Habilidades: Uma Sombra de Nastirty possui um ataque muito temido. Ao atingir um oponente, este sentirá um calafrio intenso, seguido de um terrível mal estar. Sempre que conseguir atingir o oponente, a sombra sugará para si, 2d4 pontos de atributo de forma temporária. Estes pontos sugados se transformarão imediatamente em PVs para a sombra, até que se iguale ao seu valor inicial. Os pontos de atributos sugados desta forma serão recuperados à razão de 1d4 pontos por dia.

Os personagens que estiverem recuperando pontos de habilidades estarão "tocados por Nastirty", o que impedirá de realizarem boas ações. Um clérigo não será capaz de realizar magias, um paladino não conseguirá usar seus poderes de cura, além de todos os outros personagens bondosos, não conseguirão recuperar pontos de vida, até que toda a natureza negra esteja fora de seus corpos.

O mestre deve decidir aleatoriamente qual atributo será o drenado pela criatura. Recomendamos que seja jogado um d6 e que cada número represente um atributo diferente.



Tosco

Humanóide (Grande – Goblinóide)

Dado de Vida: 4d8+4 (20 pvs)

Iniciativa: +3 (-1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9m

CA: 13 (-1 tamanho, +5 Natural, -1 destreza)

Ataques: Corpo a Corpo: Punhos +8

Dano: Punho 2d6+7

Face/Alcance: 1,5m por 1,5m/1,5m

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 30m

Testes de Resistência: Fort +6-, Ref +4, Von +1

Habilidade: For 24, Des 8, Cons 15, Int 6, Sab 10, Car 7

Perícias: Observar +3, Procurar +3, Ouvir +2

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário, Gangue (2-4), Bando (11-20) Legiões (21-100)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de Personagem

Os toscos são os goblinóides mais abundantes de toda a Ry'anon. Mais fortes e menos inteligentes ainda que seus parentes orcs, os Toscos possuem muita eficiência em combate devido a sua aptidão com a selvageria, embora sejam incapazes de se aplicar em táticas muito complexas.

Normalmente um tosco macho chega a medir até 3 metros de altura de puros músculos e força bruta. Seus braços, mais compridos que o normal, chegam até o seu joelho, de onde uma formação óssea pende para frente e para cima, criando uma espécie de "chifre" no meio das pernas.

Entretanto a principal formação óssea de um tosco são os três pequenos esporões que ele tem em cada mão, na parte externa do pulso. Os temíveis esporões que usa pra dar o seu potente golpe perforante.

Seu couro marrom escuro é coberto de pêlos grossos e tortos. Sua pele é dura e rígida mostrando veias grandes e salientes.

Costumam usar peles jogadas pelo corpo, cobrindo apenas os genitais, já que a mostra do torso é uma das formas de demonstrar poder dentro da sociedade tosca.

Entre os Toscos é muito comum um pequeno "gorro" escuro, tido como sagrado pelos xamãs desta espécie. Este gorro feito de intestinos de animais pode ser adornado com símbolos tribais ou religiosos.

Combate

Enquanto os outros goblinóides preferem atacar usando estratégias de combate primárias envolvendo tocaias e ataques traiçoeiros, os toscos usam do combate frontal e decisivo. Dotados de muita força e pouca inteligência, não seria de se admirar que estes goblinóides usassem táticas tão primitivas.



NITRA
ZAAA

Quando estiverem combatendo com outros goblinóides, como costuma acontecer dentro da Ilha de Acrópolis, os toscos estarão sempre na linha de frente. Atacarão impiedosamente, destruindo o máximo de inimigos possíveis, sempre limpando o campo de combate para seus parentes menos perspicazes e mais racionais, que sempre lutam menos adiante.

TORRESCO

Humanóide Monstruoso (Grande)

Dado de Vida: 8d8+20 (60 pvs)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 15m

CA: 21 (-1 tamanho, +10 Natural, +2 Destreza)

Ataques: Corpo a

Corpo: 4 Punhos +8, 1

Joelhada +10

Dano: Punho 2d6+10,

Joelhadas 2d8+8

Face/Alcance: 1,5m por 3m/1,5m

Qualidades Especiais:

Visão no Escuro 30m

Testes de Resistência:

Fort +6-, Ref +6, Von -

Habilidade: For 30, Des 14,

Cons 20, Int 10, Sab 10, Car 10

Perícias: Observar +6,

Procurar +4, Ouvir +4,

Escalar +4

Talentos: Iniciativa

Aprimorada, Prontidão,

Foco em Arma (Punho).

Terreno/Clima:

Terrestre/Qualquer

Organização:

Solitário, Gangue (2-4)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente

Caótico e Mau

Progressão: -

Os torrescos são criaturas criadas por sacrifícios de toscos, realizados por goblinóides ao Satânico Deus Negro Nastirty. Reza a lenda que vários toscos foram sacrificados, e em troca Nastirty lhes devolveu uma criatura poderosa e forte. Uma verdadeira máquina de combate.

Da cintura da cima o torresco é exatamente como um tosco comum, com a diferença de possuir dois braços de cada lado do corpo. Da cintura pra baixo, os toscos não possuem pernas normais, e sim patas de bode, exatamente como as de um sátiro.

O torresco é muito mais bruto que o já a brutalizado tosco. Seus músculos são muito mais desenvolvidos, seus esporões maiores e mais afiados, seus pêlos mais grossos e suas feições mais duras e temíveis.

Dos joelhos dos torrescos saem suas armas mais mortais: o tradicional esporão dos toscos é substituído por um esporão muito maior e mais afiado, o que permite ao goblinóide golpear seus oponentes de baixo para cima causando ferimentos terríveis.

Costumam usar peles jogadas pelo corpo cobrindo apenas os genitais, já que a mostra do torso e das cicatrizes é uma forma de

demonstrar poder aos outros torrescos e aos goblinóides em geral.

Outra diferença entre torrescos e toscos se dá na face. Com uma estrutura mais óssea os torrescos possuem uma grande carapaça na parte superior da cabeça de onde pequenos nódulos ósseos se projetam de forma irregular. Seus dentes





são menores e mais afiados se destacando os dois caninos superiores mais afiados e pontiagudos que os demais dentes. De seu queixo pendem três pequenos esporões que dão ao torresco uma aparência ainda mais temível.

Combate

Os felizmente para os habitantes de Acrópolis, o seu número de torrescos ainda é muito reduzido. A chance de se encontrar um torresco entre um pequeno grupo de goblinóides é de apenas 5%, embora, dentro dos exércitos goblinóides, sua frequência seja um pouco maior, principalmente nos escalões superiores.

Sempre que possível, um torresco se encontrará nos pelotões de comando em um campo de batalha, combatendo lado a lado dos líderes de tribos e sacerdotes de Nastirty (seu Deus predileto).

Torrescos costumam liderar pequenos grupos de toscos, já que possuem seu respeito e por possuírem uma maior inteligência, o que lhes permite traçar algumas estratégias de combate, embora nada muito brilhante ou surpreendente.

Há na cidade de Acrópole a informação que todo o levante goblinóide das terras ancestrais seja comandado por um único torresco, de nome Krusk. Há ainda informações que este general goblinóide seja na verdade um goblinóide portador do cérebro de Sanarak um lendário dragão de inteligência e poder apenas comparável ao também lendário mago Lionel.

URGAH

Morto Vivo (Médio)

Dado de Vida: 25D12 (150 PV)

Iniciativa: +10 (+6 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12m

CA: +22 (+6 natural, +6 Des)

Ataques: Corpo a Corpo: Pancada +10/+10/+5

Dano: Pancada 2d6+10

Face/Alcance: 1,5m por 1,5m/1,5m

Ataques Especiais: Assimilar, Cria.

Qualidades Especiais: Morto Vivo, Integração Mental

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +10, Von +24

Habilidade: For 20, Des 22, Cons -, Int 16, Sab 17, Car 15

Perícias: Observar +25, Procurar +15, Saltar +10, Escalar +10

Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Terreno/Clima: Qualquer

Organização: Pelotão (1 a 5) ou exército (+ de 1.000)

Nível de Desafio: 15

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutra

Progressão: -

Os urgahs são criaturas temidas por toda a Ry'anon. Criados em rituais secretos pelos membros do alto clero da igreja de Nastirty, estas criaturas são conhecidas por formarem a tropa de elite do Culto Negro.

Dotados de uma inteligência fabulosa e um espetacular senso de assimilação, estas criaturas vão aprendendo a se tornarem imunes a diferentes tipos de ataques.

Possuem o aspecto de um zumbi bem conservado e pouco apodrecido, com todos os membros e ossos quase sempre intactos. Sua pele é rígida e roxa, e os olhos vazios e fundos são a única demonstração de sua natureza morta viva.

Normalmente agem cumprindo ordens de seu criador ou mestre, embora possuam inteligência própria, sendo capazes de agir sozinhos, podendo ainda formular armadilhas e táticas de combate.

Embora inteligentes, os urgahs não são capazes de falar qualquer língua, mesmo que ainda possa entendê-las. A comunicação com seu mestre e entre outros urgahs se dá através da Integração Mental, qualidade que será explicada adiante.

Combate

Os urgahs atacam seus inimigos sempre da forma mais inteligente possível. Normalmente usam suas mãos para golpear de forma poderosa devido a sua grande força extranatural, embora alguns portem adagas, espadas e até machados.

Costumam atacar de forma ordenada, primeiro os sacerdotes, depois os usuários de magia, deixando por último a força bruta.

A tentativa básica é sempre cercar e derrubar o oponente para possibilitar ataques mais fáceis e assim chegarem a vitória mais facilmente. Quando um oponente é derrubado e cercado, ele é golpeado até a certeza da morte. A mente da vítima é então invadida pelos urgahs que a limpam e deixam o corpo pronto para o ritual de transformação, realizado pelo sacerdote negro de Nastirty. Esta invasão mental leva uma ação para ser completamente executada. Depois que a mente da vítima é invadida esta não pode mais ser trazida

à vida. Nem mesmo uma magia desejo reverterá o processo.

Morto Vivo: imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia e morte por dano maciço.

Assimilar: os urgahs possuem a poderosa habilidade de assimilar os ataques recebidos por qualquer membro urgah na última hora. Quando um urgah recebe qualquer tipo de ataque (contusão, cortante, perfurante, frio, fogo, eletricidade, gás, ácido, mágico, etc), ele recebe o dano somente do primeiro ataque. Se este ataque não for capaz de

matá-lo, todos os Urgahs se tornarão totalmente imunes a este tipo de ataque por até uma hora.

Cria: qualquer humanóide morto por um urgah se tornará um deles depois de 1d6 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do sacerdote que criou o urgah responsável pela morte. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida e adquire todas as dos urgahs, inclusive as assimilações possuídas pelo urgah que o matou.

Integração Mental: os urgahs são unidos mentalmente. Quando um urgah se comunica, todos os urgahs num raio de 3 quilômetros ouvem e podem se comunicar como se suas mentes estivessem ligadas em rede. A única pessoa que pode ser capaz de ouvir o que um urgah fala é o mestre

criador, que pode ainda, através de um ritual, estender esta possibilidade a outra pessoa.



NOVOS MODELOS DE CRIATURA

POSSUÍDOS

Nas alcovas tomadas pela maldade dos sacerdotes de Nastirty, vários rituais de natureza ancestral são guardados sob a mão forte e satânica dos seguidores do Deus Negro.

Além dos rituais de maldade aos seus inimigos, os rituais de criação de seres satânicos são muito populares entre estes acólitos do terror,

dentre estes, o ritual de profanação de uma das maiores esperanças de toda a Ry'anon, a da Criação de Possuídos.

Reconhecidos e convencidos a cederem seus poderes a outro propósito, os então Pretorianos se submetem a um ritual complicado, apenas conhecido por poucos sacerdotes, que num período de sete dias (durante toda a lua nova), transforma toda a bondade e senso de justiça do soldado pretoriano, transformando-o numa criatura extremamente mortal, dotada de sadismo e perspicácia.

Um Possuído se torna então um morto vivo a serviço da igreja de Nastirty. Ele vai formar a tropa de elite da igreja, sempre a serviço dos sacerdotes ou da organização do Sangue de Nastirty.

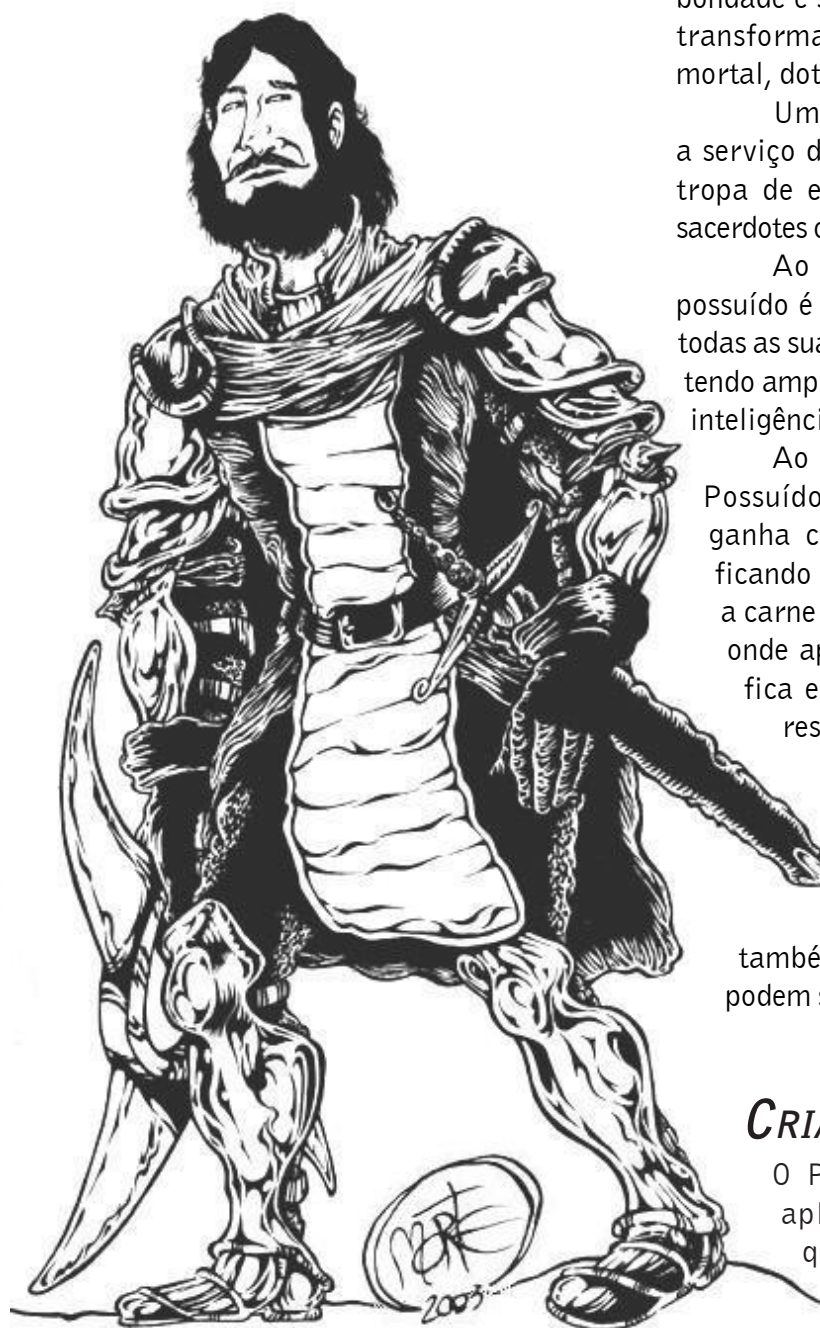
Ao contrário do que pode parecer, um possuído é muito inteligente. Continua mantendo todas as suas habilidades de quando ainda era vivo, tendo ampliado a sua capacidade de combate, sua inteligência e suas habilidades sobrenaturais.

Ao se submeter ao ritual, a aparência do Possuído acaba sendo modificada. Sua face ganha contornos terrivelmente apavorantes, ficando com um aspecto esquelético, perdendo a carne e a pele do meio do nariz até o pescoço, onde apenas parte do crânio e da mandíbula fica exposta. Do pescoço para baixo a pele ressequida e rígida cobrindo seus ossos e músculos até os pés.

Seus olhos perdem o brilho e sua voz fica mais grave e rouca. Sua armadura de Pretoriano é mantida para alertar a todos que os Pretorianos também possuem suas fraquezas, também podem ser corrompidos.

CRIANDO UM POSSUÍDO

O Possuído é um modelo que pode ser aplicado a qualquer ser, que possua quaisquer níveis da Classe de Prestígio Pretoriano (daqui para frente referido como "criatura base"). Então, crie



um Pretoriano e depois aplique este modelo nele. A criatura possui todas as habilidades especiais do Pretoriano no 10º Nível, mas perde as habilidades das outras classes que possua, mantendo apenas as perícias, talentos, o bônus de base de ataque e o valor das resistências. Ou seja, um personagem com dez níveis de Guerreiro e três de Pretoriano, se transformaria num Possuído com todas as habilidades de um Pretoriano de dez níveis, perdendo todas as habilidades de guerreiro, mantendo apenas as expostas acima.

- Dado de Vida: Mesmo que o Pretoriano base, então adicione +2 pontos de vida por nível ou DV da Criatura Base.

- Deslocamento: Mesma da criatura base.

- CA: A armadura natural da criatura base é aumentada em +4.

- Ataques: Mesmos da criatura base, adquirindo um ataque de pancada com as mãos, caso ainda não possua.

- Dano: O dano do ataque de pancada é 4d4 para criaturas médias, aumentando ou diminuindo um dado para cada categoria de tamanho que se modifica.

- Ataques Especiais: Um Possuído mantém todos os ataques especiais que já possua, e adquire os seguintes ataques:

Aura de Medo (Sob) – Os Possuídos são envoltos por uma aura apavorante de morte e maldade. Qualquer criatura com menos de 7 DV num raio de 20 metros que olhar o Possuído, deve obter um sucesso num teste de Vontade ou ficará como se afetado pela magia medo conjurada por um mago com a mesma quantidade de níveis que os DVs totais do Possuído.

Ceifador Vingador Profano (Sob) – O Ceifador do Possuído se torna um Ceifador Vingador Profano com as seguintes habilidades: se torna um ceifador +5 (dano bônus de 2d6 contra criaturas ordeiras ou benignas) e gera resistência a expulsão 15 numa área de 1,5 metros ao redor do possuído.

- Qualidades Especiais: Um Possuído retém todas as qualidades especiais do Pretoriano Base, exceto o que por ventura possa ser modificado abaixo. Além disso, ele recebe as seguintes qualidades:

Cria (Sob) - Qualquer humanóide morto por um possuído se tornará um zumbi depois de 1d6 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do Possuído. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida e adquire todas as habilidades referentes a um zumbi comum, encontrado no Livro dos Monstros.

Morto Vivo (Sob) - Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Resistência à Expulsão (Ext) – Os Possuídos possuem +5 de resistência à expulsão. Esta resistência não é cumulativa com a resistência oferecida pelo Ceifador.

Redução de Dano (Sob) – O Corpo morto de um Possuído é dotado de uma misteriosa resistência negra que o protege, concedendo uma redução de dano 10/+2.

- Testes de Resistência: Os mesmos da criatura base.

- Habilidade: Um Possuído recebe +4 em Força e Destreza e +2 em Inteligência e Carisma. Seu valor de Constituição é nulo.

- Perícias: Um Possuído recebe um bônus racial de +10 nas seguintes perícias: Observar, Ouvir, Esconder-se, Furtividade, Sentir Motivação e Procurar. Nas demais perícias os valores da criatura base devem ser mantidos.

- Talentos: Idênticos ao do personagem.

- Terreno/Clima: Terrestre e Subterrâneo/Qualquer.

- Organização: Solitário ou Dupla.

- Nível de Desafio: Nível do Personagem +5



- Tesouro: Padrão dos itens e metade das moedas.
- Tendência: Qualquer mau.
- Progressão: Conforme a Classe de Personagem.

EXEMPLO DE POSSUÍDO

Este exemplo usa um humano Guerreiro 10º/Pretoriano 10º, um exemplo dos mais poderosos:

Possuído

Morto Vivo (Médio)

Dado de Vida: 10d10+20 + 10d12+20 (150pvs)

Iniciativa: +7 (+4 Iniciativa Aprimorada, +3 Destreza).

Deslocamento: 9m

CA: 24 (+4 natural, +3 destreza, +3 Corcetele couro batido+3, +1 Escudo)

Ataques: +15/+10/+10/+5 (+6dano) Espada Longa ou +15 Ceifador.

Dano: Espada Bastarda 1d10+6 ou Ceifador 3d4+11.

Face/Alcance: 1,5m por 1,5m/1,5m.

Ataques Especiais: Aura de Medo, Ceifador Vingador Profano, Ceifar Melhorado e Ceifar Especial.

Qualidades Especiais: Morto Vivo, Cria, Resistência à Expulsão e Redução de Dano.

Testes de Resistência: Fort +19-, Ref +14, Von +14.

Habilidade: For16, Des16, Cons-, Int14, Sab12, Car18

Perícias: +10 Acrobacia, +10

Arte da Fuga, +12 Cavalgar,

+10 Cura, +10 Equilíbrio,

+10 Escalar, +10 Esconder-se, +20

Furtividade, +12 Intimidar, +10 Natação,

+20 Observar, +20 Ouvir, +20 Procurar, +11

Saltar, +20 Sentir Motivação, +11

Conhecimento (Guerra).

Talentos: Usar Arma Exótica

(Ceifador), Foco em Arma

(Ceifador), Especialização

(Ceifador), Iniciativa

Aprimorada e Saque

Rápido.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer.

Organização: Solitário, Bando (2-5).

Nível de Desafio: 25.

Tesouro: Padrão dos Itens e Metade das moedas.

Tendência: Caótico e Mau.

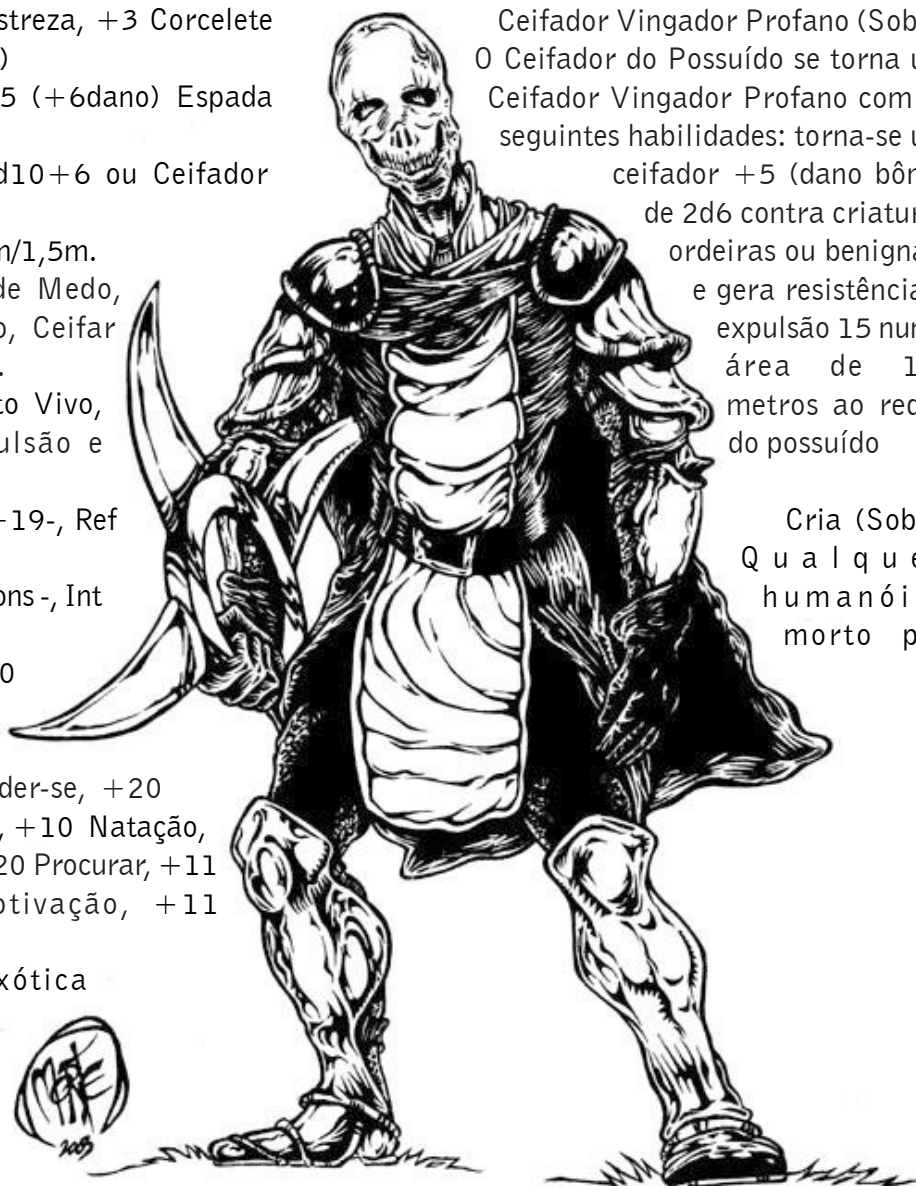
Progressão: Conforme a Classe de Personagem.

COMBATE

Aura de Medo (Sob) – Os Possuídos são envoltos por uma aura apavorante de morte e maldade. Qualquer criatura com menos de 7 DV num raio de 20 metros que olhar o Possuído deve obter um sucesso num teste de Vontade ou ficará como se afetado pela magia medo conjurada por um mago com a mesma quantidade de níveis que os DVs totais do Possuído.

Ceifador Vingador Profano (Sob) – O Ceifador do Possuído se torna um Ceifador Vingador Profano com as seguintes habilidades: torna-se um ceifador +5 (dano bônus de 2d6 contra criaturas ordeiras ou benignas) e gera resistência a expulsão 15 numa área de 1,5 metros ao redor do possuído

Cria (Sob) - Qualquer humanóide morto por



um possuído se tornará um zumbi depois de 1d6 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do Possuído. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida e adquire todas as habilidades referentes a um zumbi comum, encontrado no Livro dos Monstros.

Morto Vivo (Sob) - Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Resistência à Expulsão (Ext) – Os Possuídos possuem +5 de resistência à expulsão. Esta resistência não é cumulativa com a resistência oferecida pelo Ceifador.

Redução de Dano (Sob) – O corpo morto de um Possuído é dotado de uma misteriosa resistência negra que o protege, concedendo uma redução de dano 10/+2.

Ceifar Melhorado - Usando o ceifador o Possuído arremessa sua arma apenas uma vez como se fosse um bumerang para acertar um número alvos igual a 10. Um alvo não pode receber mais de um ataque por arremesso. O possuído realiza apenas um arremesso, porém testa contra todos os CA de seus alvos. Mesmo que ele falhe o Ceifador continua percorrendo seu caminho, até atingir o outro alvo. O dano é normal e após acertar os alvos o ceifador retorna para mão do possuído antes de sua próxima iniciativa.

Ceifar Especial - Como Ceifar Melhorado, porém o ataque deverá ser tratado como um ataque vortal, conforme descrito na pág. 187 do Livro do Mestre.

RETALIADORES

Criado pelas forças malignas do ódio e da vingança, um retaliador é acima de qualquer coisa, um morto vivo com grandes assuntos inacabados neste plano.

Vítimas de injustiças e de mortes violentas ou desnecessárias, os Retaliadores são mortos vivos não malignos, de natureza caótica, que se recusam a partirem para o mundo dos mortos antes de se vingarem de seus algozes.

Desta forma, quando qualquer pessoa é morta de forma fútil, torpe, com emprego de violência desmedida ou fruto de uma grande injustiça, sua alma é impedida de entrar no mundo dos mortos até que se livre de todo o ódio sentido pelos seus assassinos.

Os Retaliadores retornam aos seus corpos já em putrefação e partem pelo mundo procurando pistas daqueles que deram cabo de sua vida. Ele estará sempre, indiferente a todos os outros seres, não atacando a não ser que seja pra se defender, se escondendo durante o dia e andando sob a proteção da noite sempre seguindo o rastro de seus assassinos.

Quando um retaliador localiza seu objetivo, parte com extrema fúria combativa, atacando com as mãos nuas o seu algoz, até que este venha a perecer. Aqueles que tiveram culpa na morte do retaliador ou que se mostraram indiferentes, negando ajuda ou negligenciando cuidados médicos, também serão perseguidos. Um retaliador só descansará quando tiver se vingado de todos os envolvidos em sua morte, ou quando tiver o corpo queimado e reduzido a cinzas, transformando sua alma em um fantasma ou outros mortos vivos incorpóreos.

Assim que seus assuntos estiverem resolvidos, um retaliador se livra do ódio e sua alma pode enfim abandonar seu corpo putrefato e partir rumo ao mundo dos mortos, onde viverá a eternidade ao lado de sua divindade.

CRIANDO UM RETALIADOR

O Retaliador é um modelo que pode ser aplicado a qualquer ser (daqui para frente referido como “criatura base”). O Retaliador mantém qualquer habilidade que sua criatura base possuía, modificando apenas as descritas abaixo:

- Dado de Vida: o dobro da criatura base.
- Deslocamento: o mesmo da criatura base.





- CA: a armadura natural da criatura base é aumentada em +5.

- Ataques: o Retaliador conserva todos os ataques possuídos pela criatura base e adquire um ataque de pancada +10, caso ainda não o possua.

- Dano: O dano do ataque de pancada é $3d4+4$ para criaturas médias. Aumentando ou diminuindo um dado (d4) para cada categoria de tamanho que se modifica para mais ou para menos.

- Ataques Especiais: um Retaliador mantém todos os ataques especiais que já possuía e adquire os seguintes ataques:

Aura de Medo (Sob) – Os Retaliadores são envoltos por uma aura apavorante de morte e maldade, que afeta apenas seus alvos. Qualquer criatura nesta situação num raio de 20 metros, e que tenha menos de 7 DV, ao olhar o Retaliador deve obter um sucesso num teste de Vontade ou ficará como se afetado pela magia medo conjurada por um mago com a mesma quantidade de níveis que os DVs totais do Retaliador.

Força Vingadora (Sob) – O Retaliado, se torna um vingador ferrenho, que adquire as seguintes habilidades quando lida diretamente (e somente) com os seus alvos: Todo ataque desferido a um alvo deve ser tratado como um acerto decisivo para efeitos secundários e de dano. O Retaliador ainda é imune a qualquer habilidade especial dos seus alvos, sejam elas sobrenaturais, especiais ou mágicas.

- Qualidades Especiais: Um Retaliador retém todas as qualidades especiais da Criatura Base, exceto o que por ventura possa ser modificado abaixo. Além disso ele recebe as seguintes qualidades:

Morto Vivo (Sob) - Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidade à Expulsão (Ext) – Os Retaliadores são imunes a qualquer meio de

expulsão por não possuírem a energia malévola comum aos mortos vivos.

- Testes de Resistência: os mesmos da criatura base.

- Habilidades: um Retaliador recebe +2 em Força e +4 em Sabedoria. Seu valor de Constituição é nulo.

- Perícias: um Retaliador mantém as mesmas perícias da criatura base, recebendo um bônus de +3 somente nas seguintes perícias: Observar, Ouvir, Esconder-se, Furtividade, Sentir Motivação e Procurar. Nas demais perícias os valores da criatura base devem ser mantidos.

- Talentos: Idênticos ao da criatura base.

- Terreno/Clima: Terrestre e Subterrâneo/Qualquer.

- Organização: solitário.

- Nível de Desafio: nível do Personagem +3.

- Tesouro: nenhum.

- Tendência: qualquer caótica.

- Progressão: conforme a Classe de Personagem.

EXEMPLO DE RETALIADOR

Este exemplo usa um Guerreiro humano de segundo nível.

Retaliador

Morto Vivo (Médio)

Dado de Vida: $4d10$ (22 PVs)

Iniciativa: +5 (+4 Iniciativa Aprimorada, +1 Destreza)

Deslocamento: 6m

CA: 22 (Natural +5, Destreza +1, Bruna +4, Escudo Grande de Madeira +2)

Ataques: +10 Pancada, +6 Espada Bastarda

Dano: Espada Bastarda $1d10+2$ ou Pancada $3d4+4$

Face/Alcance: 1,5m por 1,5m/1,5m

Ataques Especiais: Aura de Medo e Força Vingadora
Qualidades Especiais: Morto Vivo e Imunidade à Expulsão

Testes de Resistência: Fort +5-, Ref +1, Von +1
Habilidade: For 15, Des 13, Cons -, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias: +3 Cavalgar, +3 Escalar, +3 Esconder-se, +4 Furtividade, +2 Intimidar, +3

Observar, +3 Ouvir, +3 Procurar, +3 Saltar, +3

S e n t i r
Motivação.

Talentos:

Usar Arma

E x ó t i c a

(Espada Bastarda),

Foco em

Arma (Espada

Bastarda), Iniciativa Aprimorada.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

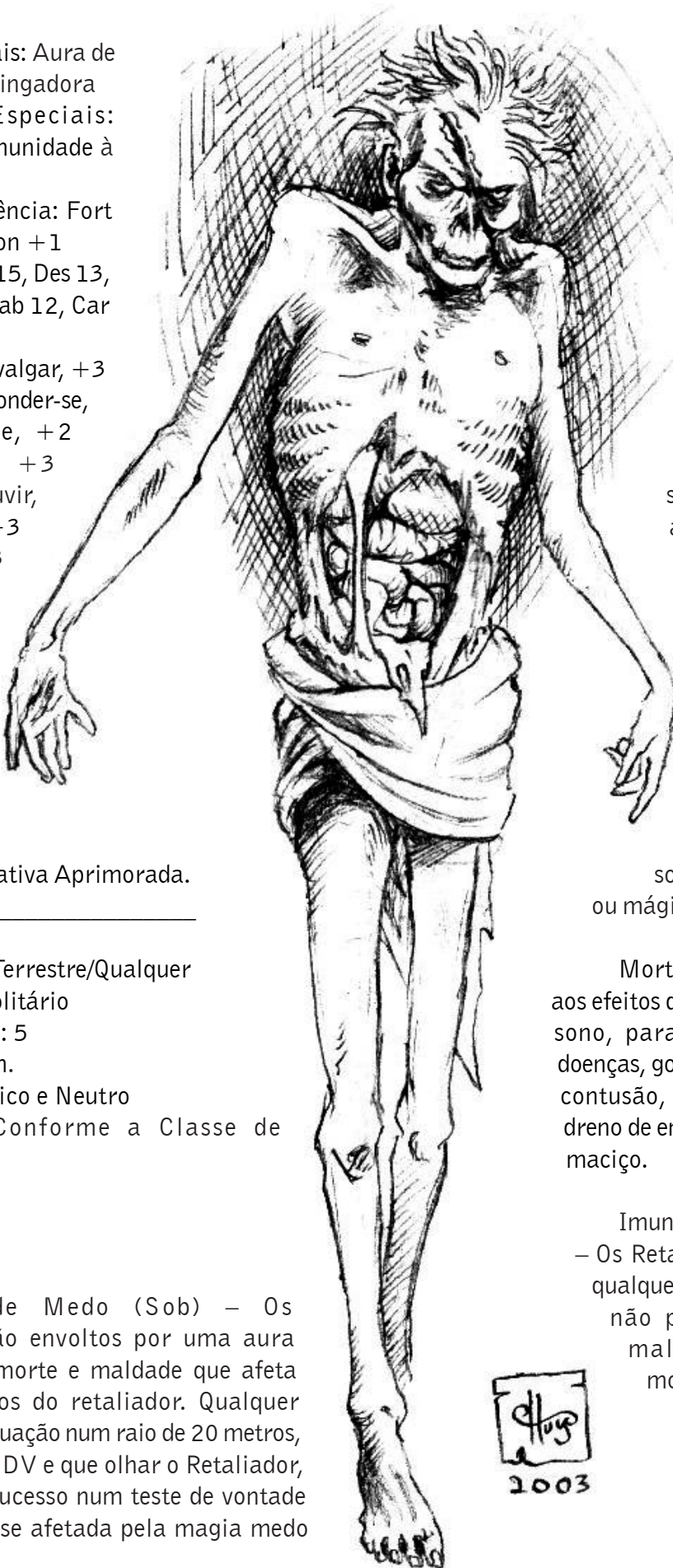
Tesouro: Nenhum.

Tendência: Caótico e Neutro

Progressão: Conforme a Classe de Personagem.

COMBATE

Aura de Medo (Sob) – Os Retaliadores são envoltos por uma aura apavorante de morte e maldade que afeta apenas aos alvos do retaliador. Qualquer criatura nesta situação num raio de 20 metros, com menos de 7 DV e que olhar o Retaliador, deve obter um sucesso num teste de vontade ou ficará como se afetada pela magia medo



conjurada por um mago com a mesma quantidade de níveis que os DVs totais do Retaliador.

F o r ç a Vingadora (Sob) – O Retaliador se torna um vingador ferrenho que adquire as seguintes habilidades quando lida diretamente (e somente) com os seus alvos: Todo ataque desferido a um alvo deve ser tratado como um acerto decisivo para efeitos secundários e de dano. O Retaliador ainda é imune a qualquer habilidade especial dos seus alvos, sejam elas sobrenaturais, especiais ou mágicas.

Morto Vivo (Sob) - Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia e morte por dano maciço.

Imunidade à Expulsão (Ext) – Os Retaliadores são imunes a qualquer meio de expulsão, por não possuírem a energia malévola comum aos mortos vivos.





CAPÍTULO 6

NOVAS REGRAS E CONCEITOS

PONTOS DE FAMA

Depois de matar monstros em várias partes do mundo, derrotar perigosos vilões, e salvar dúzias de donzelas indefesas, seria muito normal que os personagens acumulassem muito mais do que riqueza e poder.

Contadas pelos bardos e menestréis de Ry'anon, os nomes e feitos dos mais bravos aventureiros são levados a todas as partes do mundo, transformando um outrora simples guerreiro em um herói famoso conhecido e temido por todos.

Da mesma forma, um mago que viva escondido, se refugiando das perseguições que sofre, poderia de uma hora para outra se tornar famoso, temido e perigoso, até mesmo para os temíveis caçadores de focos.

Todas estas situações são muito importantes, e ainda não totalmente cobertas pelas regras básicas. Por isso e por acharmos que a fama e a reputação dos heróis são essenciais para retratar a vida cotidiana dos heróis e vilões, é que apresentamos um conjunto inteiramente novo de regras para retratar a fama em Ry'anon.

O VALOR INICIAL

Todo personagem criado no mundo de Ry'anon começa automaticamente com 3 pontos de fama, que ele pode distribuir da forma que quiser, em qualquer um dos quatro tipos de fama existentes. Estes tipos de fama serão apresentados mais abaixo.

Para o cálculo de valores iniciais para personagens além do primeiro nível, utilize a razão de que um personagem recebe um ponto de fama a cada dois níveis que avança. Este ritmo pode ser encarado por alguns como lento, mas deve retratar que os personagens jogadores são muito mais capazes a realizarem feitos do que o aristocrata da pequena cidade localizada no interior da floresta. De qualquer forma, se o mestre assim desejar, pode atribuir o valor de fama que desejar.

CONCEDENDO PONTOS DE FAMA

Sempre que terminar uma aventura ou seção de campanha, ou mesmo sempre que os personagens evoluírem de nível, o mestre deve conceder os pontos de fama ao grupo e depois dividi-los de acordo com os feitos e a visibilidade que estes feitos terão na sociedade local ou mesmo mundial.

Uma lista resumida das situações que concedem pontos ao grupo é dada abaixo:

- Avançar um nível de personagem (+1 ponto individual). Não deve ser computado ao total do grupo.
- Concluir uma aventura sem que ninguém do grupo original tenha morrido (+1 ponto).
- Concluir uma aventura com sucesso (+1 para aventuras fáceis / +2 para aventuras difíceis).
- Derrotar um inimigo com ND superior ao poder do grupo (+1 para cada inimigo derrotado).
- Matar um mago (+1 para magos com até 5 níveis / +2 para magos com até 15 níveis / +3 para magos com 16 níveis ou mais).
- Salvar a cidade, região ou o governante desta cidade/região (+1 para povoados ou vilas / +2 para cidades pequenas ou grandes / +3 para metrópoles).
- Caso possua um bardo no grupo e receba um ponto por qualquer opção acima, receber ainda mais um ponto a título de bonificação.

Depois de computar todos os pontos recebidos pelo grupo, o mestre deve distribuí-los de acordo com as ações ou com a visibilidade dos fatos de cada personagem individualmente. Caso a

divisão não seja perfeita, ou seja caso “sobrem” pontos, o mestre deve premiar os personagens mais ativos ou merecedores com pontos adicionais.

EX: Após computar o total de pontos o mestre se vê na situação de dividir 6 pontos à 4 personagens. Após distribuir um ponto a cada personagem, decide distribuir os dois restantes aos dois personagens mais ativos e importantes no desenrolar da aventura.

O mestre deve observar quais personagens estiveram efetivamente ligados ao fato que concede os pontos de fama, ou seja, caso um grupo pouco poderoso destrua um monstro bem mais poderoso no meio de uma floresta, os pontos deveriam ser distribuídos igualmente. Se o mesmo monstro fosse derrotado no meio da cidade, os personagens fundamentais para a vitória deveriam receber mais do que os que estiveram participações mais tímidas, pois demonstraram mais poder e heroísmo que os seus companheiros.

O mestre pode também distribuir estes pontos concedidos aos personagens da forma que desejar. Dando fama em cidades, na cidade natal, com religiões, com divindades, etc. O jogador não pode escolher onde alocar estes pontos. Apenas os pontos iniciais podem ser distribuídos pelos próprios jogadores.

Os TIPOS DE FAMA

Como explicado acima, os personagens possuem quatro tipos de fama, que serão explicados abaixo.

- FAMA EM CIDADES: esta fama deve ser creditada em cada cidade em separado, ou seja, a fama de um personagem em Lampurian não influi em nada quando ele estiver em Firexian. Os pontos de fama devem ser gastos sempre na cidade envolvida na aventura. Se foi na vila de Kan que o grupo derrotou o Lobisomem, o mestre não pode dar fama na cidade de Gorbash.

- FAMA RELIGIOSA: o mestre pode, ao invés de conceder os pontos em cidades, convertê-los em pontos com religiões. Apenas o mestre pode

fazer isso, quando o personagem for religioso, ou a aventura envolver alguma missão importante e relevante para a referida religião.

- FAMA EM ORGANIZAÇÕES: o mestre pode, ao invés de conceder os pontos em cidades, convertê-los em pontos com Organizações. Apenas o mestre pode fazer isso, quando o personagem for integrante da organização ou a aventura envolver alguma organização em específico.

- FAMA em CIDADE NATAL: Este tipo de fama é especial e deve ser tratado de forma diferente das demais. A fama na cidade natal do personagem deverá ser sempre igual a soma de TODOS os pontos de fama que o personagem possuir. Assim se o personagem possuir fama 4 em Firexian, 3 em Duhan, 2 com a religião de Bronkor e 1 com os cavaleiros de Krorderick, a sua fama em cidade natal deverá ser 10. Isto retrata a rapidez da chegada das notícias nas terras natais dos heróis.

COMO USAR A FAMA

Os pontos de fama retratam o quanto os personagens são conhecidos e famosos, e acabam influenciando outros fatores, como a receptividade dos envolvidos, a disponibilidade de favores e serviços, a redução de preço em lojas, etc.

Nas perícias, pode ser usada como uma espécie de bônus de sinergia nos testes de Blefar, Sentir Motivação, Diplomacia, Intimidar e em qualquer outra situação que o mestre ache apropriado, concedendo sempre um bônus de +2 para cada cinco pontos de fama possuído no tipo de fama utilizado no teste.

Os pontos devem ser utilizados da seguinte maneira: sempre que um jogador quiser saber se é reconhecido pela sua fama, deve jogar um D20. Caso o valor seja menor que o valor da fama, o personagem será reconhecido pelo alvo.

Desta forma, Rokan, o Grande, chega num templo de Bronkor, a mesma religião que ajudou a defender a uns meses numa região a oeste daqui. Na ocasião ele recebeu de seu mestre 3 pontos de Fama Religiosa com Bronkor. Ele joga o D20 e tira um incrível 2. Ao pronunciar seu nome, é reconhecido por algum acólito e acaba recebendo a ajuda que necessita.





INSANIDADE

No contexto do jogo, nós sempre assumimos que os heróis e aventureiros são seres acima da média, com uma capacidade de resistir a vários problemas de forma extraordinária se comparado a um humano normal. Entretanto, mesmo para os mais valorosos aventureiros, certos acontecimentos e encontros são demasiadamente fortes para suas mentes. Monstros e combates não são os únicos problemas que os aventureiros irão enfrentar em Ry'anon. Inexplicavelmente a força destrutiva e atemorizante da nova Era das Trevas atacou de forma significativa a consciência coletiva, trazendo medo para a população, mesmo que ela nem perceba esta nova fraqueza. Em termos mais práticos, é como se as mentes de uma hora pra outra estivessem mais fracas e com uma capacidade de "digerir" os fatos chocantes ou inexplicáveis bem reduzida.

Em Ry'anon, nesta nova era existem perigos com o qual não se pode lutar, e a perda de sanidade é um destes perigos, sendo um dos mais perigosos. O mundo de Ry'anon é uma terra de fantasia, mas agora parece tomado pelo horror, onde os demônios freqüentam com relativa assiduidade. Mortos vivos levantam de suas tumbas para se alimentar de carne humana, e a guerra começa a formar pequenos focos, como um incêndio preste a consumir tudo e todos.

Assim, sempre que o mestre achar necessário, ou quando o personagem se encontrar diante de um trauma específico, como os apresentados logo a baixo, o jogador deve testar a sua Força de Vontade para se saber se o fato foi bem interpretado pela mente do alvo. O teste de Resistência deve ser bem sucedido contra uma CD variável demonstrada abaixo de acordo com cada situação específica:

As Doenças

Ocorre sempre que o aventureiro passar por uma situação extrema que o leve às portas da morte, ou esteja de frente, impotente ou não, a algo alienígena para suas concepções. O mestre deve dosar com

muito bom senso as verdadeiras situações que produzam um trauma. Algumas sugestões seriam:

- Longo período de tortura psicológica e/ou física (CD 15 +1 a cada semana). O aventureiro deve testar sua sanidade a cada semana que se encontrar sob tortura. Na realidade o personagem realiza o primeiro teste assim que começa a tortura, e outro quando completar 7 dias.

- Alucinações provocadas por magia ou substâncias (CD 13 +1 a cada dia de alucinação). Extremamente terríveis, as alucinações muito reais ou mesmo duradouras (com duração superior a 24 horas) obrigam o aventureiro a realizar um teste. Aqui o mestre deve tomar cuidado em relação as magias de ilusão. A falta de bom senso aqui pode tornar um mago ou feiticeiro uma máquina de fabricar loucos.

- Presenciar uma situação extrema ou de atrocidade grotesca (CD 20). Aqui mais do que nunca o bom senso do mestre deve ser utilizado. Presenciar um lobo atacar e devorar seu maior amigo não é uma cena insana. Pode ser dolorosa, mas não é traumatizante nem digna de um teste de Sanidade, mas já presenciar o mesmo amigo sendo retalhado e devorado por um zumbi pode obrigar o teste de Sanidade.

- Se aproximar assustadoramente da morte (CD 10 +1 para cada ponto abaixo de 0 que o personagem atingir). Em termos de jogo, um aventureiro deve testar sua sanidade quando se recuperar de ferimentos que o levaram a atingir -1 ponto de vida. Estar entre a vida e a morte pode ser uma situação muito confusa!

- Causar a morte accidental de muitas pessoas inocentes (CD 20). O mestre deve levar em consideração a religião, o passado e principalmente a atitude e a tendência do aventureiro que causar a morte de inocentes. Mais uma vez, a regra é bom senso.

- Ser atacado por monstros muito poderosos (ver CD abaixo). O aventureiro deve testar sua sanidade

sempre que for atacado ou ameaçado (a simples visualização não força o teste) por criaturas mais poderosas que o aventureiro. Sempre que o Nível de Desafio do monstro for igual ou superior ao nível do personagem, este deve testar a sanidade. O cálculo do CD é explicado abaixo:

$$\text{CD} = \text{Modificador do tipo de criatura} + \text{Dado de Vida do monstro}$$

Aberração (9), Animal (5), Besta (8), Besta Mágica (9), Constructo (7), Dragão (10), Elemental (8), Fada (6), Gigante (7), Humanóide (6), Humanóide Monstruoso (7), Insetos (6), Limo (8), Extraplanar (8), Planta (5), Metamorfo (8), Morto Vivo (10).

Caso o teste seja bem sucedido, nada acontece com o jogador. Caso contrário ele deve jogar na tabela 1, para identificar qual seqüela mental nível 1 o aventureiro adquirirá. Assim, depois de identificada a "loucura" possuída pelo personagem, toda vez que o personagem falhar num teste adquirirá o nível seguinte da mesma loucura.

EX: Johan, falha num teste de sanidade ao enfrentar um temível lobisomem. Ao jogar na tabela descobre que adquiriu a psicose em nível um. Mais tarde ao falhar em outro teste de sanidade, Johan não precisará jogar novamente a tabela 1 para saber qual loucura adquirirá. Ao falhar, automaticamente Johan atingirá o nível seguinte da psicose.

É importante lembrar ainda que este avanço é cumulativo. Ao avançar para o nível 3 o personagem sofrerá os efeitos do nível 1, do nível 2 e do nível 3 cumulativamente.

Assim o personagem irá evoluir negativamente na sua loucura até o nível 6, quando estará às portas da morte. Ao falhar pela sétima vez no teste de sanidade o personagem estará tão entregue a sua loucura que estará irremediavelmente louco, devendo ser tratado como um PDM.

TABELA 1

1-4	Desordem Efetiva
5-9	Neurose
10-13	Fobia
14-17	Obsessão
18-20	Psicose

DESORDEM EFETIVA

Nível 1: Assustado: escuta barulhos de pontos específicos, desconfiando de tudo e todos. Não consegue relaxar, estando sempre preocupado.

Nível 2: Repugnado: toma nojo extremo por alguma coisa, evitando ao máximo tocar ou se aproximar da coisa repugnada. O mestre deve escolher o motivo e o objeto a ser evitado.

Nível 3: Obsessão: o personagem fica obcecado por se limpar. Limpa tudo em sua volta, seus pertences e a si mesmo várias vezes ao dia.

Nível 4: Ultrajado: o personagem fica extremamente violento. Sempre que entrar em combate o personagem lutará com extremo vigor. Bônus de 1 para acertar e -1 na CA.

Nível 5: Ódio: o personagem adquire um ódio incontrolado a música ou músicos. Não conseguirá ficar no mesmo ambiente em que a música está sendo executada. Quanto mais alegre a música, mais difícil será para o personagem aturá-la.

Nível 6: Confuso: o personagem perde a capacidade de falar e formar frases precisas. As falas ficam desconexas e os assuntos são abordados de forma estranha e em situações incomuns.

NEUROSE

Nível 1: Medo do escuro: o personagem fica muito desconfortável quando se encontra em lugares escuros totalmente ou com pouca iluminação. Sempre que estiver em um recinto escuro, suas jogadas serão penalizadas em 1.

Nível 2: Medo de Animais: a presença de animais deixa o personagem muito desconfortável. Sempre que o personagem estiver próximo de animais, todas as suas jogadas serão penalizadas em 1.

Nível 3: Mentira Compulsiva: o personagem fica totalmente tentado a contar mentiras, das mais bobas e desprezíveis, até sobre assuntos de importância capital.

Nível 4: Paranóia: o personagem começa a desconfiar que o mundo conspira contra ele. Para um personagem que sofra desta Neurose, até a menina mais inofensiva conspira para matá-lo.

Nível 5: Medo de Altura: personagens com medo de altura ficam totalmente aterrorizados

quando se encontram a mais de 5 metros do chão. Sempre que se encontrarem nesta condição, suas jogadas serão realizadas com redutores de -2 em todas as suas jogadas.

Nível 6: Medo do Sucesso: o medo do sucesso perturba o aventureiro. Sempre que se encontrar em momentos decisivos e críticos, ou momentos de muita pressão (batalhas, perigo eminente, etc) o jogador recebe redutor de -3 em todas as suas jogadas.

FÓBIAS

Esta doença não possui variações. Todos os níveis retratam a mesma insanidade, porém com graus de intensidade diferentes. Os níveis de intensidade refletem diretamente na resistência ao tipo de fobia.

No nível 1 o CD do teste de Vontade para resistir a fobia é 10, e a cada nível adiciona-se +5. Ou seja, no 2º o CD é +15, no 3º + 20, no 4º é +25, e assim até +30 no sexto nível.

TABELA 2

1-2	Insetos
3-4	Grande Quantidade de Água
5-6	Sexo Oposto
7-8	Escuridão
9-10	Locais Apertados
11-12	Pessoas do Sexo Oposto
13-14	Altura
15-16	Animais (qualquer deles)
17	Mortos (inclusive Mortos-Vivos)
18	Lugares Abandonados
19	Multidões (mais de 50 pessoas)
20	Lugares Abertos

Em termos de jogo, uma fobia deve ser tratada como o nível 1 de uma neurose "medo do escuro". Entretanto, a penalidade nas jogadas começa em 1 no primeiro nível da fobia e avança até 6 no sexto nível.

OBSESSÃO

Uma obsessão é uma busca insana e descontrolada por algum objetivo ou alvo. Uma pessoa obcecada não terá sossego se não estiver efetivamente trabalhando para buscar o alvo de sua obsessão. O mestre deve escolher se o personagem está obcecado por que ama e deve proteger o alvo, ou se odeia e procura destruir.

Nos termos de jogo, uma pessoa sobre o efeito de uma obsessão não tem qualquer modificador nas suas jogadas, entretanto o mestre deve sempre utilizar o bom senso para recompensar boas interpretações de personagens obcecados e deve estar atento para puni-lo quando não interpretá-la corretamente. A tabela 3 demonstra e pode auxiliar alguns mestres a localizar algum "alvo" para uma possível obsessão:

TABELA 3

1-2	Saúde
3-4	Manter-se anônimo
5-6	Qualquer indivíduo a escolha do mestre
7-8	Bebidas alcoólicas
9-10	Jogos de azar
11-12	Juntar dinheiro
13-14	Destruir uma raça específica
15-16	Descobrir segredos e mistérios do mundo
17	Por comprar armas e equipamentos
18	Por pessoas do sexo oposto
19	Qualquer divindade
20	Matar, pilhar e destruir

PSICOSE

Nível 1: Perda de Confiança: como em uma psicose, você perderá a confiança em todas as pessoas. Você não achará que todos querem te matar, mas deste ponto em diante, é melhor verificar tudo antes de confiar 100% no que te dizem.

Nível 2: Cegueira momentânea: em momentos de pressão ou críticos, o personagem simplesmente fica cego, ficando impossibilitado de enxergar qualquer coisa por 1d20 minutos. A chance de esta cegueira aparecer é de 15% para cada nível de Psicose possuída.

Nível 3: Maníaco – Depressivo: com uma impressionante variação de humor, o personagem alterna entre períodos de euforia intensa e de profunda depressão. Para a euforia, assuma um bônus de +1 para todas as atividades físicas e -2 para todas as atividades mentais. Quando o personagem estiver depressivo, todas as suas jogadas terão um redutor de -2 em todas as jogadas. Todo o dia ao acordar, o personagem deve jogar um dado para se verificar a euforia ou a depressão. As duas possibilidades têm a mesma chance de ocorrer.

Nível 4: Fantasia: o personagem entra num mundo de ilusões criado por ele mesmo. Neste mundo você é uma pessoa incompreendida em busca de seus objetivos, mediante a fatos que se sobrepõe à realidade.

Nível 5: Descontrole Mental: a mente do insano simplesmente perde a conexão com os seus principais dogmas e se aproxima da selvageria. Após qualquer situação de tensão, o personagem deve testar a sua Vontade. Se for bem sucedido, sua mente assumirá um estágio de semifuncionamento, e ele lutará mortalmente com a pessoa mais próxima, até ser atingido e receber qualquer quantidade de dano, quando voltará a si em poucos minutos. No caso de uma falha no teste de Vontade, o personagem lutará até a morte, ou até que seja desacordado ou confinado.

Nível 6: Assassino Mental: todas as pessoas que habitam este mundo estão sujas e corrompidas e devem ser eliminadas antes que você também se torne um deles. Somente você pode trazer a limpeza a este mundo novamente. Usando de táticas ardilosas e agindo em segredo, o mundo ficará livre destes traidores.

CURANDO-SE INSANIDADES

O Caminho para a loucura pode ser curto, mas o mesmo não pode ser dito do caminho de volta.

Apenas insanidades até o nível 5 podem ser curadas. Insanidades nível 6 já se encontram extremamente profundas nas mentes das vítimas, se tornando impossível curar um doente neste estado.

Lembrando que após o nível 6, o doente será considerado um PDM.

Existem basicamente três modos de se curar um louco, mas todas elas são demoradas e extenuantes: a forma proibida através de magia, através da cura clerical e através do hospício de Kan.

O hospício é a forma mais acessível, apesar de pouco barata. O louco fica internado e recebe tratamento a base de choques, banhos de água gelada e ingestão de substâncias alquímicas descobertas pelo grande mestre Kan.

O jogador então, ao final de um ano de tratamento, é avaliado por uma junta de médicos

presididos por Kan. Caso haja algum avanço, o louco é transferido para unidades de tratamento mais direcionadas ao estado mental do doente. Em termos de jogo, ao final de um ano o jogador deve testar a sua vontade contra CD 15 + o nível da loucura. Se bem sucedido, a loucura regride um nível e todos os sintomas do nível perdido desaparecem. Note que esta forma, apesar de demorada (loucos no 5 nível podem ser totalmente curados em no mínimo 5 anos), esta ainda é a forma mais fácil de se obter sucesso, ainda que seja cara. O tratamento custa em torno de 1000 Damaris por ano.

EXPERIÊNCIA DRAMÁTICA

Desde os idos de 1974 e a criação do nosso mais querido hobbie muita coisa aconteceu. Oriundo dos "War Games", ou jogos de guerra no nosso bom e velho português, o RPG ancestral era avaliado muito mais pelas suas regras realistas e suas tabelas intermináveis do que por qualquer outro fator.

Anos passaram, coisas aconteceram e no início da década de 90 a primeira grande reviravolta no mundo do RPG. Era lançado nos EUA, *Vampire®*, um jogo onde a interpretação e a teatralidade eram postas acima de todas as coisas. Desde então muita discussão foi operada neste campo. De um lado os homens de preto colocando o horror pessoal e a interpretação acima de tudo e de todos. Do outro lado àqueles que defendiam a diversão antes de qualquer coisa, fosse ela interpretativa ou no mais puro estilo pilhar, matar e destruir.

Divergências à parte, quase 10 anos depois, veio o segundo grande "*Boon*" no mundo do RPG, a terceira edição do D&D, o RPG mais jogado e aguardado do mundo. Então todos se perguntavam: Que rumos o RPG mais famoso e jogado do mundo escolherá? Para a alegria de muitos, e o desespero de tantos outros, a terceira edição deixou de lado a importância da interpretação, dando mais ênfase as preocupações combativas.

Ok, mas o por que deste relato histórico no capítulo final de um netbook gratuito?

Pois bem. Eu e todo o meu grupo de RPG sempre tivemos predileção pelos jogos fantástico-





medievais, e sempre gostamos de dar um valor mais dramático ao jogo, digamos, no estilo “*Dragon Lance*” de ser. Foi assim que nasceu a “Experiência Dramática”, o estilo diferenciado de evoluir o personagem dentro das regras do AD&D, que aqui vem perfeitamente adaptado a terceira edição do mais querido jogo de fantasia medieval de todos os tempos.

A Experiência Dramática funciona de uma maneira muito simples. Em linhas gerais, o mestre deve conceder pontos de acordo com 8 fatores pré estabelecidos, multiplicar por um modificador relacionado com o nível do personagem e assim chegar a um valor personalizado de experiência.

Os FATORES DE EXPERIÊNCIA

Abaixo os oito fatores que determinarão os pontos de experiência individualizados. Cada um destes pontos será detalhado ao extremo exemplificando os pontos que devem ser analisados pelos mestres para uma melhor avaliação dos personagens.

1. DIFICULDADE DA AVENTURA

Este tópico deve ser determinado pelo mestre antes do início da aventura, de acordo com os perigos e as dificuldades encontradas pelos personagens ao longo da sessão de jogo. Aqui cabe uma dica. O mestre pode fazer a seguinte relação para facilitar a tarefa de determinar pontos. Se a média dos níveis de desafio (NDs) de todos os monstros encontrados superar o ND do grupo de aventureiros por mais de 5 pontos, você deve classificar a aventura como “difícil”. Se a média não exceder em cinco pontos mas também não for inferior, a aventura deve ser classificada como “média”, sendo inferior deverá ser classificada como “fácil”.

Veja que apenas os encontros são avaliados desta maneira. Entretanto outros perigos como armadilhas e enigmas também deverão ser levados em conta pelo mestre.

Os pontos a serem determinados são os seguintes:

Difícil - 3 pontos.

Médio - 2 pontos.

Fácil - 1 ponto.

2. SUCESSO

Aqui o mestre irá premiar a conclusão ou não da aventura ou sessão de jogo. Você deve realizar a premiação de acordo com os seguintes parâmetros: se a aventura foi extremamente bem sucedida; se os aventureiros conseguiram realizar o que foi proposto; se todos os objetivos estão cumpridos, nada mais justo que se classifique a aventura como um “Sucesso Total”. Se alguns pontos foram sonogados, se alguns plots não foram cumpridos ou se algumas coisa não foram bem resolvidas, a aventura deve ser classificada como um “Sucesso Parcial”. E por último se os jogadores conseguiram se superar e destruíram com a aventura, ou seja, se os personagens morreram, se o objetivo não foi alcançado ou se alguns imprevistos causados pelos personagens impediram totalmente a conclusão da aventura, o mestre não deve conceder ponto algum classificando a aventura como um fracasso.

O mestre também deve analisar a mortandade de personagens. Caso pelo menos a metade de personagens morrer durante a aventura o mestre não deveria classificar a aventura como algo superior a um sucesso parcial, mesmo que todos os objetivos sejam atingidos.

Os pontos a serem determinados são os seguintes:

Sucesso Total - 2 pontos

Sucesso Parcial - 1 ponto

Fracasso - Nenhum ponto

3. INTERPRETAÇÃO DE HISTÓRICOS

Aqui o mestre deve premiar a interpretação do histórico do personagem. Suas histórias, suas angústias, seus objetivos pessoais devem ser analisados.

O mestre deve sempre que possível premiar jogadores que escrevem os históricos de seu personagem, dando-lhe uma história e motivos para a sua vida aventureira ao invés de apenas se preocupar com números. Jogadores que escrevem seus históricos terão sempre mais vantagem que os que apenas “rascunham mentalmente” a vida de seus personagens.

Após a aventura, se o mestre resolver “dividir” a responsabilidade do julgamento, perguntado aos outros jogadores o que acharam da interpretação do colega, você acabará sendo

mais justo e bem visto por todos os jogadores, já que perderá a visão ditatorial principalmente se conceder poucos pontos a um personagem.

Os pontos a serem determinados são os seguintes:

Interpretação Extraordinária - 3 pontos.

Interpretação Boa - 2 pontos.

Interpretação Comum - 1 ponto.

4. INTERPRETAÇÃO DE RAÇA

Neste quesito o mestre deve analisar a interpretação do jogador no que tange as suas origens raciais. Você deve estar atento aos trejeitos, opiniões, imposições, enfim, tudo o que diz respeito a raça e principalmente a sua sub-raça. Mais uma vez a atitude de “dividir” a responsabilidade e perguntar aos outros jogadores o que acharam da interpretação do colega será com certeza valorizada pelos outros jogadores. Proponha uma votação, inicie uma discussão saudável sobre a interpretação, apontando pontos falhos e parabenizando as grandes interpretações. Todos crescerão com isso.

Os pontos a serem determinados são os seguintes:

Interpretação Extraordinária - 3 pontos.

Interpretação Boa - 2 pontos.

Interpretação Comum - 1 ponto.

5. INTERPRETAÇÃO DE CLASSE

Este tópico deve ser encarado exatamente como o tópico acima. Observe as atitudes relacionadas as classes de personagem e classes de prestígio, principalmente as relacionadas com o cenário de Legião.

Os Pontos a serem determinados são os seguintes:

Interpretação Extraordinária – 3 pontos.

Interpretação Boa – 2 pontos.

Interpretação Comum – 1 ponto.

6. INTERPRETAÇÃO DE TENDÊNCIA

Assim como todos os demais tópicos relativos a interpretações, esta deve levar em conta aspectos sobre como o personagem atuou em determinados momentos e se o jogador soube dar a este personagem uma caracterização digna da tendência que escolheu. É muito importante que o mestre fique focado em momentos chave da

aventura, como divisão de tesouros, piedade com prisioneiros, simpatia e cordialidade com PDMs e etc.

Os Pontos a serem determinados são os seguintes:

Interpretação Extraordinária – 3 pontos.

Interpretação Boa – 2 pontos.

Interpretação Comum – 1 ponto.

7. COMPORTAMENTO

Se o jogador se comportou de maneira adequada, não atrapalhando a narrativa ou aos outros jogadores, deve ser premiado com ao menos um ponto. Caso contrário, deve ser penalizado para que fique bem claro que o comportamento que teve não é o desejado e que de uma próxima vez deve mudar sua forma de jogar. O mestre deve ser muito atencioso, para não exagerar ou para não cometer injustiças.

Penalizar em demasia os jogadores pode ter efeito contrário e acabar espantando-os. Por fim, lembre-se: você só é mestre por que você têm jogadores. Sem eles, você se resume a um mero “dono de livros de rpg”!

Os pontos a serem aplicados são os seguintes:

Comportamento exemplar – 1 ponto.

Comportamento mediano – Nenhum ponto.

Comportamento indesejado – Perda de um ponto.

8. PONTO AUTOMÁTICO

Por pior que seja uma interpretação, por mais desastrosa que seja a aventura e por pior que seja o comportamento de um personagem, todos somos humanos, erramos mas estamos sempre em evolução aprendendo com nossos próprios erros, se preparando para sermos cada vez mais eficazes. Por isso premie com um ponto automaticamente todo personagem que sobreviver a toda a aventura. Lembrando que personagem ressuscitados ou revividos não recebem este ponto, além de não receberem NENHUMA experiência.

Bem, agora que distribuímos os pontos para os jogadores, devemos calcular quanta experiência ele tem direito.

Este passo, apesar de parecer complicado, é realmente muito simples. Observa-se quantos pontos o personagem recebeu, verifica-se o seu nível e



confronta-se com a tabela abaixo onde todos os XPs já se encontram previamente calculados.

Abaixo para a elucidação de qualquer dúvida dois exemplos ajudarão ao mestre a compreender perfeitamente o processo.

Nível do PJ	Pontos Concedidos														
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475
2	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950
3	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900
4	750	900	1050	1200	1350	1500	1650	1800	1950	2100	2250	2400	2550	2700	2850
5	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	2800	3000	3200	3400	3600	3800
6	1250	1500	1750	2000	2250	2500	2750	3000	3250	3500	3750	4000	4250	4500	4750
7	1500	1800	2100	2400	2700	3000	3300	3600	3900	4200	4500	4800	5100	5400	5700
8	1750	2100	2450	2800	3150	3500	3850	4200	4550	4900	5250	5600	5950	6300	6650
9	2000	2400	2700	3200	3600	4000	4400	4800	5200	5600	6000	6400	6800	7200	7600
10	2250	2700	2950	3600	4050	4500	4950	5400	5850	6300	6750	7200	7650	8100	8550
11	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	7500	8000	8500	9000	9500
12	2750	3300	3850	4400	4950	5500	6050	6600	7150	7700	8250	8800	9350	9900	10450
13	3000	3600	4200	4800	5400	6000	6600	7200	7800	8400	9000	9600	10200	10800	11400
14	3250	3900	4550	5200	5850	6500	7150	7800	8450	9100	9750	10400	11050	11700	12350
15	3500	4200	4900	5600	6300	7000	7700	8400	9100	9800	10500	11200	11900	12600	13300
16	3750	4500	5250	6000	6750	7500	8250	9000	9750	10500	11250	12000	12750	13500	14250
17	4000	4800	5600	6400	7200	8000	8800	9600	10400	11200	12000	12800	13600	14400	15200
18	4250	5100	5950	6800	7650	8500	9350	10200	11050	11900	12750	13600	14450	15300	16150
19	4500	5400	6300	7200	8100	9000	9900	10800	11700	12600	13500	14400	15300	16200	17100

Por exemplo: dois jogadores interpretando personagens de 4º nível recebem, respectivamente, 10 e 12 pontos na avaliação do mestre. Este então, de posse da tabela, confronta os dados e chega a seguinte conclusão:

Jogador 1 = Personagem de 4º Nível = 10 pontos = 1.500 XPs

Jogador 2 = Personagem de 4º Nível = 12 pontos = 1.800 XPs

NOVA TABELA DE ACERTOS DECISIVOS

O combate é de longe o momento mais tenso e emocionante de uma aventura de rpg. É também o momento mais esperado por muitos jogadores, que podem por prática as habilidades de seus guerreiros, experimentar os novos golpes do seu monge ou ainda aquela magia nova que o seu mago está doidinho pra "inaugurar".

Em Ry'anon decidimos por apresentar uma nova expectativa a estes jogadores, que de novo não tem nada. Aliás, se há algo bem coberto por regras caseiras, este algo é certamente as muitas tabelas de Acerto Crítico ou Decisivo, como preferirem.

Mas se há incontáveis tabelas disponíveis aos jogadores por que mais uma? Bem, se você procurar nos livros oficiais, não encontrará nenhuma tabela que demonstre golpes fantásticos únicos e mortais, então toda tabela encontrada por aí é na verdade uma regra opcional. Opa, mas se é uma regra opcional, então "optamos" (desculpe a redundância) por apresentar a nossa versão aqui para vocês.

O FUNCIONAMENTO

Bem, mas a tabela apresentada aqui tem as suas particularidades, então vamos ao seu funcionamento.

Quando o jogador consegue um acerto decisivo, ele deve optar por ficar com os efeitos individuais da arma (duplicar, triplicar, etc) ou tentar um lance diferenciado na tabela.

Caso deseje tentar a sorte, o jogador deve jogar um outro d20, somar seu bônus de Força ou Destreza, de acordo com o ataque utilizado, e verificar a intensidade do golpe. Depois de determinar a intensidade, ele deve jogar outro d20 e assim verificar o tipo de golpe.

EX: Roger acerta o grande dragão com seu poderoso machado com um acerto decisivo. Paulo, o jogador que controla Roger, decide então tentar

sua sorte jogando os dados e verificando o resultado na tabela.

Primeiro joga um d20 e soma com o seu bônus de força, 4. O resultado do dado mais o bônus acabam por resultar um 16 (12 no d20, mais 4 do

bônus de força), o que na tabela representa um Golpe Grave.

Depois, Paulo joga outro d20 para determinar o acontecimento e com o resultado (um 10), o dragão terá que se virar com alguns dedinhos a menos.

1d20	Tabela de Acertos Decisivos e Erros Críticos					
	Falha Crítica	Intensidade do Golpe (1d20 + modificador de Força ou Destreza)				
		Situação(1 – 6)	Material(7 – 11)	Golpe Leve(12 – 15)	Golpe Grave(16 – 18)	Golpe Fatal(19 – 20)
1-2	Sem efeito adicional, nada acontece.	Sem Efeito Adicional.Mantenha o Dano Decisivo Normal	Sem Efeito Adicional.Mantenha o Dano Decisivo Normal	Sem Efeito Adicional.Mantenha o Dano Decisivo Normal	Sem Efeito Adicional.Mantenha o Dano Decisivo Normal	Sem Efeito Adicional.Mantenha o Dano Decisivo Normal
3-4	Você se desequilibra, mas se mantém de pé. -2 no próximo turno na C.A. e na iniciativa	Some sua Base de Ataque a este resultado e verifique seu efeito nesta coluna	Some sua Base de ataque a este resultado e verifique seu efeito nesta coluna	Some sua Base de Ataque a este resultado e verifique seu efeito nesta coluna	Some sua Base de Ataque a este resultado e verifique seu efeito nesta coluna	Some sua Base de Ataque a este resultado e verifique seu efeito nesta coluna
5-6	Você se desequilibra e cai no chão. 1 rodada para levantar.	Role dois Efeitos diferentes disponíveis nesta coluna. Não considere este resultado de novo.	Role dois Efeitos diferentes disponíveis nesta coluna. Não considere este resultado de novo.	Role dois Efeitos diferentes disponíveis nesta coluna. Não considere este resultado de novo.	Role dois Efeitos diferentes disponíveis nesta coluna. Não considere este resultado de novo.	Role dois Efeitos diferentes disponíveis nesta coluna. Não considere este resultado de novo.
7-8	Sua arma escorrega de sua mão, voando 1d10 metros	Role dois Efeitos diferentes, disponíveis em toda a tabela. Não considere este resultado de novo	Role dois Efeitos diferentes, disponíveis em toda a tabela. Não considere este resultado de novo	Role dois Efeitos diferentes, disponíveis em toda a tabela. Não considere este resultado de novo	Role dois Efeitos diferentes, disponíveis em toda a tabela. Não considere este resultado de novo	Role dois Efeitos diferentes, disponíveis em toda a tabela. Não considere este resultado de novo
9-10	Sua arma se prende em algo. CD 20 para desprendê-la	O Golpe tira sua atenção. Fica sem agir na próxima rodada.	Arma é danificada, com chance de reparo. - 2 na iniciativa, acerto e dano.	Golpe na cabeça causa confusão. -5 na próxima iniciativa.	1d4 Dedos são decepados.A cada dedo, -1 em destreza com esta mão	Golpe afeta o fígado, pelo ferimento, um líquido espumoso e verde é expelido. Reduz a -4 PVs
11-12	Ao errar o golpe você atinge o aliado mais próximo, causando nele dano normal.	O golpe o deixa atordoado. -4 em qualquer ação na próxima rodada.	Arma é danificada, com chance de reparo. Arma causa metade do dano.	Corte leve no abdômen. Perde a próxima rodada devido à dor.	Perna é atingida e o joelho é destruído. Reduz pela metade o movimento e a destreza.	Golpe afeta os pulmões que se enchem de sangue. Reduz a -6 PVs
13-14	Ao errar o golpe você se atinge, causando dano normal	Perde o equilíbrio. É o último a agir na próxima rodada.	Armadura Danificada. Reduz a proteção pela metade. Há possibilidade de reparo	Golpe no torso o desequilibra. -4 na CA na próxima rodada.	Golpe decepa os ligamentos do braço. Destreza e Força reduzidas à metade com este braço.	Um golpe poderoso no seu peito faz sua arma sair nas costas.Reduz a -9 PVs
15-16	Você erra o golpe e destrói totalmente a sua arma	Desequilibra e cai no chão com a arma na mão	Arma é danificada, voando a 1d10 metros. Arma causa apenas 1/4 do dano	Golpe nas “partes baixas”. -2 em todos os testes nas próximas 1d4 rodadas.	Um membro é decepado. Jogue 1d4. 1) Braço Esq. 2) Braço Dir. 3) Perna Esq. 4) Perna Dir.	Um Golpe preciso faz sua cabeça rolar pelo chão.
17-18	Você erra o golpe, destruindo a sua arma e machucando sua mão. -2 nos dados por um dia.	Perde o equilíbrio, mas se mantém de pé. CA perde o bônus de destreza.	Arma é inutilizada.Há possibilidade de reparo.	Golpe na cabeça, o deixa confuso. -3 em todos os testes nas próximas 1d4 rodadas	Golpe poderoso no crânio. Os PVs são reduzidos a zero.Perde 1 ponto de Carisma.	Um golpe profundo na base do abdômen faz suas vísceras caírem aos seus pés e você morre instantaneamente
19	Você cai e derruba os 4 aliados mais próximos. Você escorrega e cai inconsciente por 3d6 rodadas.	O Poder do Golpe o impulsiona pra trás. Cai há 1d3 metros com a arma nas mãos	Arma é destruída sem possibilidade de reparo.	Ombro levemente ferido. Reduz a destreza em 1/4 com este braço.	Golpe poderoso na face. Os PVs são reduzidos a zero. Perde 2 pontos de Carisma.	A caixa torácica é destruída. As costelas partidas cortam o coração em pedaços e você morre instantaneamente
20	Você escorrega e cai inconsciente por 3d6 rodadas.	Voa 1d4 metros para trás e a arma escapa das mãos, caindo a 1d6 metros do personagem.	Armadura é destruída sem possibilidade de reparo.	Golpe na cabeça o d e s a c o r d a . Inconsciente por 1d10 rodadas.	Golpe no pescoço faz jorrar sangue a 1d6 metros. Teste a Fortitude contra CD 10 para não reduzir a -1PVs	Crânio é atingido e estoura. Os miolos voam e você morre instantaneamente

FICHA DE PERSONAGEM

NÍVEL

TAMANHO

IDADE

SEXO

NOME DA HABILIDADE

VALOR DE HABILIDADE

MODIF.

VALOR TEMPORÁRIO

MOD. TEMPORÁRIO

FOR

FORÇA

DES

DESTREZA

CONS

CONSTITUIÇÃO

INT

INTELIGÊNCIA

SAB

SABEDORIA

CAR

CARISMA

FICHA DE PERSONAGEM

ALTURA

PESO

OLHOS

CABELO

TOTAL

DANO/PV ATUAIS

DANO POR CONTUSÃO

REDUZ. DANO

DADO DE VIDA

DESLOCAMENTO

PV

PONTOS DE VIDA

CA

CLASSE ARMADURA

- 10 +

TOTAL

BÔNUS ARMADURA

BÔNUS INCLUIDO

MODIF. DESTREZA

MODIF. TAMANHO

MODIF. VARIADO

INSANIDADE

NÍVEL

INICIATIVA

MODIFICADOR

=

+

TOTAL

MODIF. DESTREZA

MODIF. VARIADO

BÔNUS DE

BASE DE ATAQUE

PERÍCIAS

GRADUAÇÃO MAX.

/

NOME DA PERÍCIA

HAB. CHAVE

MOD. PERÍCIA

MOD. HABIL.

GRAD.

MOD. VAL.

☐ Abrir Fechaduras

☐ DES

=

+

+

TESTE DE RESISTÊNCIA	TOTAL	TESTE BASE	MODIF. HABILIDADE	MODIF. MÂGICO	MODIF. VIRTUOSO	MODIF. TEMPORÁRIO
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)						
REFLEXOS (DESTREZA)						
VONTADE (CARACTER)						

	TOTAL		BÔNUS BASE DE ATAQUE	MODIF. FORÇA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPO BÔNUS
BÔNUS DE ATAQUE CORPO A CORPO		=					
BÔNUS DE ATAQUE DISTÂNCIA		=					
	TOTAL		BÔNUS BASE DE ATAQUE	MODIF. FORÇA	MODIF. TAMANHO	MODIF. VARIADO	MODIF. TEMPO BÔNUS

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

ARMA			BÔNUS DE ATAQUE TOTAL	DANO	DECISIVO
ALCANCE	PESO	TAMANHO	TIPO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	

ARMADURA/ITEM PROTEÇÃO		TIPO	BÔNUS DE ARMADURA	PENAL. POR ARMADURA
BÔN. MÁX. DES.	FALHA MACIA ARMADA	DESLOCAMENTO	PESO	PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDO/ITEM PROTEÇÃO	BÔNUS DE ARMADURA	PESO	FALHA MÁGICA ARCANA	PENAL. POR ARMADURA
PROPRIEDADES ESPECIAIS				

[illegible]

PERÍCIAS		GRADUAÇÃO MÁX.				
	NOME DA PERÍCIA	1MA. CHAVE	MOD. PERÍCIA	MOD. HABIL.	CRAD.	MOD. VAL.
☐	Abrir Fechaduras ■	DES	=	=	+	+
☐	Acrobacia ■	DES*	=	=	+	+
☐	Adestrar Animais ■	CAR	=	=	+	+
☐	Alquimia ■	INT	=	=	+	+
☐	Arte da Fuga	DES*	=	=	+	+
☐	Atuação	CAR	=	=	+	+
☐	Avaliação	INT	=	=	+	+
☐	Blefar	CAR	=	=	+	+
☐	Cavalgar	DES	=	=	+	+
☐	Concentração ■	CONS	=	=	+	+
☐	Conhecimento (arcano) ■	INT	=	=	+	+
☐	Conhecimento (natureza) ■	INT	=	=	+	+
☐	Conhecimento (história) ■	INT	=	=	+	+
☐	Cura	SAB	=	=	+	+
☒	Decifrar Escrita	INT	=	=	+	+
☐	Diplomacia	CAR	=	=	+	+
☐	Disfarce	CAR	=	=	+	+
☒	Empatia com Animais	CAR	=	=	+	+
☐	Equilíbrio	DES*	=	=	+	+
☐	Escalar	FOR*	=	=	+	+
☐	Esconder-se	DES*	=	=	+	+
☐	Espionar	INT	=	=	+	+
☐	Falar Idioma ■	N/A	=	=	+	+
☐	Falsificação	INT	=	=	+	+
☐	Furtividade	DES*	=	=	+	+
☐	Identificar Magia ■	INT	=	=	+	+
☐	Intimidar	CAR	=	=	+	+
☐	Leitura Labial ■	INT	=	=	+	+
☒	Mensagens Secretas ■	SAB	=	=	+	+
☐	Natação	FOR**	=	=	+	+
☐	Observar	SAB	=	=	+	+
☐	Obter Informação	CAR	=	=	+	+
☐	Ofícios ()	INT	=	=	+	+
☐	Operar Mecanismo ■	INT	=	=	+	+
☐	Ouvir	SAB	=	=	+	+
☐	Procurar	INT	=	=	+	+
☐	Profissão () ■	SAB	=	=	+	+
☐	Punga ■	DES*	=	=	+	+
☐	Saltar	FOR*	=	=	+	+
☐	Senso de Direção ■	SAB	=	=	+	+
☐	Sentir Motivação	SAB	=	=	+	+
☐	Sobrevivência ■	SAB	=	=	+	+
☐	Usar Cordas	DES	=	=	+	+
☒	Usar Instrumento Mágico ■	CAR	=	=	+	+
☐			=	=	+	+
☐			=	=	+	+

* As perícias marcadas com "■" não podem ser usadas por personagens que não tenham graduações nela. As perícias marcadas com um "□" são exclusivas de algumas classes.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ITEM 4

RESO

ITEM

1992-1993

PD
LABARDES

PP
DAMARIS

PC
STULAS

1824

TESTE DE RESISTÊNCIA À MAGIA

CD-MOD

QUANTIDADE DE MACIAS CONHECIDAS (APENAS BARDOS E FEITICEIROS)

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

RES. A
MAGLI CD

NÍVEL

MACIA
DÍAZMAGIA
ADIC.**MAGIAS**

IDIOMAS

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS / TALENTOS

11

CARGA LEVE

ERGUER SOBRE
A CABEÇA
CARGA
MÁXIMA

11

CARGA MÉDIA

ERGUER
DO CHÃO
2X CARGA
MÁXIMA

11

CARGA PESADA

EMPURRAR OU
ARRASTAR
SUA CARGA
MÁXIMA

FAMA

ILUSTRAÇÃO DO PERSONAGEM

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	8	CAPÍTULO 2	
OUTRAS CONSIDERAÇÕES, 9		O MUNDO DE RY'ANON	92
O MUNDO DE RY'ANON, 10		A HISTÓRIA DE RY'ANON, 92	
		A LENDA DA GÊNESIS, 92	
CAPÍTULO 1		A HISTÓRIA DOS MORTAIS, 96	
PERSONAGENS RYANONIANOS.....	10	A CRONOLOGIA, 105	
RAÇAS, 11		AS CIDADES E AS ÁREAS SELVAGENS, 110	
Humanos, 11		Acrópoles, 112	
Humanos Nômades, 12		Al Kadesh, 114	
Humanos Nórdicos, 13		Andruiler, 115	
Humanos Nipônicos, 14		Arkaid, 115	
Anões Dorag, 15		Artsiz, 117	
Anões Dullacks, 16		Cavembar, 118	
Anões Tordack, 17		Duhan, 118	
Elfos, 18		Dynevor, 119	
Elfos Galenar, 19		Edhélcoron, 120	
Elfos Halarins, 20		Firexian, 122	
Elfos Silhirins, 21		Ghunfar, 123	
Meio Elfos, 23		Gorbash, 124	
Meio Orcs, 23		Herbolyn, 124	
Halflings e Gnomos, 23		Hu Baduk, 125	
As Novas Raças de Ry'anon, 24		Isluin, 126	
Tenebruns, 24		Istra, 126	
Meio Gigantes, 26		Kan, 127	
Maedas, 28		Lampurian, 128	
Amorfos, 30		Lindrut, 130	
CLASSES, 32		Malseum, 132	
Classes de Personagens, 32		Miraj, 134	
Classes de PdMs, 33		Miurh, 134	
NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO, 34		Molk, 135	
Acólito do Sangue de Nastirty, 34		Muirdeme, 136	
Agente Hecatombe, 37		Nisbro, 137	
Arcano Valádio, 38		Ophian, 137	
Caçador de Fócus, 41		Pazun, 138	
Caçador de Gorlock, 42		Porto da Adaga, 138	
Cavaleiro de Krorderick, 44		Rodveau, 139	
Cavaleiro Vermelho, 47		Shamalan, 140	
Companheira Artilheira, 49		Svalbard, 141	
Explorador das Profundezas, 51		Takamura, 142	
Filhos de Turan, 53		Takaz, 143	
Legionário, 55		Tédralos, 144	
Manipulador do Amanhã, 57		Thondar, 146	
Mestre das Árvores, 59		Vradnah, 147	
Mestre Torturador, 61		Worlow, 147	
Pregador da Fé, 63		Wudor, 148	
Pretoriano, 66		Zir Zantar, 149	
Vingador de Radaksan, 69		TERRAS CENTRAIS, 151	
TALENTOS, 72		Montanhas Centrais, 151	
Talentos Regionais, 72		Deserto dos Crânios, 151	
MAGIAS, 82		Grandes Fendas, 152	
Novas Magias, 82		NORTE SELVAGEM, 152	
RELIGIÕES, 89		Floresta de Gelo, 152	
		Montanhas Tordack, 153	
		Colina Branca, 153	

Ponta Branca, 153
 Floresta Alva, 153
 Montes do Vento Sul, 153
TERRAS ERMAS DO OESTE, 154
 Floresta de Agnon, 154
 Charco de Agnon, 154
 Cemitério dos Dragões, 154
 Colinas do Farol, 154
 Colinas Lurais, 154
 Ístimo de Kirra, 154
 Mata Alen, 155
 Monte Teto do Céu, 155
 Floresta Galenar, 155
 Colinas Duas Irmãs, 155
 Terras Ermas do Oeste, 156
 Selva Espinhos, 156
 Pântano Juncoso, 156
TERRAS ERMAS DO SUDESTE, 157
 Floresta da Encosta, 157
 Floresta Halarim, 157
 Colinas Negras (Monte. Olho de Fogo), 157
 Terras Ermas do Sudeste, 157
 Mar de Colinas, 158
TERRAS ERMAS DO LESTE, 158
 Mata de Asturian, 158
 Colinas Feias, 158
 Floresta de Himir, 158
 Planície Silhirim, 159
 Lago Azul, 160
 Floresta Élfica, 160
 Território Maeda, 161
 Pântano dos Três Rios, 161
 Montes Tortos, 161
 Costão das Tormentas, 161
TERRAS ANCESTRAIS, 162
 Mata Goblinóide, 162
 Fosso Hamadash, 162
 Ruínas ancestrais das 14 Graças, 163
AS ILHAS DE RY'ANON, 163
 Ilha das Focas, 163
 Atol do Orc, 163
 Ilha Nashint, 163
 Ilha Mangore, 163
 Ilha Urber, 164
 Ilha dos Piratas, 164
 Ilha de Takamura, 164
MARES, OCEANOS E BAÍAS, 165
 Baía de dentro, 165
 Baía do Baixágua, 165
 Baía das Focas, 165
 Baía Oeste, 165
 Oceano Austral, 165
 Oceano Central, 165
 Pequeno Mar da Guerra, 166
 Mar das Tormentas, 166
 Mar Novo, 166
 Oceano Gelado, 166

SE AVENTURANDO POR RY'ANON, 167
 O Clima de Ry'anon, 168
 As Viagens Marítimas, 169
A ECONOMIA, OS IMPOSTOS E AS MOEDAS, 170
 O Comércio, 170
 Impostos, 171
 Moedas, 172
O CALENDARIO DE RY'ANON, 173
 Festivais Anuais, 174
A ASTRONOMIA E A ASTROLOGIA DE RY'ANON, 175
AS LÍNGUAS, A ESCRITA E AS RUNAS DE RY'ANON, 178
 Usando as Línguas, 180
 As Runas, 180
A LEI RYANONIANA, 181
 As Classes de Crime, 182
 Resolvendo um Crime, 183
 Competência de Advogados, 183
 Rigor das Leis Locais, 183
 Tabela Final de Resolução de Crimes, 184
 A Justiça Racial, 185
A GENEALOGIA DAS RAÇAS DE RY'ANON, 185
 A Linhagem Nobre dos Elfos, 185
 A Linhagem Nobre dos Anões, 188
OS JOGOS E A DIVERSÃO EM RY'ANON, 191
 Jogos de Taverna, 191
 Jogos de Campo, 192
 O Coliseu de Firexian, 194
DOENÇAS E VENENOS E DROGAS DE RY'ANON, 195
 Doenças de Ry'anon, 195
 Venenos de Ry'anon, 196
 Drogas de Ry'anon, 198
 A Abstinência, 200
O TERROR GOBLINÓIDE, 200
 As Legiões Goblinóides, 200
 A poderosa Dragoa Diandra, 202
 Sograk, a Cidade dos Goblinóides, 202

CAPÍTULO 3

A RELIGIÃO EM RY'ANON 204
 Nastirty, Irina, Turan e Radaksan, 204
 A Chave das Religiões, 205
 Bronkor, o Lorde das Batalhas, 205
 Dagus, o Senhor das Ondas, 208
 Dzenis, o Cavaleiro Ardente, 210
 Ilandra, a Mãe das Matas, 213
 Lantus, o Sapiente, 216
 Malfroin, o Mestre do Frio, 219
 Nastirty, o Arauto da Podridão, 222
 Zulam, o Assecla da Paz, 225

CAPÍTULO 4

AS ORGANIZAÇÕES SECRETAS 228
 A Chave das Organizações, 229
 Caçadores de Fócus, 229



Flâmula de Krorderick, 230
Hecatombe, 232
Manipuladores do Amanhã, 233
Montante Vermelho, 234
Sangue de Nastirty, 236
Sindicato dos Mercadores, 237
Valádios, 239

CAPÍTULO 5 **OS MONSTROS RYANONIANOS 240**

Anão da Sombra, 240
Besta do Apocalipse, 242
Carniceiro, 243
Cavalo molk, 244
Demo dragão, 245
Durek, 247
Felaryn, 248
Feto tenebroso, 250
Gorlock, 251
Hellmerim, 253

Hug e hug – kragor, 154
Kigur, 156
Nagrúk, 157
Purulento, 258
Sombra de nastirty, 260
Tosco, 262
Torresco, 263
Urgah, 265
Novos modelos de criaturas, 266
Possuídos, 266
Retaliadores, 269

CAPÍTULO 6 **NOVAS REGRAS E CONCEITOS 272** PONTOS DE FAMA, 272 INSANIDADE, 274 EXPERIÊNCIA DRAMÁTICA, 277 NOVA TABELA DE ACERTOS DECISIVOS, 280 FICHA DE PERSONAGENS, 282



THE D20 SYSTEM[®] LICENSE VERSION 4.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide found at www.wizards.com/d20 (the "d20 System Trademark Logo Guide"), incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of the d20 System Trademark Logo Guide.

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
c/o Publishing Division
Attn: Roleplaying Games Department
PO Box 707 - Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.

