

Advanced Dungeons & Dragons[™]
3rd Edition



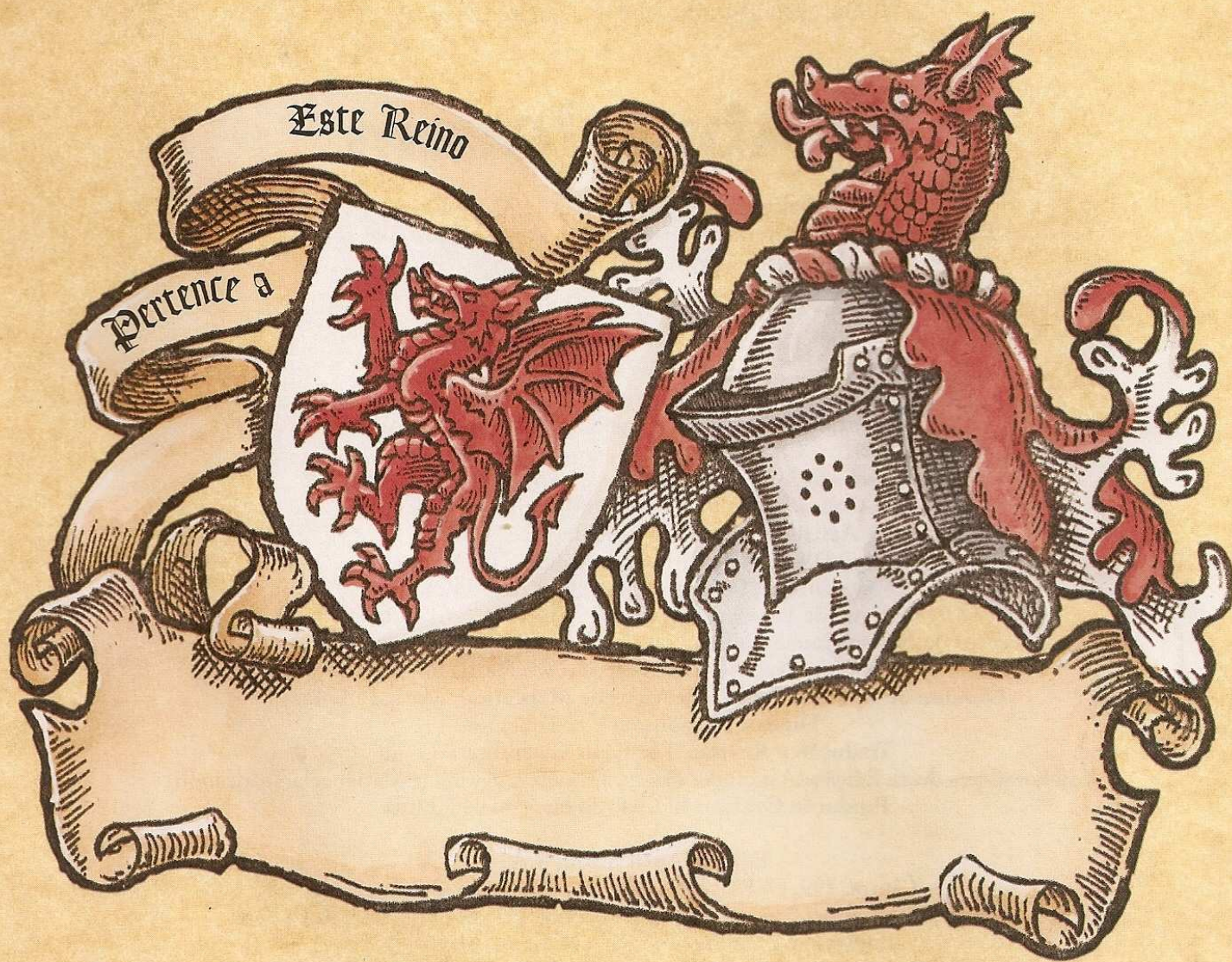
MYSTARA[™]
CAMPANHA

Karameikos[™]

Terra de Aventuras

Guia do Viajante

Abril
Jovem



Créditos

Criação e Desenvolvimento do *Guia do Viajante*: Jeff Grubb e Aaron Allston
Ilustração da Capa: Paul Jaquays
Ilustrações Internas: Daniel Frazier, Eric Hotz, John e Laura Lakey e Walter Valez

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DUNGEON MASTER, MYSTARA, FIRST QUEST, KARAMEIKOS
e o logo da TSR são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença.
©1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati
Diretor-Superintendente: Fabio Mendia

Grupo Livros Abril Jovem
Diretor: Júlio de Andrade Filho
Editora-Chefe: Flávia Muniz
Editoras: Márcia Pereira e Silvana de Gouveia
Preparadores de Texto: Ivaldo Soares e Paula Cunha
Chefe de Arte: Simone Leandro
Assistentes de Arte: André Alves e Vandrê de Oliveira Silva
Coordenador de Produção: Ramilto Biondo
Assistente de Produção: Ana Cássia Bueno
Diretor de Marketing: Walter Thomé
Gerente de Produto: Otto Mercadante Busch
Gerente de Desenvolvimento de Mercado: Ari Caleffi
Gerentes de Novos Canais: Nelson de Carvalho, Rodolpho Koch e Vivian Graf
Analistas de Produto: João Bracco e Wanderlei dos Santos
Gerente de Comunicações e Serviços de Marketing: Maria L. Volponi
Diretor Responsável: S. Fukumoto
Tradução e Revisão Técnica: Adventurers' Guild
Colaboradores desta Edição: Alexander Dupas, Daniela Ugayama e Mariângela Troncarelli
Produção Gráfica: LLCM - Publicidade e Editora

Editora Abril Jovem S.A.

Rua Bela Cintra, 299, CEP 01415-000, Caixa Postal 2372 - São Paulo - SP.
Atendimento ao Leitor: 0800-13-0477, de segunda a sexta-feira, das 9 às 18 horas.
Impresso na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.

Você poderá adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S.A. - Caixa Postal 2505, Osasco - SP, fax (011) 868-3018, telefone (011) 868-3038, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners.

Atendemos mediante disponibilidade de estoque.

ISBN - 85-7305-284-8



Índice

Capítulo I: Generalidades	6
O Território	7
O Talento do Homem	12
Usando os Mapas	14
Capítulo II: História	18
Karameikos no Despertar dos Tempos	18
A Era Negra	19
A Invasão Thyatiana	20
Stefan Karameikos	21
História Recente	22
Capítulo III: Sociedade	24
Classes Sociais e Títulos de Nobreza	29
Questões de Fé	35
Uma Sociedade de Ladinos	37
Capítulo IV: Cidades e Vilas	40
Mirros	40
Threshold	46
Dmitrov	48
Forte do Destino	48
Highforge	49
Kelvin	49
Krakatos	49
Luln	49
Marilenev	50
Penhaligon	50
Rifflian	50
Rugulov	50

Sulescu	51
Vandeviscny	51
Verge	51
Vorloi	51

Capítulo V: Personalidades	52
A Família Real de Karameikos	53
A Corte Suprema: Os Ministros	64
O Clero	68
Mirros	74
Além das Muralhas de Mirros	80
Corpo de Embaixadores	93

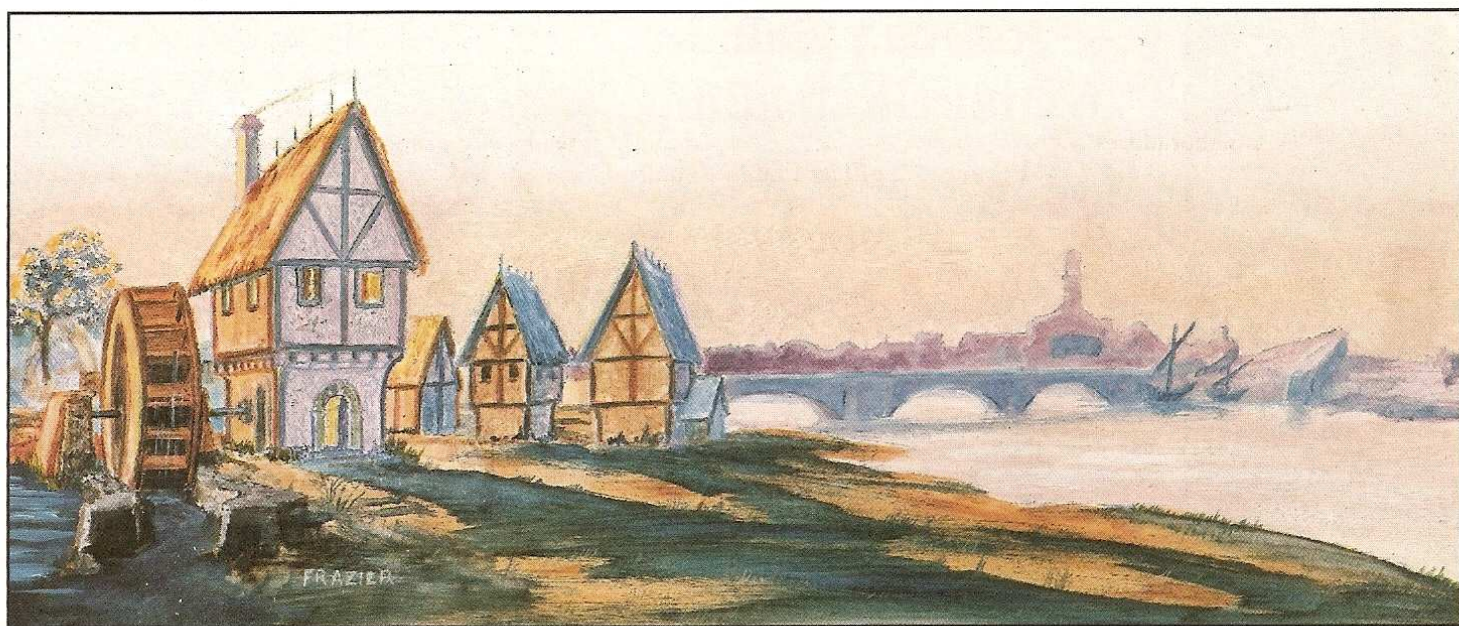
Capítulo VI: Além das Fronteiras	102
Aengmor	102
Atruaghin	103
As Terras Arruinadas	104
República de Darokin	104
Canados de Ethengar	105
Os Cinco Condados	105
Glantri	106
Territórios Heldânicos	106
Ierendi	107
Guildas de Minrothad	107
Ostland, Vestland e os Soderfjords	110
Rockhome	110
Sind	111
Império de Thyatis	111
Wendar	112
Emirados de Ylaruam	112

Apêndice: Criando Personagens	
Karameikanos	114

Históricos: Humanos	115
Elfos	116
Anões e Gnomos	118
Halflings	119
Kits e Perícias	119
Tabelas de Encontros	128

Textos Laterais

Qual a Função de um Cenário de Campanha	9
Usando o Material	13
A Canção de Halav	19
Emblemas, Marcas de Clãs e Cotas de Armas	31
A Cerimônia da Fenda	32
Vestimentas Formais do Clero	35
As Leis do Rei	43
O que Significam os Números	53
A Linha do Tempo de Karameikos	58
O Baronato da Águia Negra	63
A Ordem do Grifo	70
Chamando a Guarda	74
A Lenda do Forte Koriszegy	87
Fidelidade	100
O Dinheiro É o que Importa	105
Os Hutaakanos	111
Julgamentos e Enganos	112
Onde os Aventureiros se Encaixam	115
A Natureza dos Imortais	117
Dragões	125
O Calendário Karameikano	126
Índice Remissivo	130



Esta gravura mostra a cidade de Threshold localizada ao norte da Ilha Fogor. Ao fundo, a torre do sino corta o horizonte da cidade.

Capítulo I:

Generalidades

Karameikos é um reino jovem, que se formou em uma terra muito antiga, e está localizado na costa sul do continente de Brun que, por sua vez, fica no planeta MYSTARA™. A região é chamada de Mundo Conhecido.

Levando em consideração a sua extensão territorial, Karameikos é pequeno. Um cavaleiro pode viajar desde a sua capital, Mirros, que fica no sul, até Forte do Destino, no extremo oeste, em apenas um dia; até a Vila Rugalov, no extremo leste, em um dia e meio; ou até o Forte da Estrada do Rei, nas Montanhas Altan Tepes, no norte, em dois dias.

Suas terras abrigam ambientes selvagens, como florestas inabitadas — pelo menos por humanos —, que cobrem a grande maioria do reino. Uma população de elfos, humanóides e criaturas monstruosas vive dentro de suas fronteiras. Além disso, esses domínios selvagens escondem as ruínas de reinos antigos e cidades queimadas, que se tornaram ninho de feras cruéis.

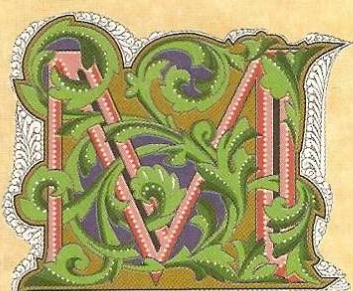
Os humanos sempre foram habitantes desse local, que hoje é chamado Karameikos. Os traladários, um povo que era composto por uma população tradicionalmente rural, são considerados os mais antigos desse reino — existem, no entanto, indícios de uma civilização ainda mais antiga, um povo que se auto-intitulava nítios. Poucas pessoas têm conhecimento de sua existência e, por essa razão, os textos históricos não o mencionam. Os descendentes dos traladários, os traladaranos, foram dominados há mais de 100 anos pelo vizinho Império de Thyatis.

Em toda a sua história, Karameikos teve somente um regente, o Rei Stefan I. Ele era, originariamente, o grão-duque do lugar e governava em nome do Imperador de Thyatis. Há sete anos, Stefan I declarou Karameikos um estado independente e, desde então, busca unir os traladaranos e os thyatianos exilados, utilizando o melhor de cada grupo para compor a identidade do povo de Karameikos.

Tradicionalistas dos dois lados resistem a essa idéia, o que torna a Corte Real tão perigosa e conflitante quanto as terras selvagens.

Mirros, a capital, é a única metrópole de Karameikos e é nela que a Corte Real reside. Essa vibrante cidade é invadida, constantemente, por refugiados de outras regiões, devastadas por guerras. Associações de ladrões, que vivem em conflito, também circulam por ela e há planos secretos e muitos perigos espalhados por todo seu perímetro.

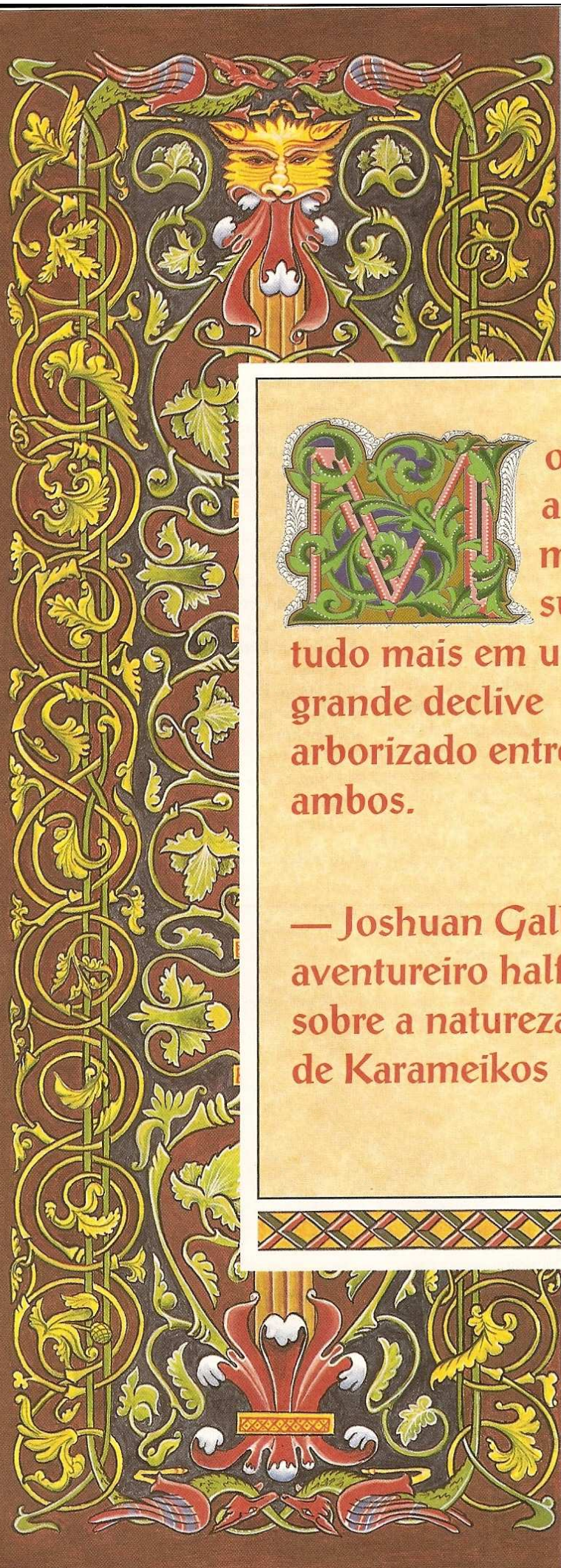
Este é, portanto, o Reino de Karameikos — uma nação misteriosa e rodeada por densas florestas e cordilheiras. Uma nação



**Montanhas
ao norte,
mar ao
sul, e**

**tudo mais em um
grande declive
arborizado entre
ambos.**

**— Joshuan Gallidox,
aventureiro halfling,
sobre a natureza
de Karameikos**



dividida pelas suas próprias origens. Um país construído sobre as ruínas de impérios perdidos e cheios de segredos, perigos, jogos de traições e códigos de honra — uma terra de aventura.

O Território

O tipo de terreno dá forma à identidade e à história de um reino. Muitas das ações dos jogadores em Karameikos serão influenciadas pelo seu solo característico. Uma breve lição de geografia é fundamental para um bom desenrolar da aventura.

Abra os mapas que acompanham este conjunto e observe, primeiramente, o Reino de Karameikos. Não deixe que os hexágonos atrapalhem a visão — sua função será explicada posteriormente. Concentre-se nas terras e cidades que compõem a nação.

Relevo

Uma linha contínua de montanhas forma toda a fronteira norte de Karameikos, que, além de ser uma barreira natural contra ataques externos, também é o habitat de raças malignas e monstros.

Essa cordilheira recebe denominações diferentes de acordo com o lugar. No lado oeste, elas são chamadas de As Montanhas Cruth, notáveis pelo suave tom esverdeado que apresentam e pelas frequentes avalanches. Na parte central do reino, o elemento basalto é mais comum nas formações rochosas. As montanhas, nesse lugar, são chamadas de Cume Negro, por causa de seus promontórios cor de ébano. Na região leste estão as Montanhas Altan Tepes, onde se

encontram os maiores picos da nação. Nesse ponto, a cordilheira alarga-se e se bifurca, continuando ao norte, através da região dos anões — Rockhome —, e a sudeste, em Thyatis. O pico mais alto, Monte Tarsus (3 470 metros de altitude), está localizado na parte leste da cadeia de montanhas, além das fronteiras de Karameikos.

Uma vegetação espessa cobre essas formações, tornando-se parca nos picos. A altura média delas, na região do Cume Negro e na cordilheira Cruth, é de 1 200 a 1 400 metros. As Altan Tepes erguem-se, em média, a 1 200 metros do nível do mar, no oeste, e a 2 750 metros, no leste — há um grande número de picos, nesse trecho, que se destaca acima da floresta que cobre a cordilheira.

Na região oeste, uma grande área de colinas, localizada entre as montanhas e as florestas, espalha-se até o Golfo de Halag. Na região leste, contrafortes, que se estendem até a região das florestas, ao sul, formam uma fronteira natural com o Império de Thyatis, cerca de 30 quilômetros da costa.

As partes restantes do reino são originadas a partir das regiões de colinas, que se fundem às florestas e se localizam entre a costa e a região central.

O terreno de Karameikos apresenta uma inclinação desde as montanhas do norte até a costa sul. A região setentrional de Cruth — as terras baixas da região oeste do reino — estão a cerca de 500 metros acima do nível do mar. As terras, no sopé das Montanhas de Cume Negro, localizam-se a 300 metros de altitude.

Vegetação

Karameikos é uma das nações de MYSTARA™ que possui as mais espessas matas. Na parte norte do reino, florestas de pinho cobrem



A maior parte de Karameikos é composta de regiões selvagens, principalmente o lado oeste, onde as Planícies Cruth se alastram no pé das Montanhas de Cume Negro. Essas terras belas e inabitadas são rodeadas por monstros poderosos, incluindo ogros e gigantes. São, também, o lar de arcanos e outros indivíduos que valorizam sua privacidade.



Este é um exemplo clássico de ilustração traladarana, que serve de capa para a primeira versão escrita sobre a Lenda de Halav. Esta gravura mostra o rei guerreiro Halav travando uma batalha mortal com o líder dos homens-fera, enquanto outros guerreiros observam. A mesma cena, retratada em estilo neokarameikano, é mostrada na página 11.

as saliências e encostas das montanhas. À medida que os viajantes se deslocam para o sul, encontram bosques mais densos. Na parte setentrional da Floresta Dymrak, a leste do reino, carvalhos seculares erguem-se em direção aos céus até onde a visão pode alcançar.

Três grandes extensões de densas matas encontram-se em Karamaikos. Uma delas é a Floresta Riverfork, que se localiza no oeste longínquo, próxima à fronteira com a nação dos halflings — autodenominados hins —, conhecida como os Cinco Condados. Essa porção de mata espessa era chamada de Floresta Achelos na língua original traladarana. Humanos não a habitam — exceto os soldados do Forte Riverfork — e ela permanece inexplorada. Possui uma atmosfera sombria, talvez por causa de uma névoa densa, que comumente a recobre, vinda do Pântano da Praga, mais ao sul — esse, por sua vez, tem sido habitado por pequenos clãs de elfos de Alfheim que fugiram para Karamaikos. Essas florestas são conhecidas, oficialmente, como o Estado de Achelos.

A Floresta Radlebb está situada na parte central do reino e é habitada pela maioria dos elfos callariis, e também por um grande número de refugiados da raça alfheim. Ela é menos tenebrosa e agourenta do que a Floresta Riverfork, mas abriga perigosos animais selvagens, monstros errantes e tribos de humanóides malignos. Seu território é dividido entre os Estados élficos de Radlebb e Rifflian.

No sudeste de Karamaikos fica a maior de todas as florestas, a Dymrak. Seu território se inicia na fronteira com o Baronato de Kelvin e termina na fronteira com o Império de Thyatis. Por ser densa, a luz do dia nunca consegue chegar até o solo. Numerosas tribos não-humanas a chamam de lar. A maioria é formada por humanóides violentos, mas há também elfos vyalias, no leste, e elfos callariis, no oeste.

O restante das florestas do reino é mais esparsa e mesclada com trechos de planícies, tornando-se regiões próprias para pastagens e agricultura. Por serem mais confortáveis, os humanos procuram essas áreas para viver.

Próximo à fronteira oeste, partilhado com os Cinco Condados, está localizado o Pântano da Praga. Local de clima desagradável, é um pedaço de terra repleto de árvores mortas, com uma vegetação rala que circunda o delta inerte e avolumado, onde os rios do oeste se juntam e deságuam no oceano. Mosquitos transmissores de doenças infestam suas calmas águas e criaturas estranhas habitam seu subterrâneo. Ilhas de manguezais, gotejantes e com musgos cinzas são comuns, ressaltando o ambiente mal-assombrado e desolado desse lugar. Até mesmo a luz do dia parece diferente nessa parte do reino, mais difusa.

A porção sudeste do pântano fica nos domínios do Baronato de Halag — anteriormente conhecido como o Baronato da Águia Negra, lar do terrível Barão da Águia Negra.

Uma outra área alagada ocupa o nordeste do Baronato de Kelvin: os Charcos de Kelvin. Essa região possui áreas de terrenos lisos, outras de morros, mas com vegetação esparsa e rala. Pequenos rios correm através dela e perigosos brejos camuflados podem sugar homens e cavalos em minutos. Essa também é uma área horripilante, onde estranhos sons ecoam na noite e nada parece amigável ou confortável durante o dia.

Os Charcos de Kelvin e o Pântano da Praga não são as únicas regiões inundadas de Karamaikos. Há muitas outras terras baixas, brejos, charcos e pequenos pântanos espalhados pelo reino, principalmente nos territórios ocupados por florestas mais densas.

Hidrografia

O mapa indica numerosos rios cortando Karamaikos. No oeste da nação, os rios Cruth, Magos, Gustos e Achelos nascem nas Montanhas Cruth e nas de Cume Negro. São rios de águas límpidas, com fortes corredeiras. A cerca de 24 quilômetros, ao norte da fronteira do Baronato de Halag, os quatro afluentes juntam-se, formando o Grande Achelos. Ao deixar a Floresta Riverfork, esse largo rio fornece água fresca em grande parte de sua extensão antes de ser escoado lentamente através do Pântano da Praga.

Nas regiões central e leste de Karamaikos, o Rio Windrush desce das Montanhas de Cume Negro, e os rios Hillfollow e Highreach descem das Altas Tepes. Eles se

Qual a Função de um Cenário de Campanha

Um Cenário de Campanha funciona exatamente como o local onde o Mestre pode criar suas aventuras dentro de uma história bem mais completa. A maioria dos jogos de AD&D™ começa na entrada de uma masmorra — seja ela uma mina de anões abandonada, uma cripta de um vampiro ou uma cidade perdida — e, a partir desse local, os personagens vão enfrentar monstros, armadilhas e enrascadas que encontrarem pelo caminho.

O cenário também inclui locais em que os personagens irão descansar e se recuperar ao retornarem de suas aventuras. Nesse lugar existe todo um mundo com características próprias, histórias do povo e situações com as quais os personagens irão conviver. É normal que eles se considerem o centro das atenções, esquecendo-se de que todos ao seu redor também têm uma história para contar da sua própria vida. Há desde aquele sujeito resmungão, que cuida dos cavalos, até a serviçal da cozinha do castelo do barão, que, secretamente, espiona a vida de seu senhor e de seus convidados, levando informações para algum governo estrangeiro.

Você se lembra da cidade de FIRST QUEST™ — A Primeira Missão? No mapa, há construções diversas como, por exemplo, a Torre do Mago, o templo e o armazém. Cada um desses locais tem um propósito no jogo, mas detalhes sobre seus proprietários não são mencionados — quem são, por que estão ali, como a cidade nasceu ou qualquer outro tipo de informação em que uma aventura pudesse estar baseada. O Cenário de Campanha fornece todas essas informações. Por exemplo, um Cenário de Campanha pode mostrar que a cidade de Krondsfeld foi nomeada por Jacob Krond, o primeiro fazendeiro a instalar-se na região há mais de 100 anos e, por consequência, o primeiro a cortar árvores para fazer seu campo de cultivo. Pode, ainda, informar que a

(continua na página 10)

(continuação da página 9)

taverna Estrela da Noite pertence a um aventureiro aposentado chamado Gultur Olafson, que mantém a cabeça de um minotauro pendurada em uma de suas paredes. Ele conta, orgulhoso, como o matou com sua espada mágica, que ainda traz à cintura para desencorajar brigas em seu estabelecimento. Nenhuma dessas histórias influem realmente na aventura, mas quando os aventureiros retornam à cidade para colherem os frutos de seus esforços, isso fornecerá um senso de realidade àquele mundo. Talvez surja um boato de que Jacob Krond costume enterrar potes com moedas de ouro em seus campos, apesar de ninguém saber onde eles ficam, ou ainda, que alguém tenha invadido a Estrela da Noite, matado Gultur e roubado sua espada mágica. Aqui, duas novas aventuras podem tomar forma.

A longo prazo, as ações dos personagens têm grande efeito na região em que atuam, pois, assim como podem tornar-se heróis adorados para o povo local, também podem ser odiados pelas forças perversas contra as quais lutam. Por exemplo, ao terminarem de vasculhar ruínas na floresta, fora da cidade, eliminando monstros e reclamando para si tesouros encontrados, o povo logo notará a importância dos personagens. É possível que o prefeito decida homenageá-los porque tornaram o local seguro e pacífico. Por isso, de agora em diante, os personagens são bem-vindos à cidade e podem ser convocados para deter saqueadores que estejam atacando viajantes em alguma estrada próxima. Eventualmente, um perverso vilão, que vive secretamente em Krondsfeld, pode ficar irritado com a presença dos personagens. Ele tentava comprar todas as propriedades locais e o grupo de saqueadores nada mais era que uma parte de seu plano para baratear tais terras — afinal ninguém quer viver em um lugar cheio de ruínas perigosas, infestadas por

(continua na página 12)

encontram nas terras do Baronato de Kelvin e continuam até o mar com o nome de Highreach. Sua correnteza é forte e as comunidades que vivem às suas margens — incluindo Mirros — estão sujeitas a enchentes freqüentes, principalmente, devido ao derretimento das neves do inverno.

Os nomes Windrush, Hillfollow e Highreach foram criados pelos colonos thyatianos, mas possuíam nomes antigos — respectivamente Wufwolde, Shutturga e Volaga — os quais ainda são usados pelos traladaranos tradicionalistas, principalmente quando fornecem informações aos viajantes vindos do Império de Thyatis.

O último principal sistema fluvial é o do Rio Rugalov, próximo da fronteira leste. Seu forte curso pode parar qualquer tropa imperial ou pelo menos atrasá-la. Por 12 quilômetros de sua nascente prolongam-se turbulentas correntezas. A maior parte do rio, quanto ao mapeamento, continua inexplorada, em parte devido às fortes corredeiras vindas do norte.

O reino possui, ainda, muitos rios menores que não são mostrados no mapa. A qualquer momento que você, Mestre, precisar de um rio ou riacho para montar uma aventura, sintase à vontade para desenhá-lo. Você pode ter certeza de que toda comunidade, mesmo as não indicadas no mapa, vive próxima de uma fonte de água.

O Mar do Medo, um oceano de águas azul-celestes, é a fronteira meridional do reino. É rico em peixes e mariscos — encontrados principalmente na Baía de Marilenev, famosa por suas ostras. O mar é relativamente calmo a sudoeste, mas tempestuoso a sudeste — as tempestades mais violentas vêm dessa direção.

A maioria dos nativos do reino vê o mar como uma barreira e como uma via para os mercados estrangeiros das Ilhas Minrothad e Ierendi.

Abaixo da superfície do Mar do Medo há um reino selvagem, rico e aberto àqueles que tenham recursos e habilidade para explorá-lo.

Recursos

Karameikos é uma nova nação que vive do comércio de seus recursos naturais, exportados ou manufaturados, usados no mercado interno. Praticamente todas as florestas do reino são exploradas.

O Rei Stefan I guarda essas florestas cuidadosamente para que não ocorra com elas o mesmo que aconteceu com sua terra nativa Thyatis, arruinada pela exploração descontrolada. (*Uma lenda hin conta que um halfling aventureiro apostou que poderia viajar desde os Cinco Condados até Thyatis sem tocar o solo de Karameikos, e conseguiu.*) Permissões para cortes de árvores em grandes quantidades devem ser emitidas pela Coroa, ou por barões, quando pertinentes às suas terras. Simples lordes e ladies possuidores de terras abundantes não têm autoridade, entretanto, para emitir tais concessões. O rei possui conselheiros — a maioria elfos — para inspecionar derrubadas em larga escala. Um desmatamento total é proibido, exceto nos casos em que a terra será utilizada, imediatamente, para agricultura.

As florestas densas do reino são selvagens e despovoadas. O regente delimitou alguns Estados élficos nessas áreas, justamente para garantir a longevidade da vegetação.

As matas, tanto as densas quanto as mais esparsas, são lares de animais, criaturas predadoras e seres monstruosos. Cervos, alces, veados e ursos selvagens são comuns, como também raposas, faisões, lobos e leões-da-montanha.

Pequenas fazendas ocupam uma boa parte das terras disponíveis de Karameikos, onde homens livres trabalham subordinados a algum lorde ou barão. O solo do reino é rico e escuro. Apesar de a nação não poder competir com a República de Darokin, uma grande potência econômica, ao norte, produz o suficiente para abastecer sua população e ainda exportar — mais recentemente para Thyatis, que tem sofrido com a escassez de comida nos últimos anos.

Uma outra fonte de renda do reino são as minas, numerosas nas Colinas Wufwolde, administradas, principalmente, por gnomos e anões — conhecidos mestres ferreiros. Nelas são produzidos ferro, em grande quantidade, e metais preciosos, em menor escala.



O herói Halav, com sua armadura de bronze brilhando, trava a batalha final com o líder dos homens-fera. Esta peça foi pintada em estilo neokarameikano, relatando a cena do acontecimento. Esta mesma ilustração é mostrada na página 8, em estilo traladarano.

(continuação da página 10)

monstros, ou onde muitos crimes ocorrem. Infelizmente, as ações dos personagens vieram frustrar seus planos e agora ele deseja se vingar.

Enquanto isso, os personagens decidem construir um forte a partir das ruínas e usá-lo como base de operações, pois necessitam de um local seguro para treinar suas habilidades e guardar seus tesouros. Quando esse tipo de coisa acontece, o mundo torna-se um lugar dinâmico e as ações dos personagens dos jogadores e dos PdMs surtem grandes efeitos — aquelas ruínas não são mais ruínas e o preço das terras começa a subir.

Não importa o que aconteça em sua campanha, tenha sempre em mente que esse é o seu mundo, compartilhado apenas com os jogadores. Sinta-se livre para derrubar muralhas, mudar ou eliminar um PdM que não esteja agradando, ou alterar uma paisagem para melhor reproduzir a imagem que você idealizou. Conforme os personagens vão se movimentando pelo mundo, irão interagir com o povo do local e enfrentar as consequências de seus atos — o alegre taverneiro da vila não se mostrará assim tão bonachão se os personagens quebrarem o seu estabelecimento numa briga. Em produtos futuros, continuaremos a explorar o Cenário de Campanha de MYSTARA™, podendo até colocar coisas que contradigam algo que já tenha sido estabelecido. Mas tudo bem, porque o que você decidir é o que está valendo!

Agora, esse é o seu mundo!

Ouro e prata são encontrados na área meridional das Altas Tepes e muitas pessoas tentam abrir minas por lá. Algumas obtêm sucesso, outras encontram a morte pelas mãos dos humanóides, que infestam essa parte do país.

Muito ouro e prata estão escondidos em lugares inacessíveis. Karamaikos era conhecida como a Nação de Traladara, cuja época de glórias passou e suas maravilhas transformaram-se em ruínas. Muitos aventureiros exploram e saqueiam esses locais abandonados, resgatando os tesouros do passado para uso próprio.

Finalmente, várias cavernas cheias de labirintos escondem-se nas terras do reino, especialmente nas Montanhas de Cume Negro e nas Colinas Wufwolde. Elas são moradias ideais para civilizações perdidas e servem como esconderijos de bandidos e antigos monstros hibernantes, entre outros.

O Talento do Homem

Muitas das cidades, vilas e fortificações de Karamaikos não existiam há 100 anos. Algumas cresceram sobre as ruínas das antigas civilizações edificadas por seu povo. Tudo o que diz respeito às cidades e vilas do reino, citadas abaixo, será apresentado mais detalhadamente no Capítulo IV: Cidades e Vilas.

Mirros — população: 70 mil habitantes. Capital do Reino de Karamaikos e lar do Rei Stefan I, é a única metrópole de prestígio da nação. Um lugar agitado, mas que também possui cantos obscuros. A maior parte dos edifícios é de madeira, tijolo, ou de pedras esculpidas — empregadas nas construções das áreas mais abastadas. As vias principais são pavimentadas com paralelepípedos, mas muitas ruas pequenas e vielas são feitas de terra batida. É uma barulhenta, amontoadada e movimentada cidade medieval. Specularum, o antigo nome dado a Mirros quando Karamaikos era um ducado, ainda é citado por alguns cidadãos mais conservadores.

Kelvin — população: 20 mil habitantes. Uma cidade menor, localizada acima do Rio Highreach, é quase tão agitada quanto a capital. Ela abriga um castelo central de proporções generosas.

Forte do Destino — população: 10 mil habitantes. É um negro castelo fincado em uma comunidade mais a oeste de Karamaikos, na vila traladarana de Halag que, aliás, a domina. Antigamente era a base do Baronato da Águia Negra e ainda sofre com a contínua influência maléfica do seu mestre anterior e de suas tropas humanóides.

Highforge — população: 7 500 habitantes. Comunidade de gnomos e anões, localizada nas Colinas Wufwolde. Ela é leal à Coroa de Karamaikos, mas a maioria dos habitantes segue seus próprios hábitos e costumes. É importante devido, principalmente, às suas minas.

Vorloi — população: 7 500 habitantes. Comunidade do extremo sul do reino, localizada em um penhasco à beira do Mar do Medo. Seu porto estratégico permite o comércio com Minrothad e Ierendi.

Dmitrov — população: 6 500 habitantes. Cidade letárgica da costa sul. Sua população é muito trabalhadora, porém nada imaginativa. A frase “tão lento quanto Dmitrov em um dia de festa” é uma máxima do reino.

Threshold — população: 5 mil habitantes. Cidade preferida dos mercadores, pescadores e aventureiros, que fica ao norte de Karamaikos, próxima às Montanhas de Cume Negro.

Luln — população: 5 mil habitantes. É uma larga cidade protegida por grandes muralhas. A proximidade do maléfico Forte do Destino fez com que sua economia fosse arrasada. Atualmente, a cidade está conseguindo se recuperar.

Penhaligon — população: 3 750 habitantes. Localizada no caminho entre Kelvin e a fronteira de Darokin à beira da Estrada do Rei, essa cidadela é parada obrigatória de traficantes que viajam pela estrada. É próspera, apesar da contínua ameaça humanóide vinda das colinas.

Riflian — população: 2 mil habitantes. Originalmente um estabelecimento élfico, essa cidade funciona como um entreposto comercial entre os humanos e os elfos callariis. Seus prédios são, em sua maioria, de madeira, com entalhes complexos em estilo élfico.

Krakatos — população: 2 mil habitantes. É a comunidade mais recente do reino. Até pouco tempo, era o local das ruínas de uma antiga cidade traladarana, escolhido para abrigar a sede da Escola Karamaikana de Artes Arcanas. A faculdade já está completa e uma cidade próspera desenvolve-se em torno dela.

Sulescu — população: 950 habitantes. É uma vila antiga, na costa sul, governada pela mesma família por mais de 300 anos.

Marilenev — população: 900 habitantes. É uma vila agrícola em franca decadência, dominada pela Família Marilenev que vive em um castelo. Mirros, antigamente, era chamada de Marilenev — mesmo antes de ser batizada de Specularum pelos thyatianos. A capital, aliás, fica oficialmente no Estado de Marilenev.

Vandevicsny — população: 900 habitantes. Localizada em uma floresta de ambiente selvagem na costa sul, é uma comunidade de fazendeiros e lenhadores, isolada do restante do reino.

Rugalov — população: 650 habitantes. Uma vila nova que fica à margem do rio de mesmo nome. É o lar de pescadores e barqueiros que transportam pessoas e mercadorias através do rio.

Verge — população: 500 habitantes. Situada aos pés das Montanhas de Cume Negro, às vezes é utilizada como rota de fuga para aventureiros que vão para Threshold. Tem sido muito atacada por goblins e gnolls nos últimos vinte anos e, por duas vezes, foi totalmente queimada. Uma nova muralha está sendo construída ao redor da vila.

Outras Comunidades. Outras vilas e cidades menores — com população de cerca de 500 habitantes ou menos — completam o reino. O Mestre poderá criar essas vilas quando houver necessidade. Em geral, esses tipos de comunidades não são conhecidas, exceto, talvez, por algum lendário herói local. Cada uma delas oferece somente os serviços comunitários básicos.

Outras Construções

Além das várias comunidades espalhadas por Karamaikos, algumas construções, elaboradas pela população, são dignas de nota.

Fortes: Existem cinco grandes fortes em Karamaikos: o Forte Castellan e o Forte da Estrada do Rei, ao norte; o Forte Radlebb e a Fortaleza Riverfork, a oeste; e o Forte Rugalov, no leste. Esses locais são protegidos constantemente por unidades do Exército Karamaikano, que tem como principais funções resistir às invasões — que ocorrem com mais frequência — e lidar com monstros saqueadores. Por serem áreas de domínio militar, a presença de civis ou trabalhadores, em suas proximidades, não as classificam como comunidade.

Estradas: Quatro grandes estradas atravessam Karamaikos. A Estrada Oesteron liga Mirros até o Forte do Destino e até a cidade de Luln. A Estrada Lesteron vai de Krakatos até a Vila Rugalov, cortando a parte sul da Floresta Dymrak e a parte setentrional do Estado de Marilenev. A Estrada Windrush começa ao sul da cidade de Kelvin, na Floresta

Usando o Material

O Cenário de Campanha de Karamaikos está dividido em dois conjuntos. Este primeiro contém: *Guia do Viajante* — que serve de base para a Campanha — e dois mapas, um do reino e outro de parte do continente Brun. No próximo conjunto você encontrará: *Livro de Aventuras*, material de apoio para os jogadores — como fichas de personagens e folhetos ilustrados de locais específicos — e um CD de áudio, com duas aventuras para ouvir, acompanhar e jogar. As informações deste livro — *Guia do Viajante* — querem, originalmente, auxiliar jogadores que usam as regras completas do jogo de AD&D™ 2ª Edição. Para que possam conhecer profundamente esse rico material e aproveitá-lo ao máximo, é interessante que adquiram o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*, de AD&D™ 2ª Edição, lançados pela Editora Abril Jovem.

Radlebb, passa por Riflian, Verge e termina em Threshold.

Por fim, a Estrada do Rei liga Mirros à fronteira com a República de Darokin. Ela se ramifica em Krakatos (onde tem início a Estrada Lesteron), na parte norte da Floresta Radlebb (início da Estrada Windrush) e passa por Kelvin e Penhaligon, seguindo além do Forte da Estrada do Rei. Essa via entra em Darokin e chega até a importante cidade comercial de Selênica.

O rei mantém as estradas do reino muito bem-conservadas, com uma manutenção permanente feita com paralelepípedos ou pedregulhos. Pontes de madeira servem de passagem em pequenos riachos e pontes de pedras cruzam os rios mais largos, bem como barcas também fazem a travessia desses grandes rios. Unidades do Exército Karameikano patrulham as estradas com regularidade, ajudando também na limpeza, quando ocorrem deslizamentos ou outros bloqueios.

Apesar de essas estradas permitirem um rápido deslocamento para os aventureiros mais apressados, elas não foram, originariamente, construídas com essa intenção. O objetivo principal era o da rápida movimentação de carroças, que transportavam mercadorias e tropas através da nação, como nos moldes das estradas thyatianas. No caso de uma invasão, ou de uma outra emergência militar, Unidades do Exército podiam ser despachadas para qualquer parte da nação em poucos dias.

Mais de 75% dos produtos importados e exportados pelo reino são transportados por essas estradas e o Rei Stefan I as considera como um item fundamental na unificação da nação.

As estradas Oesteron, Lesteron e a do Rei recebem manutenção regular, ao passo que a Windrush somente quando um grande bloqueio ou um deslizamento ocorre. O trabalho de recuperação e conservação é necessário, senão as mesmas acabariam se transformando em trilhas no período de uma década, e poderiam se perder inteiramente — como aconteceu com uma estrada ao sul de Mirros que ia até as antigas docas do porto da Baía de Marilenev.

Algumas trilhas também cortam o reino e são usadas com frequência quando se quer ir até um local no mapa não provido de estrada. Muitas trilhas e picadas também atravessam as florestas em várias direções.

Ruínas: Muitas cidades em ruínas, templos esquecidos, estabelecimentos abandonados, antigas minas e outras lendas e tradições existem em Karameikos. No entanto, a maioria desses lugares está perdida ou coberta pela floresta ao seu redor e pode, talvez, estar superposta por construções, pequenas ou grandes cidades. A localização de algumas dessas áreas não necessariamente deve estar indicada nos mapas do reino e só podem ser encontradas nas cartas geográficas antigas.

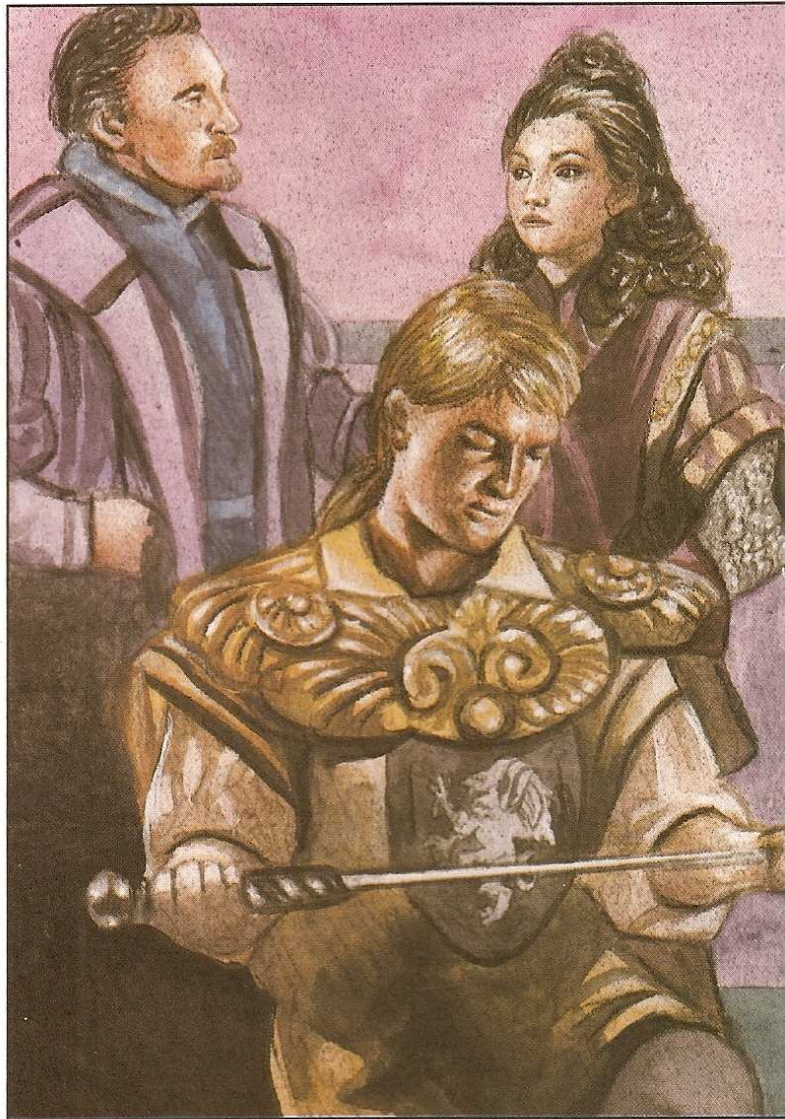
Uma exceção é o Forte Koriszegy, um famoso local das lendas traladaranas. Todos os habitantes dessa fortaleza morreram devido a uma grande maldição que ainda permanece e recai sobre viajantes desavisados que invadem esse território (para maiores informações sobre o Forte Koriszegy, vide texto lateral na página 87).

Usando os Mapas

O mapa de Karameikos é dividido em áreas hexagonais, sendo que cada área contém um símbolo — como árvores, colinas ou montanhas — que indica o tipo de terreno presente no hexágono.

Vale ressaltar que a área que o hexágono compreende não é formada

exclusivamente pelo tipo de terreno indicado nele. Colinas e árvores, por exemplo, coexistem em terrenos abertos; prados e rochedos, em locais arborizados; e planos, em trechos montanhosos. Os símbolos indicam exatamente o tipo predominante de terreno encontrado no hexágono e são úteis para se determinar os custos de movimento e encontros ao acaso, como também dar ao Mestre uma idéia de como é a região.

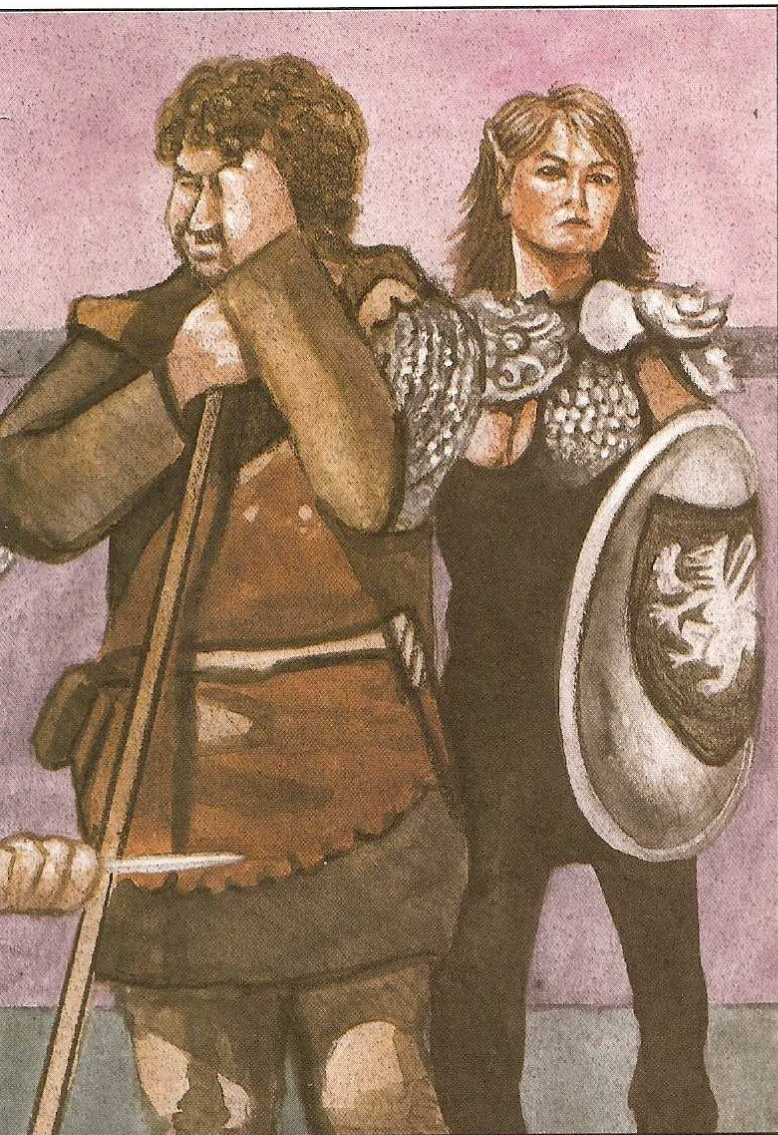


Representando a força da Igreja de Karameikos, a Ordem do Grifo vai até o campo de batalha. Estes cavaleiros foram retratados quando

O movimento é detalhado no Capítulo 14 do *Livro do Jogador* e no Capítulo 14 do *Livro do Mestre*, mas a regra geral é a de que os personagens podem viajar no ritmo da sua taxa de movimento (MV) duplicada através de terrenos abertos como planícies ou pastos. Um humano, sem sobrecarga, MV 12, pode caminhar 36 quilômetros em um dia, sem se exaurir.

Pense na quantidade de quilômetros percorridos em um único dia como um número e divida por 1,5. O resultado, por sua vez, é o número de pontos de movimento que um indivíduo pode dispor — no nosso exemplo o indivíduo tem 24 pontos de

movimento. Tipos diversificados de terrenos determinam diferentes custos de movimento por 1,5 quilômetro, — é mais difícil se mover através de terrenos montanhosos do que em planícies. O custo da travessia de 1,5 quilômetro por um pântano, por exemplo, é de 8 pontos de movimento — aplicado ao nosso exemplo, um humano cruzaria somente 4,5 quilômetros num dia normal se estivesse caminhando por um pântano.



se preparavam para caçar e destruir um dragão que estaria estabelecido na Floresta Dymrak, assustando as comunidades vizinhas.

Então, agora olhe para a escala do mapa de Karamaikos. Cada hexágono representa 12 quilômetros e os personagens que se movem através deles devem “pagar” por cada 1,5 quilômetro percorrido. Exemplificando, um humano pode atravessar 3 hexágonos (36 quilômetros) de planície em um único dia.

Esses hexágonos indicam uma posição aproximada, assemelhando-se muito aos quadrados usados para a movimentação de personagens no jogo FIRST QUEST™ — A Primeira Missão. Pode-se levar vários dias para se fazer a travessia de um desagradável trecho, em particular de Karamaikos, mas, por outro lado, um dia

duro de viagem ao longo das estradas pode levar alguém da capital até uma das fronteiras do reino.

Os tipos de terrenos também influenciam nos encontros dos personagens. Algumas criaturas são nativas de montanhas, outras de pântanos e ainda há as de florestas. A frequência e o tipo de encontro, geralmente, são determinados pelo terreno. Uma breve descrição de cada um desses tipos vem a seguir:

Planícies: São áreas de terrenos abertos, onde não existem obstáculos ou impedimentos que diminuam o ritmo do movimento. Possuem um grande número de trilhas, permitindo um livre deslocamento em quase todas as direções. As regiões agrícolas, pastos e fazendas são consideradas áreas de planícies. O terreno aberto custa 1/2 ponto de movimento/1,5 quilômetro de travessia, tanto que um indivíduo com MV 12 poderá percorrer cerca de 72 quilômetros por dia através de terreno aberto. Encontros em terrenos abertos são determinados na coluna de *Planície*, localizada na tabela inferior à esquerda, no mapa do reino.

Colinas: Nos hexágonos de colinas costumam aparecer contrafortes — elevações médias que se agrupam perto da base das montanhas e são mais fáceis de transpor. A travessia de colinas custa 4 pontos de movimento/1,5 quilômetro para ser atravessada. Assim, um homem com MV 12 percorre 9 quilômetros por dia nesse tipo de terreno. Para os encontros, deve ser usada a coluna de *Colinas*, localizada no mapa do reino.

Bosques: São constituídos basicamente por árvores espaçadas e pouca vegetação rasteira. Esse tipo de terreno custa 2 pontos de movimento/1,5 quilômetro para ser atravessado, e um indivíduo com MV 12 pode mover-se 18 quilômetros por dia. Para os encontros deve-se usar a coluna de *Floresta* do mapa.

Florestas densas: São constituídas por escuras e grandes árvores, e enorme quantidade de arbustos ou outros tipos de vegetação rasteira. Para atravessá-las é necessário 4 pontos de movimento. Dessa maneira, um indivíduo com MV 12 pode mover-se 9 quilômetros por dia. Para os encontros, consultar a coluna de *Floresta*.

Colinas/Florestas: Terrenos mistos constituídos de colinas cobertas por árvores de madeira maciça, como o carvalho, nas áreas centrais e mais a oeste, ou por pinheiros, nas áreas mais a leste. O custo de travessia de terrenos Colina/Floresta vale 6 pontos de movimento/1,5 quilômetro. Aplicando ao nosso personagem/exemplo, com MV 12, ele irá se mover 6 quilômetros por dia. Para os encontros, usar a coluna de *Colina*.

Montanhas: As montanhas em Karamaikos variam dos arredondados declives revestidos de árvores de Cruth, no extremo oeste, aos acidentados e pontudos picos das Montanhas de Cume Negro e Altan Tepes. Terrenos montanhosos, geralmente, custam 6 pontos de movimento/1,5 quilômetro. Um viajante com MV 12 consegue mover-se 6 quilômetros por dia pelas montanhas. O Mestre pode determinar se as montanhas em questão são relativamente baixas e fáceis de atravessar ou se apresentam picos mortais e impenetráveis. No primeiro caso, o movimento custaria somente 4 pontos por 1,5 quilômetro, enquanto, no segundo, custaria 8. Para encontros, usa-se a coluna de *Montanhas*.

Selvas: Esses tipos de terrenos consistem em um emaranhado de espécies tropicais, marcados por brejos, obrigando o viajante a nunca retroceder para não se enlamear ou atolar. Em Karamaikos não há selva, mas ela existe em algum outro lugar do Mundo Conhecido. Atravessar hexágonos de selva custa 6 pontos de movimento/1,5 quilômetro. Assim, um indivíduo com MV 12 movimentar-se 6 quilômetros por dia através desse terreno. De acordo com o Mestre,

a selva pode ser tão complexa, emaranhada e inexplorada, que poderá custar até 8 pontos de movimento/1,5 quilômetro para transpô-la. Se essa pontuação for adotada, um indivíduo com MV 12 irá percorrer somente 4,5 quilômetros em um dia. Para encontros, usar a coluna de *Selva*.

Campos: Neles estão incluídas estepes e savanas e caracteriza uma grande região aberta, uma pradaria despojada de grandes árvores, mas com uma cobertura vegetal suficiente para permitir uma emboscada por parte de criaturas deitadas na grama alta. Atravessar esses campos custa 1 ponto de movimento/1,5 quilômetro, de forma que nosso viajante com MV 12 realizará uma caminhada diária de 36 quilômetros por esse tipo de terreno. Para encontros, usar a coluna de *Planície*.

Pântanos: Terrenos brejeiros constituídos de terra fofa intercalada por porções alagadas e que, como na selva, requer desvios para evitar os trechos traiçoeiros. Pântanos custam 8 pontos de movimento/1,5 quilômetro e um indivíduo com MV 12 caminha 4,5 quilômetros por dia nesse tipo de terreno — para atravessar o Pântano da Praga, a oeste do reino, esse mesmo personagem levaria 8 dias. Para os encontros, usar a coluna de *Pântano*.

Charcos: Terrenos parecidos com pântanos, mas que apresentam um chão mais sólido. Para atravessá-los, o custo é de 4 pontos de movimento/1,5 quilômetro. Um indivíduo com MV 12 percorre 9 quilômetros em um único dia — nesse caso, são necessários 2,5 dias para atravessar, de norte a sul, o Charco Kelvin, localizado na parte central de Karamaikos. Para encontros, usar a coluna de *Pântano*.

Desertos arenosos: Não existem desertos no reino, mas os Emirados de Ylaruam, território vizinho ao nordeste de Karamaikos, compõem-se de uma terra árida com areias quentes e grande quantidade de dunas, o que torna um tanto traiçoeira a sua travessia. Caminhar pelo deserto arenoso custa ao jogador 3 pontos de movimento/1,5 quilômetro. Um indivíduo com MV 12 percorre 12 quilômetros por dia nesse tipo de terreno. Para encontros, usar a coluna de *Deserto*.

Desertos rochosos: Grandes extensões de terras, onde não há fontes de água, como nos desertos de areia, mas de solo mais firme. Apesar disso, a viagem através delas é muito difícil. Sua travessia custa 2 pontos de movimento/1,5 quilômetro. Um viajante com MV 12 percorre cerca de 18 quilômetros por dia. Para encontros, usar a coluna de *Deserto*.

Terras estéreis: Também chamadas de terras arruinadas, são constituídas por pedregulhos e quase nenhuma vegetação. Para atravessá-las são necessários 2 pontos de movimento/1,5 quilômetro. Assim, um indivíduo com MV 12 caminha 18 quilômetros em um único dia por esse tipo de terreno. As terras estéreis possuem uma tabela específica para seus encontros, pois são a moradia de vários monstros, mas também pode-se usar a coluna de *Deserto*.

Terras áridas: São como as terras estéreis, só que mais áridas e secas, aproximando-se mais do deserto de pedras. A travessia por elas custa 4 pontos de movimento/1,5 quilômetro. Um viajante com MV 12 percorre 9 quilômetros em um único dia. Assim como as terras estéreis, essas também possuem uma tabela própria para encontros na coluna de *Deserto*.

Platôs ou Penhascos: Não existem platôs ou penhascos no mapa de Karamaikos, entretanto, vários deles se encontram indicados no mapa do Mundo Conhecido. Esses terrenos são considerados obstáculos de difícil transposição e, por essa razão, custam 3 pontos a mais de movimento, além de todos os custos do terreno em que se localiza. Para encontros, usar a tabela de *Deserto*.

Rios: São, ao mesmo tempo, vias de transporte e obstáculos. Para se atravessar um deles há um custo adicional de 1 ponto de movimento, além daqueles pertinentes ao terreno em que se encontra. Riachos,

que são menores e não estão indicados no mapa do reino, custam somente 1/2 ponto de movimento a mais. A presença de uma ponte, ou outro tipo de passagem, anula esse custo.

Os rios de Karamaikos fluem, em sua maioria, a 9 metros por rodada (ou 750 metros por hora). A velocidade de um barco é acelerada ou retida a partir dessa medida. Embarcações não podem navegar, nem passar por baixo de cachoeiras ou cataratas, pois correm o risco de afundarem ou serem destruídas. O comentário a seguir pode servir de orientação para o Mestre: um barco, ao passar por uma pequena cachoeira, tem 20% de chance de ser avariado; se passar por uma cachoeira com vasão média, tem 40%; e por uma grande cachoeira, tem 60%. Essa porcentagem sobe para 100 quando se trata de uma catarata.

Embarcações oceânicas não são, normalmente, encontradas em rios, apesar de poderem ser vistas em Mirros e, em algumas ocasiões, em Kelvin. O Pântano da Praga impede que esse tipo de barco navegue pelo sistema de rios, localizado a oeste do reino, e o sistema a leste, do Rio Rugalov, só pode receber esse tipo de embarcação até 15 quilômetros além da vila de Rugalov. A partir desses pontos, os rios podem ser navegados somente por pequenos barcos.

Rotas marítimas: Marcas que identificam um caminho comumente utilizado pelas embarcações nos mares, rios e lagos do Mundo Conhecido. O uso delas não proporciona aumento da velocidade, mas é garantia de uma viagem tranquila, pois estão livres de recifes, bancos de areia e saqueadores permanentes.

Trilhas: Caminhos e pequenas trilhas unem os territórios de Karamaikos. Os únicos evidenciados no mapa são aqueles usados com frequência e que comportam a passagem de carroças. A presença de uma trilha diminui pela metade o custo de movimento nos terrenos em que ela aparece, mas esse benefício só é adquirido se o jogador optar por seguir a trilha. Por exemplo, a travessia de uma floresta densa, que custa 4 pontos de movimento/1,5 quilômetro, tem um custo de 2 pontos para os que a atravessam por uma trilha. O tipo de encontro realizado nessas trilhas será determinado pelos terrenos que a cercam.

Estradas: As quatro principais estradas de Karamaikos foram construídas e mantidas pelo benevolente Rei Stefan. Elas unem as principais cidades e vilarejos da nação. Construídas em três camadas — uma de terra, outra de pedregulhos prensados e a do acabamento, em paralelepípedo — são suficientemente amplas para suportar tráfego em duas direções. Trate as estradas como terrenos abertos — onde o custo de travessia é de 1/2 ponto de movimento/1,5 quilômetro —, sem considerar a área sobre a qual elas estão, de modo que um indivíduo com MV 12 possa viajar cerca de 72 quilômetros ao longo delas em um único dia. Se viajantes deixarem de usá-las, a taxa de movimento da área volta a valer. Geralmente, os encontros ocorridos em estradas têm sua própria tabela, mas, na ausência de uma específica, pode-se usar a que se refere ao terreno em que elas estão situadas.

Cidades e Outros Lugares de Interesse

Uma série de símbolos, presentes nos mapas do reino e do Mundo Conhecido, representa a grande particularidade de locais de importância que, geralmente, estarão situados no centro de seus respectivos hexágonos quando a sua localização exata não estiver determinada.

O terreno de uma cidade é exatamente igual ao que a circunda, mesmo que o símbolo do tipo de solo não apareça no hexágono ocupado por ela. As localizações especiais em Karamaikos são:

Capital: A maior e mais centralizada cidade da nação. A capital de Karamaikos é Mirros.

Cidade: Comunidade que comporta uma população mínima de 20 mil habitantes. Além de Mirros, Kelvin é considerada a única cidade do reino.

Cidade pequena: Comunidade que abriga uma população mínima de mil e máxima de 20 mil habitantes. Existe um grande número de cidades pequenas em Karamaikos.

Vilas: Comunidade que possui uma população com no máximo mil habitantes. Nem todas as vilas existentes no reino são apontadas no mapa.

Palácio: Esse símbolo é usado se o palácio — ou outra construção real, ou habitação de poder — está localizado fora da cidade. O palácio real localiza-se na capital de Karamaikos.

Castelo: Um grande alojamento militar, normalmente usado como base do regente local. Não existe, no reino, castelo que esteja localizado fora das grandes cidades ou vilas.

Fortaleza: Um passo abaixo do castelo, a fortaleza normalmente serve de entreposto para um governante local. O Forte do Destino, no antigo Baronato da Águia Negra, era um desses locais, mas o crescimento de Halag em sua base altera a sua notação para vila.

Forte: Normalmente uma construção muito pequena para abrigar uma população civil, o forte serve como posto militar em Karamaikos, mas possui funções diferentes em outras terras. Na mágica Glantri, ele

normalmente serve de residência para poderosos magos.

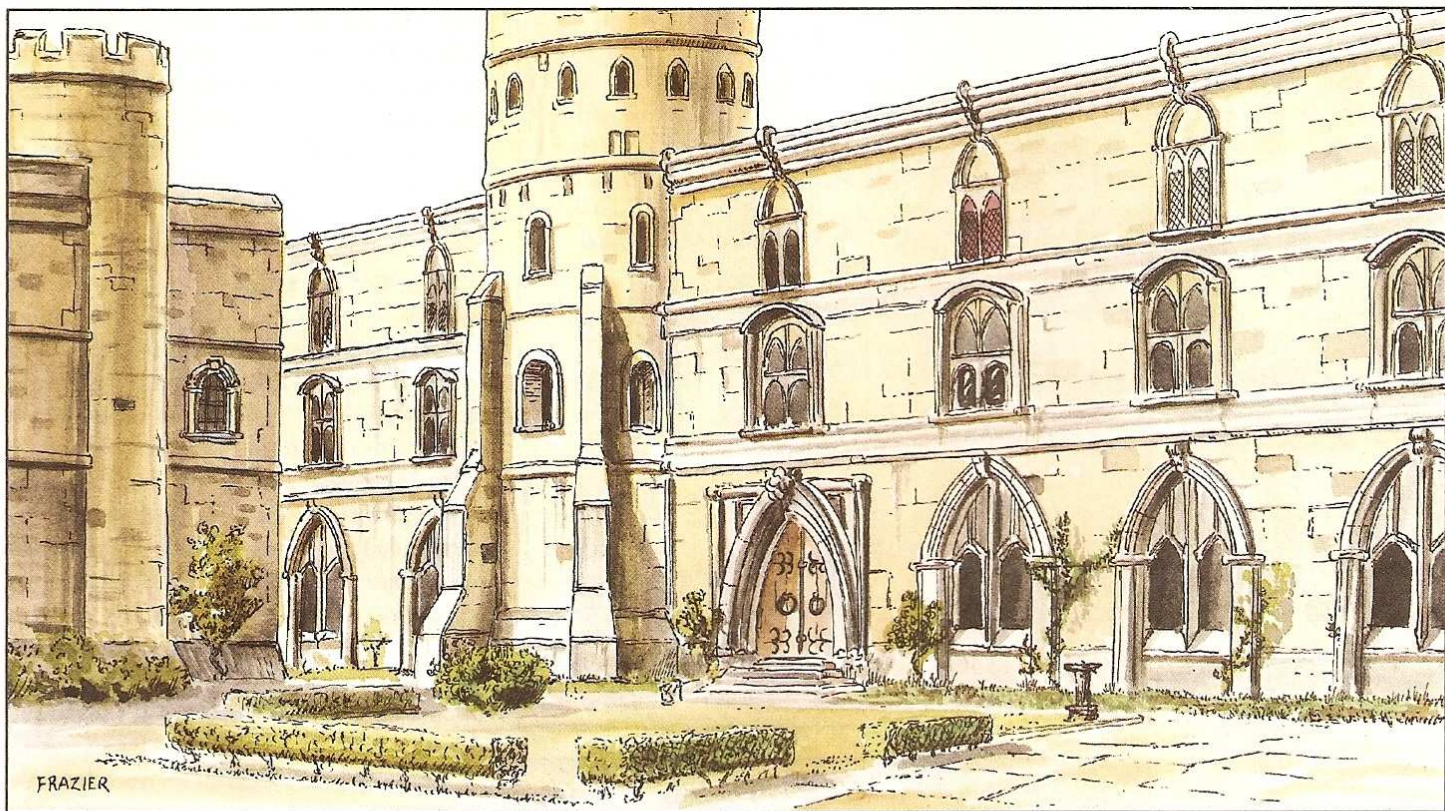
Ruínas: Restos de um castelo, fortaleza, palácio, forte, vila ou cidade que ainda mantém estruturas suficientes que possibilitam identificar o que foi. Muitas ruínas estão escondidas em complexos subterrâneos e suas entradas são descobertas por acaso. A única ruína apontada no mapa de Karamaikos é a do Forte Koriszegy.

Acampamento: Normalmente usado por nômades, como Cavaleiros de Ethengar, localizado na parte setentrional do mapa do Mundo Conhecido. Não existem tais acampamentos em Karamaikos.

Farol: Comum nas nações das ilhas mercantes ao sul. O farol lembra uma fortaleza equipada com uma lanterna. Essa construção ajuda na navegação, alertando as embarcações para os perigosos recifes ou bancos de areia.

Campo de batalha: Local conhecido por ter sido o palco de alguma famosa batalha. Em tais lugares frequentemente são encontrados armamentos enferrujados e espíritos de mortos-vivos, homens que lutaram e que hoje assombram o lugar.

Fronteiras nacionais e internas: Essas divisões entre as terras refletem a idéia que os governantes fazem delas e não o seu real domínio. Elas não têm efeito algum na movimentação dos jogadores e sua única interferência é com relação aos encontros, pois determinam a nacionalidade das patrulhas.



Palácio Alto é o lar da Família Real, onde acontecem muitas celebrações e bailes. Esta peça foi pintada do Palácio Antigo (hoje demolido) e mostra a entrada e a torre central.

Capítulo II:

História

Os povos de Karamaikos conhecem bem a história de sua terra, como relatada em uma antiga poesia intitulada “A Canção de Halav”, que descreve o antigo povo traldário. Gerações de bardos e sacerdotes de vilas preservaram esse épico, através da tradição de contar histórias, antes que historiadores a passassem para o papel há seis séculos.

Karamaikos no Despertar dos Tempos

A região, hoje chamada Karamaikos, foi um dia o lar dos traldários, uma raça indígena. Um povo de pele pálida, troncudo e de estatura baixa, que descende dos nítios, habitantes de um antigo império perdido, do qual poucos restaram.

Ao escavar as vilas traldárias, os pesquisadores descobriram que os primitivos sobreviviam exclusivamente da pesca e da caça. Eles faziam suas armas de madeira e pedra, construíam rústicas canoas de madeira para o transporte e levavam uma vida pacata.

Nas lendas traldárias, os Imortais — seres divinos — legaram ao povo de Traldar os segredos de fundir o estanho e o cobre em bronze, tecer com carretel e fuso, montar olarias, usar a roda de oleiro, e manusear muitas outras ferramentas e armas fantásticas. Há evidências de que a civilização traldária deu um salto repentino em termos de tecnologia. Da noite para o dia, os habitantes forjaram armas e armaduras de bronze, abriram estradas pelas densas florestas e interligaram suas comunidades em uma rede de comércio de uma certa complexidade. Os reis heróis traldários, como Lavo, Dendros e Irthu reinaram sobre grandes comunidades florestais, fizeram prosperar o comércio e usaram armaduras e armas de bronze para se defenderem.

O avanço dos traldários foi o resultado de um intercâmbio feito com uma civilização mais avançada de não-humanos, conhecida como os hutaakanos. (Para mais informações, veja texto lateral da página 111.)



**o observar
um homem
ou uma
mulher,
você vê seus pais,
avós e as
contribuições dos
antepassados.
Da mesma maneira,
para se entender uma
nação e um povo é
preciso conhecer sua
história e sua herança.
Os fantasmas do
passado ainda estão
presentes.**

**— Terari, Ministro
da Magia
de Karamaikos**



A Vinda dos Homens-Fera

Conforme a civilização traldária foi florescendo e expandindo, começou a fazer contato com outras. De acordo com “A Canção de Halav”, uma violenta horda de homens-fera, provavelmente gnolls, atacaram os traldários, com a intenção de exterminar a tribo e ocupar suas ricas terras. A população enfrentou os invasores com suas armas superiores e armaduras de bronze, e, depois de uma longa e sangrenta batalha, a maioria dos traldários e dos homens-fera pereceram. O Rei Halav e o rei dos homens-fera mataram um ao outro em uma grande luta no Rio Volaga. Os homens-fera sobreviventes deixaram o território, enquanto os humanos sobreviventes começaram a reconstruir seus lares e a tornar suas vilas prósperas novamente.

Os heróis da lenda, Halav, Petra e Zirchev, foram pessoas reais. Halav era o chefe de Lavo, uma vila fortificada onde hoje está Kelvin; Petra era a rainha de Krakatos e enviuvou cedo durante as guerras com os gnolls; e Zirchev era um homem de inteligência extraordinária, educado pelos hutaakanos — o que deve explicar o porquê das lendas lhe darem um aspecto bestial.

A Era Negra

Os tempos do Rei Halav foram desde então chamados de Era Dourada dos Traldários. Com a sua morte, o povo viveu uma era negra e nunca conseguiu se recuperar completamente da devastação trazida pelos gnolls. De acordo com as lendas, que apareceram após essa era, para que a terra traldária voltasse a ser uma poderosa nação, o Rei Halav deveria retornar.

Durante esses tempos negros, muitas coisas aconteceram nas florestas e nas montanhas traldárias. Alguma força maligna amaldiçoou as terras, enchendo-as de vampiros, licanos e outros monstros. Hoje, toda vila tem uma lenda sobre alguma ruína vizinha ocupada por vampiros, ou sobre algum rapaz que se transformou em lobisomem e matou os moradores da vila. Muitas vezes, as lendas são verdadeiras, e todas as gerações ficam sabendo que as terras têm seus vampiros e licanos.

Como coisas horríveis começaram a surgir nas florestas, as viagens entre as vilas tornaram-se perigosas. Enquanto as comunidades costeiras prosperavam com o comércio exterior, apenas os comerciantes mais corajosos arriscavam expedições pelo interior de Traldar. Como resultado disso, os interioranos permaneceram isolados e tornaram-se mais ignorantes que seus primos costeiros. Clãs de goblins, roboblins e orcs também estabeleceram-se em terras traldárias, distantes das comunidades humanas. Eles guerreavam entre si e com os humanos, fazendo do reino um lugar selvagem e perigoso.

Tribos de elfos e gnomos também vieram para as terras traldárias. Os elfos estabeleceram-se nas florestas centrais e os gnomos, aos pés das montanhas setentrionais. Ambas as raças mantinham comércio pacífico com os humanos e lutavam ao lado deles contra as hostis tribos de humanóides.

Com o tempo, o povo recuperou-se dos ataques dos não-humanos. Eles passaram a se autodenominar “traladaranos”. A influência hutaakana e a passagem dos séculos proporcionaram uma evolução natural de seus costumes e de sua língua.

Comerciantes de Thyatis e da área da Ilha de Minrothad começaram a fazer visitas regulares às localidades costeiras com o intuito de melhorar a economia. Os traladaranos estabeleceram-se em vilas independentes, lutando e negociando juntas conforme o interesse. Eles se juntaram para expulsar o invasor estrangeiro, mas não tinham governo central nem Rei Halav para uni-los sob uma mesma bandeira. Um grupo de pequenos lordes tomou para si o título de rei e seus domínios se estendiam só até regiões vizinhas ou, geralmente, não mais longe que o alcance de suas espadas. Ythron, Ivanovich e Demara estão entre esses líderes.

Marilenev, a vila na foz do Rio Volaga — hoje oficialmente chamado de Rio Highreach — rapidamente cresceu e tornou-se uma cidade, assim que o comércio prosperou. Foi apelidada de “O Porto Espelho” pelos comerciantes que a

A Canção de Halav

Essa canção conta a história dos primeiros anos do povo traldário. Originalmente contada pelos sacerdotes das vilas e bardos errantes, ela pode ser considerada a narrativa oficial daquele povo. Filósofos thyatianos perceberam que a lenda só foi escrita 1 400 anos após o acontecimento dos eventos que nela são descritos, e que a canção tem elementos tradicionais sobre o descobrimento do bronze, por civilizações primitivas, e de armas avançadas “enviadas pelos Imortais”. Assim, tais filósofos duvidam de sua autenticidade, e são ignorados pelos traladaranos mais tradicionais.

A canção original era composta no estilo traladarano, contendo oito linhas em cadência constante, com a quarta e a oitava rimando. A seguir, uma tradução livre em thyatiano: “No início de tudo, os Imortais criaram o mundo a partir de uma turva e caótica massa, e, depois, criaram os animais e o homem, permitindo, por muitos anos, que ele vivesse na ignorância e no contentamento. Em tempos antigos, essa terra era a floresta que servia de lar para os traldários, homens e mulheres favorecidos pelos Imortais, pois a eles era permitido viver entre tanta beleza. Os Imortais deixavam que os traldários vivessem suas vidas de maneira simples e feliz. Pescavam, caçavam e passavam a maior parte do tempo divertindo-se e fazendo oferendas a eles.

Mas os Imortais sabiam que a felicidade dos traldários estava por terminar. Das terras onde o sol se põe (a oeste), uma perversa raça de homens-fera preparava uma invasão contra as terras do leste para conseguir equipamentos de guerra, prisioneiros e terras menos inóspitas para viver. Essas criaturas cruéis também tinham seus próprios guardiões Imortais, como os antigos defensores dos traldários. Então, uma batalha entre humanos e homens-fera determinaria o destino das duas raças.

Os Imortais foram à Lavv, uma vila

(continua na página 21)

freqüentavam, devido à calmaria e aos reflexos nas águas de sua tranqüila baía.

A Invasão Thyatiana

Há cerca de um século, Marilenev era uma cidade comercial, com 500 habitantes, e também o porto principal da região traladarana. Ao mesmo tempo, comunicações avançadas e o comércio aumentaram o padrão de vida dentro das menosprezadas e, antes isoladas, comunidades interioranas, recriando um senso de identidade nacional. Se os traladaranos tivessem sido deixados a mercê de seus próprios recursos, os vários clãs, muito provavelmente, teriam se unido em um conselho único (similar ao dos Principados de Glantri), dominado por um forte líder, possivelmente um poderoso membro do Clã Marilenev.

No entanto, como resultado desse crescimento, as nações vizinhas de Darokin e Thyatis começaram a ver Traladara com grande preocupação. A nação florestal de Karameikos nunca demonstrou intenção de ameaça organizada, portanto nenhuma das duas havia erguido uma defesa significativa contra ela. Mas, seus líderes

supuseram: e se o povo traladarano fosse unido por um poderoso líder ou, pior ainda, fosse conquistado por uma força estrangeira inimiga?

Darokin começou a mandar mercadores e agentes governamentais para os vários clãs traladaranos, com a intenção de construir laços comerciais e alianças. O Império de Thyatis mandou tropas a Marilenev, a capital traladarana, e a conquistou, declarando-a thyatiana. Os líderes darokinianos não se importaram com esse fato, mas reforçaram a guarda de suas fronteiras para impedir incursões dos thyatianos.

Thyatis recorreu a poucos artifícios para manter Traladara para si, além de instalar uma divisão de soldados na cidade de Marilenev. O comandante militar da época trocou o nome dessa cidade para Specularum — que significa “A Cidade Espelho”, devido à refletiva beleza de sua baía — e impostos foram cobrados sobre toda a renda comercial.

O restante de Traladara foi deixado de lado. As comunidades mais isoladas ficaram completamente alheias à conquista. Comerciantes foram submetidos a um imposto thyatiano, pois o maior interesse desse povo em Traladara era o estrondoso comércio que proporcionava grandes lucros para os traladaranos.

Essa era a situação na chegada do Grão-Duque Stefan Karameikos à terra que posteriormente levaria seu nome.



Esta é uma réplica das mais antigas peças de tapeçaria que restaram do povo traladarano e se encontra pendurada no salão principal da casa do Barão de Vorloi. A cena mostra elfos guerreiros combatendo um dragão verde e ilustra como os primeiros colonizadores viam as terras de Karameikos: o lar selvagem de muitos monstros. Note a falta de perspectiva, especialmente no tamanho do dragão em relação aos guerreiros. Os primeiros traladaranos não se preocupavam com aspectos como luz, sombras e proporções, desenvolvendo uma arte bastante estilizada.

Stefan Karameikos

A história moderna de Karameikos começa há quarenta anos, no Império de Thyatis. Stefan Karameikos III, nascido em 948 DC, era o herdeiro do pequeno, porém rico, ducado de Machetos. Ficou órfão de mãe aos 9 anos e de pai aos 20. Nesse tempo, ele se tornou senhor do ducado. Stefan já havia servido como oficial na Cavalaria Imperial por três anos e participado de várias aventuras, e, por ser amigo do imperador de Thyatis, seu futuro parecia previsível: após anos de serviço militar viria a aposentadoria, com isso sobriaria tempo para governar e aconselhar o imperador nos assuntos de guerra e do Estado.

Stefan Karameikos, porém, não estava contente com esse destino. Ele queria governar um território e moldá-lo à sua maneira, e com isso em mente abordou o imperador com uma oferta: doaria a maioria de suas terras a ele em troca da posse da região traladarana, com uma garantia de autonomia. O imperador ficou intrigado com a oferta. Traldar era uma terra de grande valor, pois tinha potencial para se tornar uma rica região, apesar de que, para isso, seria preciso tempo e esforço.

Numa conferência, os dois chegaram a um acordo que, aparentemente, satisfizesse a ambos: Stefan cedeu suas terras, que eram herança de família, ao imperador e vendeu algumas propriedades para adquirir navios e alguns bens necessários para governar a região adequadamente. O imperador reconheceu Traldar como Grão-Ducado de Karameikos, uma região soberana e sob o poder de Stefan Karameikos III. Ambos assinaram decretos de amizade eterna, prometendo junção de forças em tempos de invasões.

Imediatamente depois que esse acordo foi assinado e passou a ser lei, o Grão-Duque Stefan partiu em direção ao seu novo ducado, e após duas semanas, ele avistou Specularum. Esperto, primeiramente apresentou suas leis e ordens, antes de reunir-se com os líderes da cidade e anunciar o acordo com o imperador.

As famílias poderosas de Specularum encararam a mudança política como uma oportunidade para restabelecer a independência traladarana. Poderiam armar-se com uma defesa poderosa, matar o grão-duque e impedir um novo domínio dos thyatianos.

No entanto, antes que qualquer plano fosse cuidadosamente elaborado, o Clã Marilenev liderou uma revolta armada contra Stefan, que acabou frustrada e com a morte da maioria daqueles que lutaram ao lado do clã, incluindo os próprios líderes que morreram em combate. Desse momento em diante, o grão-duque começou a vigiar as outras famílias poderosas, principalmente os Clãs Radu e Torenescu.

Assassinos encapuzados atentaram novamente contra a vida do grão-duque, que dessa vez foi atacado em seu próprio quarto. Mas Stefan Karameikos acordou a tempo de se defender dos invasores e matá-los. Nunca se soube quem enviou os assassinos, apesar de que as suspeitas recaíram sobre as famílias traladaranas.

Os clãs dessa nação, irritados com a freqüente desconfiança do grão-duque, decidiram jurar-lhe uma lealdade que não era real, pois passaram a atacá-lo nos campos político, econômico e do comércio exterior.

O duque resolveu procurar aliados e chamou jovens thyatianos, com talento e ambição, para se juntar a ele. Stefan concentrou sua atenção nas segunda e terceira gerações da aristocracia thyatiana, ou seja, pessoas apropriadamente treinadas para governar e manter terras, mas que, provavelmente, nunca as herdariam de seus ancestrais, já que seus irmãos mais velhos gozavam de perfeita saúde. Muitos responderam ao seu convite — desde homens e mulheres (nobres, aventureiros, mercadores e pessoas comuns) isoladamente até clãs inteiros. Entre as figuras que se destacaram como esses aliados estão:

Ludwig von Hendriks: o agressivo e impetuoso primo em primeiro grau do Grão-Duque Stefan. Ele recebeu terras no lado oeste do ducado e o título de barão.

(continuação da página 19)

traldária, arremessar jovens inteligentes que pudessem revelar segredos para serem usados contra os homens-fera.

Eles visitaram Halav Cabelos Vermelhos, — o homem que fazia facas de pedra —, e ensinaram-lhe a forjar armas e armaduras de bronze, bem como manusear espadas e elaborar estratégias de guerra. Foram até Petra, a oleira, e ensinaram-lhe a arte dos arcos, a fabricação de remédios, o uso da roda de olaria, do tear e como tecer o linho. Também encontraram Zirchev, um caçador, e o instruíram a domar, montar, lutar no lombo de um cavalo, treinar cães para a proteção, andar silenciosamente como um gato, nadar tanto quanto um peixe e enxergar como um falcão.

Halav, Petra e Zirchev contaram ao seu povo sobre os planos dos homens-fera. O rei de Lavv riu e tentou livrar-se dos três. Halav, usando a espada de bronze que lhe foi presenteada pelos Imortais, matou o rei e assumiu a coroa.

Nos anos que se passaram, o Rei Halav, a Rainha Petra e o caçador Zirchev ensinaram seus segredos ao povo de Lavv e conquistaram todas as vilas em território traldário. Vilas transformaram-se em poderosas cidades e Halav ficou conhecido por sua justiça e sabedoria.

Eventualmente, os homens-fera atacavam, vindos do oeste. Os traldários, em suas exuberantes armaduras de bronze, enfrentavam os invasores. A irresistível força dos homens-fera foi de encontro à imbatível muralha dos traldários e a guerra continuou, como se não tivesse fim. Ambos os lados perderam muitos guerreiros; cada traldário matava dúzias de homens-fera antes de ser morto.

Por fim, o Rei Halav conseguiu encontrar o rei dos homens-fera, sozinho no topo de um morro. A criatura tinha o dobro do tamanho de um humano, com a cabeça de lobo e o

(continua na página 22)

(continuação da página 21)

corpo todo peludo: um combate realmente desigual. O rei dos monstros usou um grande machado para enfrentar a espada de Halav. A última batalha entre um humano e um homem-fera durou do nascer ao pôr-do-sol. Os dois reis ficaram tão cansados que mal conseguiram manusear suas armas, mas cada um estava convencido de sua invencibilidade e de que o outro cairia. Ambos provaram estar certos: o Rei Halav e o rei dos homens-fera morreram um pela arma do outro — os exércitos entreolharam-se —, os homens-fera estavam temerosos e os traldários decididos a levantar suas armas para impedir que os inimigos avançassem. Os homens-fera fugiram daquelas terras e a Rainha Petra e Zirchev trouxeram o corpo de Halav de volta para Lavv, onde a tristeza reinou. Porém, durante o ritual de cremação do corpo de Halav, os Imortais visitaram o lugar e levaram o espírito de Halav, Petra e Zirchev com eles”.

Philip Vorloi: um rico mercador que colaborou economicamente com o grão-duque e, em troca, recebeu o título de barão e terras a leste do território de Marilenev.

Sherlane Halaran: um nobre e notável clérigo que recebeu classe de-barão e terras arborizadas ao norte do ducado.

Olliver Jowett: líder religioso em Thyatis que deixou de pregar seus antigos ensinamentos para ajudar a fundar a Igreja de Karamaikos. Por não ter reclamado terra alguma, Olliver tornou-se patriarca de Specularum e de sua igreja.

Desmond Kelvin: um nobre oficial de crucial importância durante a rebelião de Marilenev. Recebeu o título de barão e terras ao norte de Specularum, onde o Rio Highreach (antigo Volaga) bifurca-se.

Stefan Karamaikos passou por muitas dificuldades nos primeiros anos de seu governo, pois gastou quase todos os impostos arrecadados na manutenção de sua armada e na construção de estradas.

Enquanto o grão-duque se preocupava com seus deveres, a nova geração de thyatianos, que se tornou habitante de Specularum, espalhou-se, compondo propriedades, incorporando vilas traladaranas já existentes e, muitas vezes, entrando em conflito com seus habitantes nativos.

Stefan estava mais preocupado em firmar as bases de seu poder do que colonizar e ocupar as terras, e por isso não percebeu o abuso de alguns thyatianos, o que acabou provocando o ressentimento do povo. Depois da rebelião do Clã Marilenev, em Specularum, não aconteceram novas resistências armadas ao governo e aos seus subordinados, mas o descontentamento dos traladaranos espalhou-se rapidamente devido ao áspero tratamento de muitos lordes para com o povo.

O Barão de Vorloi não se apropriou de terra alguma, mas tanto abaixou os seus preços que acabou atrapalhando os negócios das famílias mercantes de Specularum. Por esse motivo, elas, que já não gostavam muito de Stefan e de seus seguidores, passaram a se opor a ele em tudo o que podiam, pública ou secretamente, como um ato de vingança pelo que sofreram. Para piorar ainda mais, Ludwig von Hendriks, o primo do duque, causou problemas imediatos e intermináveis desde que se estabeleceu em suas terras a oeste do reino (vide texto lateral, página 63).

Nem todas as situações, onde thyatianos invadiram as terras dos traladaranos, foram violentas ou mesmo antagônicas. Por exemplo, o Barão Sherlane estabeleceu-se como senhor da vila de Threshold e, a partir de então, governou de maneira firme e honesta, tratando thyatianos e traladaranos com a mesma justiça. Desmond Kelvin fundou uma colônia e tomou posse dela; como não havia se apoderado de região alguma e mantinha seus seguidores sob uma severa linha de formação militar, ele foi bem-recebido pelos traladaranos residentes nas redondezas (seu filho, no entanto, já é outro assunto).

História Recente

Nas quatro décadas seguintes à chegada do Duque Stefan a Specularum, o comércio continuou a prosperar. Empresas madeireiras de vilas como Threshold e Kelvin forneceram uma renda significativa para o ducado. Specularum passou a abrigar embaixadores de muitas nações civilizadas do mundo, particularmente aquelas que

desejavam estabelecer um comércio contínuo em Karamaikos. Stefan fundou uma escola de artes arcanas sobre as ruínas da antiga cidade de Krakatos e que, rapidamente, tornou-se um centro de aprendizado.

O duque não era um mercador por natureza, mas um homem de bom caráter que se apoiava no conselho dos inteligentes e imparciais ministros e amigos, no momento em que precisava tomar importantes decisões políticas, nos negócios, nas relações de Estado e nas disputas coloniais. O carisma e a reputação de honesto do duque começaram a cativar tanto os thyatianos como os traladaranos, tornando os dez anos seguintes muito lucrativos para a nação de Karamaikos.

Uma guerra — profundamente influenciada pelas interferências dos Imortais — entre Thyatis e Alpathia (um grande império a leste), resultou, respectivamente, na ruína de um e no desaparecimento do outro. Um grande asteróide caiu a oeste de Karamaikos, criando problemas para dois de seus vizinhos rivais — a mercantil Darokin e a mágica Glantri.

Como Thyatis lidava com seus problemas internos, Stefan proclamou a independência de sua nação em 1 006 DC, criando, então, o Reino de Karamaikos, que foi prosperando com o decorrer do tempo. Em 1 012 DC, o nome da capital foi

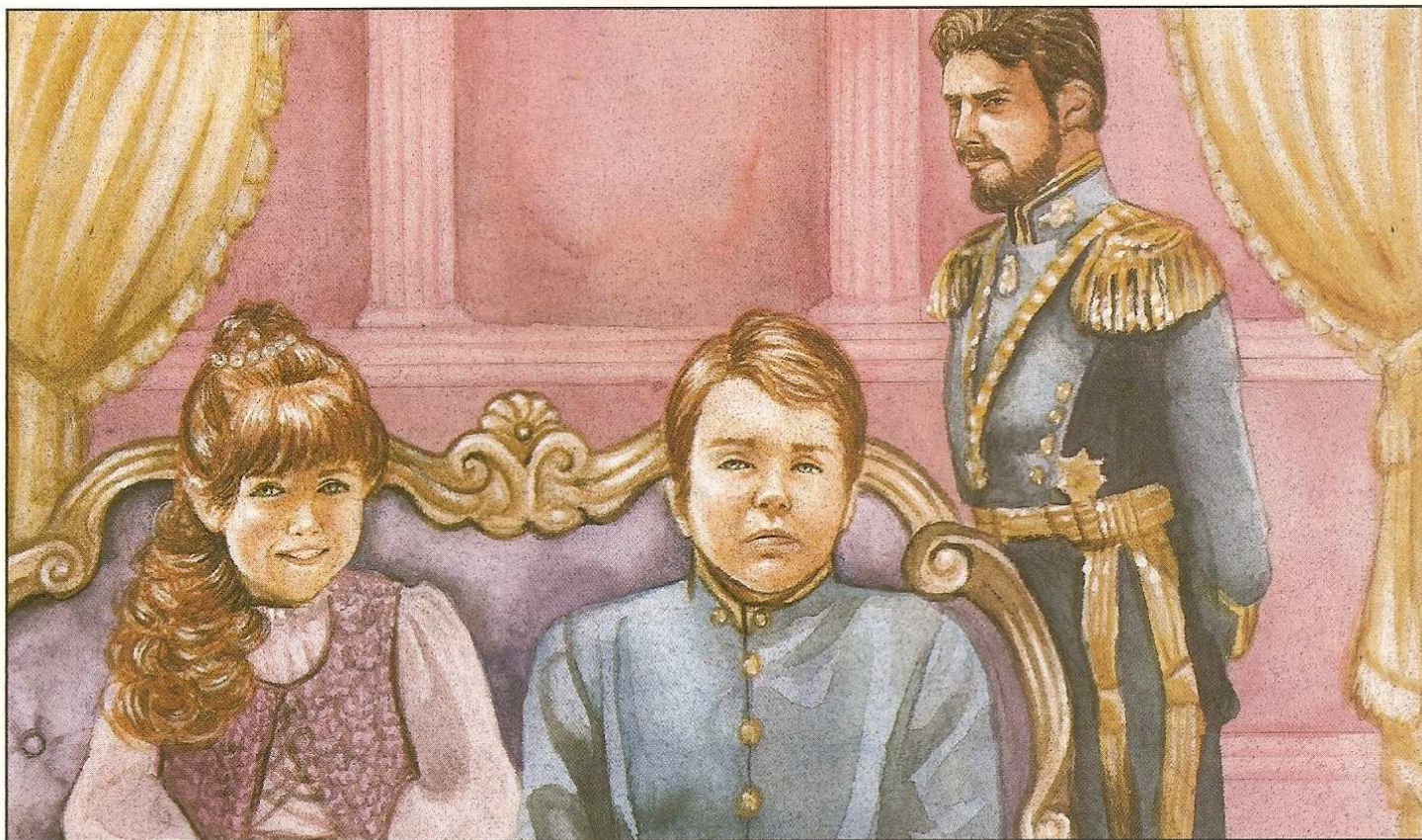
novamente alterado, dessa vez de Specularum para Mirros, seu atual nome — por decreto real —, como um sinal de libertação do controle thyatiano.

Hoje, thyatianos e traladaranos ainda vêm um ao outro com alguma desconfiança, cada grupo mantém seu próprio idioma e se autodenomina karamaikano ao lidarem com estrangeiros. Além disso, há uma nova geração — intitulada por Stefan de “novos karamaikanos” — crescendo, que tende a rejeitar as diferenças raciais de seus pais.

A Família Real também prosperou. Lady Olivia Prothemian, uma prima distante da Casa Imperial Thyatiana, ficou noiva do duque com apenas 11 anos, e esperou para ver se Stefan conseguiria estabilizar-se como o verdadeiro senhor de seu grande ducado. Então, viajou para Karamaikos, aos 20 anos, e casou-se com ele, em 979 DC.

Após um ano, o casal teve um menina, que recebeu o nome de Adriana; o segundo filho, chamado Justin, nasceu em 982 DC e o terceiro nasceu em 986 DC e foi batizado como Valen.

No começo de 1 006 DC, Adriana casou-se com Devon Hyraksos, filho do almirante Lucius Hyraksos, e teve dois filhos: Lucien, nascido em 1 007 DC, e Argent, que nasceu em 1 009 DC.



Os filhos da Princesa Adriana, herdeira do trono, Argent (à esquerda) e Lucien, em seu primeiro retrato real tendo o pai, Príncipe Hyraksos, em pé ao fundo. A esperança de um futuro melhor está depositada nessa nova geração.

Sociedade

Diversas raças habitam Karameikos, mas a maioria é composta por humanos (sejam eles traladaranos, imigrantes thyatianos ou karameicanos de sangue mestiço). Elfos nativos e fugitivos do antigo e extinto reino de Alfheim habitam as florestas. Anões podem ser encontrados na maioria das grandes comunidades, principalmente nas terras montanhosas do norte. Frequentemente eles dividem seus túneis

e minas com robustos gnomos, mais numerosos na região de Highforge. Por último, os halflings, também chamados de hins, habitam todos os povoados importantes a oeste do reino, onde está localizada a fronteira dos Cinco Condados.

Todas as raças mencionadas são personagens básicos do sistema de jogo AD&D™. Algumas, inclusive, são hostis aos humanos e aos seus aliados. Espalhadas por toda a região selvagem, elas englobam robgoblins, goblins, kobolds e gnolls. Gigantes de todos os tipos habitam as montanhas e homens-lagarto assombram os pântanos. Ocasionalmente licantropos, mortos-vivos ou até mesmo alguns dragões são encontrados em Karameikos.

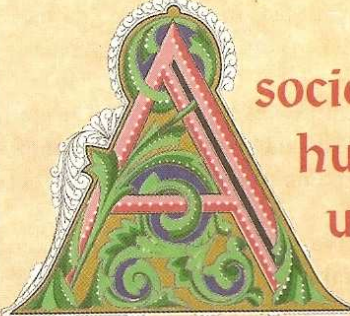
Traladaranos

Os traladaranos, descendentes da legendaria tribo traldária, tendem a ser geralmente baixos (os homens medem em torno de 1,70 metro de altura e as mulheres 1,60) e alegres. A pele é sensível e muito branca, os olhos são castanhos e os cabelos variam de castanho-escuro a negro.

Comportamento: Os traladaranos são considerados muito supersticiosos pelos seus vizinhos thyatianos — se é que se pode chamar a verdade de superstição. Eles acreditam em simpatias, maldições, mau-olhado, presságios, augúrios, quiromancia, leitura de folhas de chá e interpretações de fenômenos naturais — o acontecimento de um fato estranho é considerado um presságio.

Quase todos os traladaranos são alfabetizados, principalmente nas grandes cidades, e a maioria fala e escreve suas línguas nativas, além do thyatiano. Fora dos grandes centros, a educação não é tão difundida. Nas comunidades rurais, por exemplo, a maioria dos camponeses é analfabeta, mesmo tendo algum clérigo local letrado (aqui, no caso, fica a critério do Mestre escolher um personagem erudito ou não).

Os traladaranos mais velhos não gostam muito dos thyatianos; eles os vêem como obstáculos ou mau-presságio, que os separaram de sua Era Dourada. Afinal, logo que chegaram em Traldar, vários



**sociedade
humana tem
um sério
problema:**

**cada indivíduo
— homem e mulher —
considera-se parte
indispensável dela.**

**— Joshuan Gallidox,
aventureiro
halfling**



de sua Era Dourada. Afinal, logo que chegaram em Traldar, vários thyatianos tornaram-se senhores de suas terras e muitos traladaranos conservam essa imagem a respeito deles (a existência de tal traço na personalidade fica por conta do jogador).

Vestimentas: Quando vestido informalmente, o traladarano usa calças justas e túnicas largas com decote aberto, transpassado por cadarços. Na cintura, prefere usar cintos largos ou faixas coloridas, um cachecol ao redor do pescoço, ou uma bandana na testa e, se tiver dinheiro suficiente, botas (geralmente altas). Se o cabelo for comprido, normalmente estará preso por um rabo-de-cavalo. Uma algibeira pode estar presa à cinta ou à faixa.

Homens traladaranos, normalmente, mantêm a barba bem aparada. Enfeitam-se com muitas jóias, como anéis, broches para mantos, colares e, eventualmente, brincos.

A mulher traladarana costuma vestir saias coloridas (às vezes na altura do joelho ou mais curtas) com uma blusa larga e corpete sobreposto. Com esse tipo de roupa se usa sandálias ou botas de cano alto, e, às vezes, pés descalços. Habitualmente têm cabelos compridos, usados soltos ou presos por rabo-de-cavalo. Elas preferem anéis, brincos grandes, braceletes, correntes e pulseiras, em uma contrastante variedade.

Quando têm dinheiro suficiente, os traladaranos, homens ou mulheres, gostam de vestir peças de cores claras. Por exemplo, um homem pode estar usando botas pretas, calças amarelas chamativas, uma faixa vermelha nada discreta na cintura — combinando com o cachecol —, uma túnica branca e um manto de inverno azul.

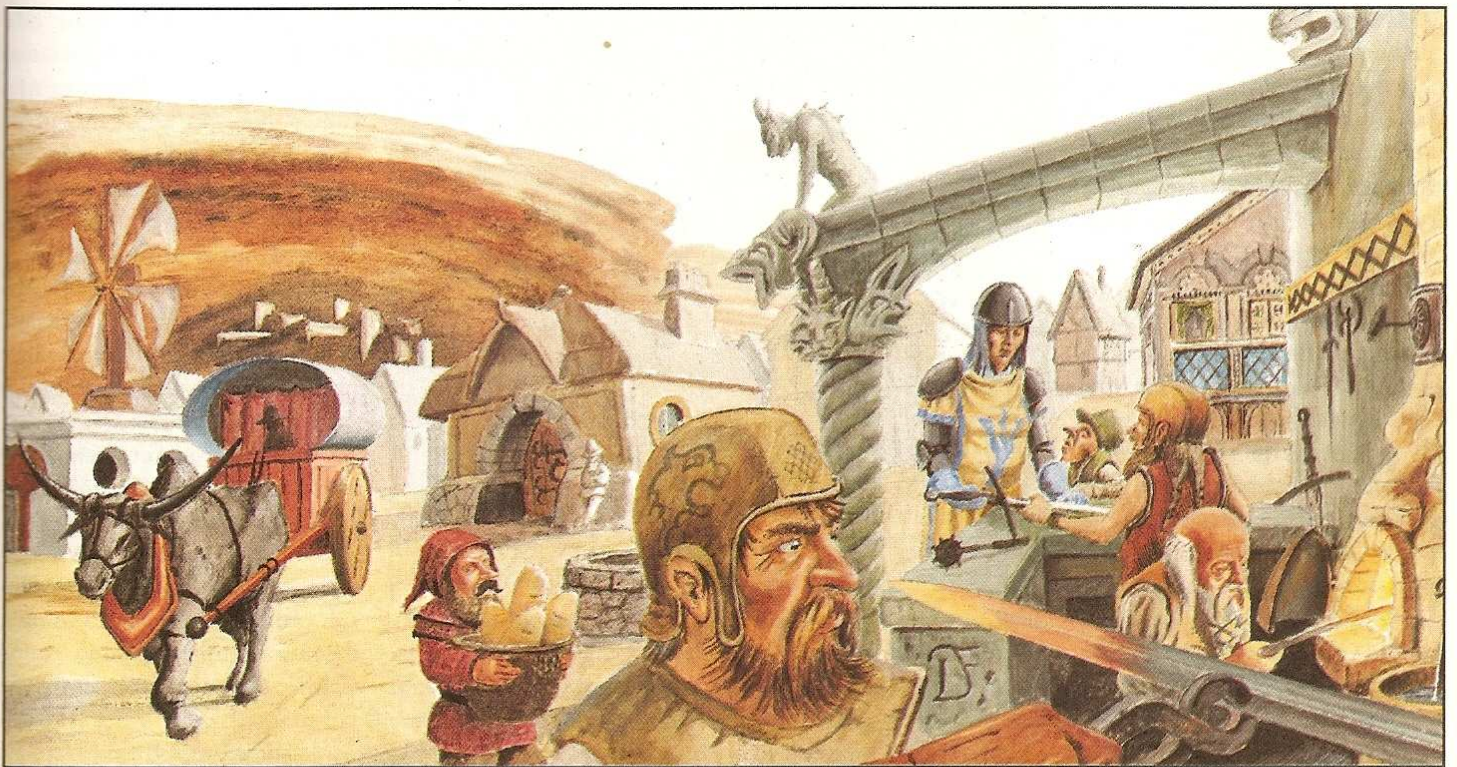
Tanto traladaranos como thyatianos usam mantos que vão até a cintura, comuns no inverno mais ameno. Mas quando a temperatura cai muito, os mais abastados vestem capas longas, que vão até os pés, com capuz.

Nomes: Os nomes traladaranos originam-se do leste e do centro-europeu. Entre os nomes masculinos estão: Boris, Dmitri, Fyodor, Grygory, Ilya, Ivan, Mikhail, Pyotr, Sergei, Stefan, Yakov e Yuri. Entre os nomes femininos: Anya, Darya, Ecatrina, Ilyana, Irena, Katarina, Kuzma, Magda, Misha, Petra, Sula e Zandra. Sobrenomes podem ser criados adicionando-se os sufixos característicos do reino como os, ov, ev, nov, evich, escu, entre outros. Por exemplo, Ivan tornaria-se Ivanov, Dmitri tornaria-se Dmitros.

Thyatianos

Mais altos que os traladaranos —, os homens têm uma altura média de 1,90 metro e as mulheres uma média de 1,80 metro —, os thyatianos miscigenaram-se com cidadãos de outras nações durante séculos, não existindo, portanto, uma aparência típica thyatiana. Os cabelos variam do loiro ao castanho-escuro, com um ou outro indivíduo ruivo — como o próprio rei Stefan —, e os olhos variam do azul ao negro. Thyatianos tendem a bronzear-se com mais facilidade do que os pálidos traladaranos.

Comportamento: A maioria dos nobres e plebeus do reino é de descendência thyatiana. Thyatis, um grande e corrupto império a leste de Karameikos, possui exércitos poderosos, fortes relações



A comunidade de Highforge, uma cidade habitada quase que totalmente por gnomos e anões, é o ponto de partida da Caravana dos Gnomos. Essas pequenas criaturas, que preferem viver embaixo da terra, construíram a maior parte da cidade dentro das montanhas. O Rei Gnomo Dorfus Hilltopper reconhece a soberania de Stefan Karameikos I, mas seu poder é absoluto entre os anões e gnomos que vivem na vila.

comerciais com as grandes nações de MYSTARA™, arte e entretenimento exuberantes e um padrão cultural raramente encontrado. É natural, portanto, que os descendentes dos thyatianos sintam-se superiores em relação aos traladaranos. Um thyatiano com sotaque traladarano denota falta de inteligência (o jogador é quem deve, novamente, decidir se seu personagem terá tal característica ou não). Em resposta a esse preconceito, os traladaranos consideram os thyatianos saqueadores, predadores, volúveis, corruptos e preguiçosos.

Vestimentas: O homem thyatiano em roupas comuns veste calças até os joelhos, cinto e blusa sem mangas, parecida com um colete. No inverno, essa blusa fica por cima de uma camisa de mangas compridas, que leva botões à altura do peito. Se o cavaleiro tiver dinheiro, ele usa, também, sapatos ou botas e traz consigo uma ou duas algibeiras presas ao cinto. Guerreiros geralmente usam braceletes de couro. Os homens thyatianos mantêm os cabelos curtos e podem ou não estar barbeados. Muitos, aliás, usam barbas ou bigodes fartos. Eles tendem a usar poucas jóias, eventualmente anéis e um colar com um medalhão.

A mulher thyatiana veste saia com comprimento logo abaixo do joelho, no verão, e até os pés, no inverno; uma blusa sem mangas por cima de outra, com decote em "V" e botões na altura do peito, e, às vezes, uma algibeira. Com esse tipo comum de roupa se usa sandálias ou sapatos. Mulheres thyatianas possuem cabelos compridos, usando-os soltos, trançados ou presos, dependendo da situação e do clima. Elas preferem brincos e anéis mais modestos e, também, compridos colares de ouro, pérolas, pedras, etc.

Os thyatianos de ambos os sexos que querem causar boa impressão procuram usar peças mais discretas, combinando, com elegância, duas ou três cores. No frio, os mais abastados vestem capas até a cintura, com capuz, presas por um broche.

Nomes: Os nomes thyatianos provêm dos antigos e clássicos romanos e bizantinos: Varis (Varia), Alexander (Alexandra), Valerius (Valeria), Titius (Titia), Claudius (Claudia), Anastasius (Anastasia), entre outros. Apelidos também são apropriados. Os sobrenomes soam fortes e majestosos: Karameikos, Penhaligon, Korrigan, entre outros.

Karameikanos Mestiços

Karameikanos originados da miscigenação de thyatiano com traladarano, geralmente são mais altos que a média dos traladaranos e apresentam cabelos escuros e olhos castanho-claros. Quanto ao restante da aparência, eles misturam as características de seus antepassados.

Comportamento: Nos últimos quarenta anos, desde a chegada do Grão-Duque Stefan e seus seguidores, muitas crianças mestiças nasceram, provenientes do casamento dos nativos com os guerreiros thyatianos (homens e mulheres) que imigraram para o ducado, lutaram ao lado do rei e aposentaram-se em Karameikos. Com o passar do tempo, guerreiros e magos surgiram, netos de thyatianos e traladaranos.

O comportamento de um karameikano mestiço depende da educação que ele recebeu. Os de família thyatiana tendem a favorecer os hábitos desse povo, enquanto aqueles que têm ancestrais traladaranos preferem a cultura de sua origem. Em muitos casos, no entanto, os karameikanos mestiços reconhecem que não há diferenças entre thyatianos e traladaranos, isto é, um não tem vantagem sobre o outro. Esse pensamento é encorajado pelo Rei Stefan, que procura apaziguar os ânimos entre os dois povos. Confiante nesses "novos karameikanos", o rei delega responsabilidades a esses descendentes, cuja fidelidade à nação e à Coroa pesam mais que as características culturais.

O nível de alfabetização é alto entre essa jovem população, que se expressa de maneira direta, sem o sotaque dos traladaranos nem o pedantismo dos thyatianos. Eles freqüentemente se confrontam e discutem com as pessoas mais velhas e tradicionais das duas culturas.

Vestimentas: Os estilos formais no vestir foram introduzidos em

Mirros há mais de cem anos pelos thyatianos, quando invadiram Marilenev. Hoje, no entanto, não há uma maneira "traladarana" ou "thyatiana" de se vestir formalmente — apesar da moda tender mais para o estilo thyatiano.



Túnicas e blusas largas e confortáveis são trajes indispensáveis entre os traladaranos tradicionais, que constituem a maioria da população de Karameikos. Tecidos coloridos, jóias — para ambos os sexos —, grossos cintos e botas pesadas complementam o vestuário.

Homens de estilo formal usam botas escuras, calças com cintos e túnicas compridas de mangas longas — podendo apresentar duas fileiras de botões, como um uniforme militar. Tais túnicas são geralmente feitas de tecidos caros, de boa qualidade, e com bordados coloridos.

As mulheres trajam vestidos, normalmente com um laço nas costas, de mangas longas e largas, superpostos de saias compridas. Sapatos de salto baixo e chinelos são típicos, assim como adornos — que podem ser uma tira fina de couro, um cinto de tecido transpassado várias vezes ou jóias (usadas como herança de família) — e uma longa capa feita com a pele de algum animal raro.

Nobres com o título de lorde de terras, ou algum outro mais alto, podem usar um coronete — pequena coroa não-adornada — que determina o seu *status*. Para barões e baronesas, o coronete é diferenciado e indica o seu título — uma estreita coroa sem jóias ou detalhes coloridos. Apenas o rei e a rainha podem usar coroas completas.

Aventureiros, de maneira geral, vestem-se com roupas de plebeus que são confeccionadas de tecidos caros e de boa qualidade. As mulheres guerreiras costumam usar o mesmo tipo de roupa que seus parceiros, já que é bem mais fácil vestir uma armadura por cima dela.

A não ser pelas vestimentas formais dos clérigos (vide texto lateral, na página 35), não existem roupas especiais para cada classe de personagem em Karameikos.

Não há túnica típica de mago, assim como, um personagem que use armadura de couro e não disponha de escudo não significa que é um ladrão. Como Mestre, deixe bem clara essa questão para não confundir os jogadores.

Nomes: As denominações neokarameikanas são uma mistura de nomes thyatianos e traladaranos, precedidos por um sobrenome descritivo ou um apelido. De fato, muitos nomes são típicos da nova geração, não se encaixando como thyatiano nem como traladarano.

Karameicanos em Geral

As seções anteriores trataram do comportamento dos maiores grupos de humanos de Karameikos e só eles já fornecem base para muitas oportunidades de jogo. Tenha em mente que essas são as visões que traladaranos e thyatianos têm uns dos outros. Quando em combate com outras nações, ambos se autodenominam karameicanos, cidadãos da melhor nação do

mundo. Guerreiros karameicanos consideram-se tão bons em batalha quanto quaisquer outros de MYSTARA™, os magos, os mais inventivos, e assim por diante. Eles têm consciência de que sua nação não tem a sofisticação de Glantri, ou Thyatis, mas estão satisfeitos. Sofisticação, segundo eles, é um outro nome para decadência.

Karameicanos de origem traladarana têm consciência de que sobreviveram à maior provação já imposta a eles — a “Canção de Halav” explica melhor isso — e que, um dia, eles construirão a nação mais próspera e fantástica do mundo. Esse não é um pensamento arrogante, mas a certeza de um povo que conhece seu destino e o aguarda, pacientemente, trabalhando para que isso se torne realidade. E não são apenas os traladaranos que pensam de tal maneira. A maioria dos descendentes de thyatianos, que nasceram em Karameikos, foi influenciada por essa filosofia.

Ser um cidadão de Karameikos é pertencer a uma nação que está destinada à grandiosidade. Para ser um aventureiro karameicano, o jogador também deve acreditar que faz parte daqueles que tornarão tal pensamento realidade. Essas pessoas não são fanfarronas, nem ficam constantemente se gabando e insultando ou difamando outras nações, mas insistem, teimosamente, na certeza de que ninguém é melhor do que elas.

Elfos

No mínimo, três grandes migrações de elfos aconteceram em Karameikos. A primeira delas se deu quando os elfos vieram



Os thyatianos estabeleceram-se em Karameikos após uma série de invasões e, apesar de estarem em menor número que os nativos traladaranos, compõem a elite do reino. As vestimentas thyatianas são elegantes, têm estilo e, geralmente, são confeccionadas em tecidos importados.

refugiados de um grande império ao sul. Os elfos vyalias são os únicos restantes desse império. Mais tarde, os elfos callariis vieram durante a Era Negra e ainda ocupam boa parte das florestas da região central do reino. Mais recentemente, os elfos de Alfheim cruzaram a fronteira de Karameikos, fugindo da destruição de sua nação pelos elfos das sombras.

Aparência: Todos os elfos têm algumas características raciais em comum. Eles costumam ser mais baixos e mais magros que a maioria dos humanos, incluindo os traladaranos (1,50 metro de altura para homens e mulheres e peso máximo de 55 quilos). Elfos mystarianos têm orelhas pontudas. Elfos callariis são robustos e saudáveis, com cabelos bem claros (do loiro ao branco) e olhos azuis. Os vyalias têm pele pálida, cabelos avermelhados e olhos verde-escuros. Os refugiados de Alfheim tendem a ter pele clara e cabelos loiros, castanho-claros ou brancos.

Comportamento: Os callariis são os mais inventivos de todos os elfos de Karameikos. Uma tribo de criaturas alegres e trabalhadoras, perita em navegação de rios, em montaria, comércio de cavalos, caça e conhecedora das florestas. Elfos callariis demonstram ser neutros com relação aos humanos, com quem rapidamente fazem amizade. Podem jurar honra a eles, mas não cooperam com aqueles que se mostrem presunçosos, desonrados ou rudes. Diplomático, o Rei Stefan mantém uma unidade da guarda composta somente de elfos callariis.

Os clãs de elfos vyalias de Karameikos são mais retraídos e mantêm-se longe dos humanos, procurando a paz e a calma das florestas. Já os vyalias de Thyatis, que vivem perto da fronteira, têm relações mais próximas com os humanos.

Os elfos de Alfheim ainda estão se acostumando ao seu forçado exílio. Sua terra natal, conquistada por uma raça chamada elfos das sombras, e que antes era uma verdejante floresta mágica, transformou-se num pântano perigoso e mal-assombrado. Como resultado, os elfos de Alfheim tendem a ser agressivos e muito desconfiados. Antes da destruição de suas terras, sua raça era dominante e alguns mantiveram uma atitude arrogante perante os humanos, tanto que, quando comparada à atitude thyatiana, faz esta parecer simpática.

O que se mencionou acima, sobre os elfos, são apenas linhas gerais. O Mestre e os jogadores estão livres para interpretar seus personagens como quiserem.

Vestimentas: Elfos preferem usar túnicas ou robes verdes, com desenhos de folhas bordadas neles. Os nativos das florestas karameikanas não gostam de usar jóias. Entre as armas típicas usadas por eles estão as espadas longas e pequenos arcos.

Nomes: Elfos karameikanos, tanto callarii quanto vyalia, geralmente, têm um nome único e lírico. Thalaric e Allandars são nomes típicos masculinos, enquanto Sythandria e Stellara são muito usados para denominar as mulheres. Com a chegada de tantos elfos de Alfheim, muitos vêm assumindo sobrenomes de família, de clã — como Chossun, Brendelar —, ou descritivo — como Caçador de Trolls e Matador de Sombras.

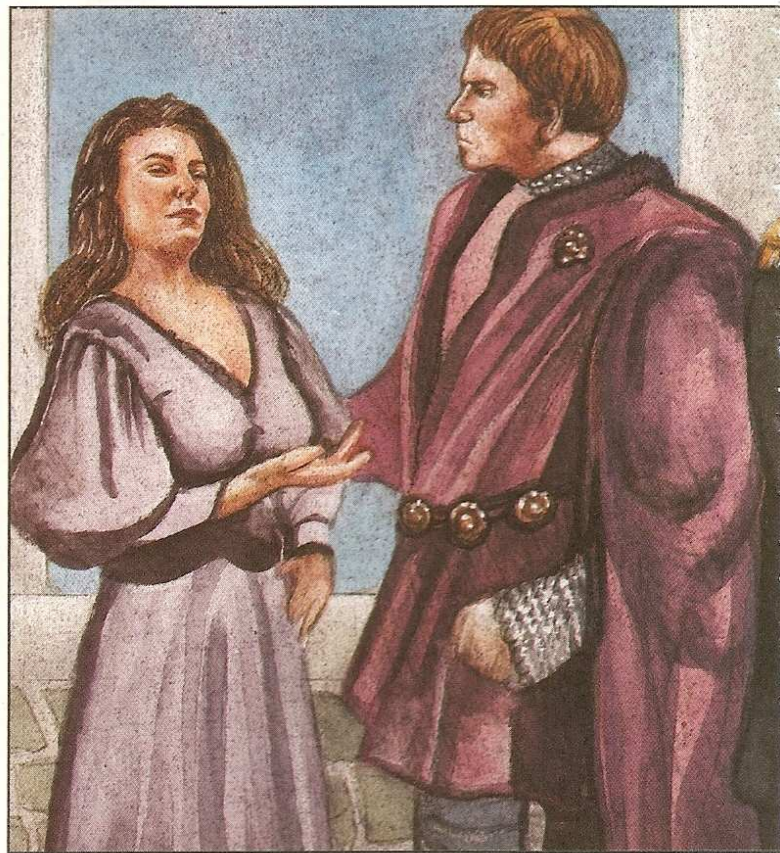
Gnomos

Os gnomos de MYSTARA™ são semi-humanos baixos, que medem em torno de 1,20 metro de altura. Especula-se que tenham algum parentesco com os anões — ao menos eles

acreditam nisso e costumam se tratar como primos. Gnomos são menos corpulentos que os anões e têm narizes proeminentes — fato do qual, aliás, orgulham-se muito. A cor da pele varia entre o moreno-claro e o moreno-escuro, seus cabelos são loiro-claros ou vermelhos, com fios brancos. Seus olhos normalmente são azul-claros.

Comportamento: A maior comunidade de gnomos, chamada Highforge, encontra-se aos pés das montanhas que estão a aproximadamente 45 quilômetros de Threshold. Essa grande e reclusa comunidade de gnomos e alguns anões é, em grande parte, auto-suficiente e vive do comércio com seus parceiros humanos. É governada, segundo suas próprias leis, pelo rei gnomo Hilltopper.

Os gnomos são partidários da Coroa. Eles não sofreram os abusos impostos pelos thyatianos aos traladaranos e, portanto, não têm



As roupas usadas em Mirros misturam o antigo estilo traladarano e o thyatiano. Esta gravura ilustra a moda atual dessa grande

preferência por nenhum deles. O desenvolvimento do comércio deu-se graças à construção da Estrada do Rei.

Vestimentas: Gnomos preferem roupas no estilo traladarano tradicional e muitos usam um anel no nariz.

Anões

Os anões de MYSTARA™ também são semi-humanos baixos e atarracados, que medem entre 1,20 e 1,40 metro de altura. Suas

feições são coradas e os olhos brilhantes. A cor da pele varia entre o moreno-claro e o moreno-escuro e o cabelo entre o negro, grisalho e tons de castanho.

Comportamento: A maioria dos anões do Mundo Conhecido veio de Rockhome, uma nação anã, ao norte da República de Darokin e dos Emirados Ylaruam. Os anões que vivem em Karameikos são membros do Clã Stronghollow, da comunidade de Highforge, ou migraram para o reino, servindo como soldados profissionais sob o comando do Rei Stefan ou de um dos seus barões.

Se tivessem que escolher — o que é muito incomum —, os anões prefeririam a companhia dos thyatianos, a quem consideram práticos e diferentes dos supersticiosos traladaranos. Eles são ásperos, depressivos e taciturnos e não são nada imaginativos quando o assunto não é mineração, manipulação



metrópole — vestidos longos e capas curtas para as mulheres, e túnicas pesadas, capas, ou uniformes militares para os homens.

de metais ou estratégias de combate.

Vestimentas: Eles se vestem em estilo thyatiano, em situações formais. No dia-a-dia, preferem as roupas de aventuras dos humanos.

Nomes: Nomes de anões têm um som forte quando pronunciados. Entre os nomes típicos masculinos temos Thoric, Boldar e Togyar. Nomes típicos femininos são Friya e Bruna. Os sobrenomes, geralmente descritivos, podem também estar

relacionados com alguma ocupação, ou profissão exercida durante a guerra, como Quebra-Escudos ou Bota-de-Ferro.

Halflings (Os Hins)

Referem-se a eles como os hins. Eles são uma raça de baixa estatura — medem cerca de 90 centímetros de altura — e possuem feições coradas, cabelos cuja cor varia do areia ao castanho-escuro e olhos azuis, ou castanho-avermelhados. Suas faces são pequenas e de aparência infantil, por isso é comum serem confundidos com as crianças humanas. Uma característica que quase todos os halflings possuem são os pés peludos.

Comportamento: A maioria dos halflings que habitam o reino emigrou de sua nação vizinha, os Cinco Condados, atraídos pelo seu grande comércio. Muitos halflings mercadores, artesãos e taverneiros vivem em Mirros, Kelvin e outras comunidades menores. Apesar de não haver nenhum grande clã hin em Karameikos, os halflings têm sua própria cultura e se reúnem em tavernas e outros estabelecimentos que servem, exclusivamente, a eles.

Os halflings demonstram preferência pelos traladaranos, a quem consideram amantes da vida, românticos e expressivos, o oposto dos thyatianos, que segundo eles são frios e antipáticos.

Vestimentas: Os hins preferem o estilo chamativo das roupas traladaranas e normalmente as complementam com uma capa esvoaçante ou um manto. Eles andam descalços em todas as estações, já que seus grossos e peludos pés não são afetados por superfícies acidentadas, ou pelas variações de temperatura.

Nomes: São iguais aos nomes ingleses comuns. Os sobrenomes, geralmente, têm várias sílabas e descrevem alguma característica da família, ou uma profissão. Bill Comilão — que vem de uma família de pessoas boas-de-garfo —, ou Anna Monteforte — de uma família que possui uma casa bem-guardada, no topo de um monte —, são alguns exemplos.

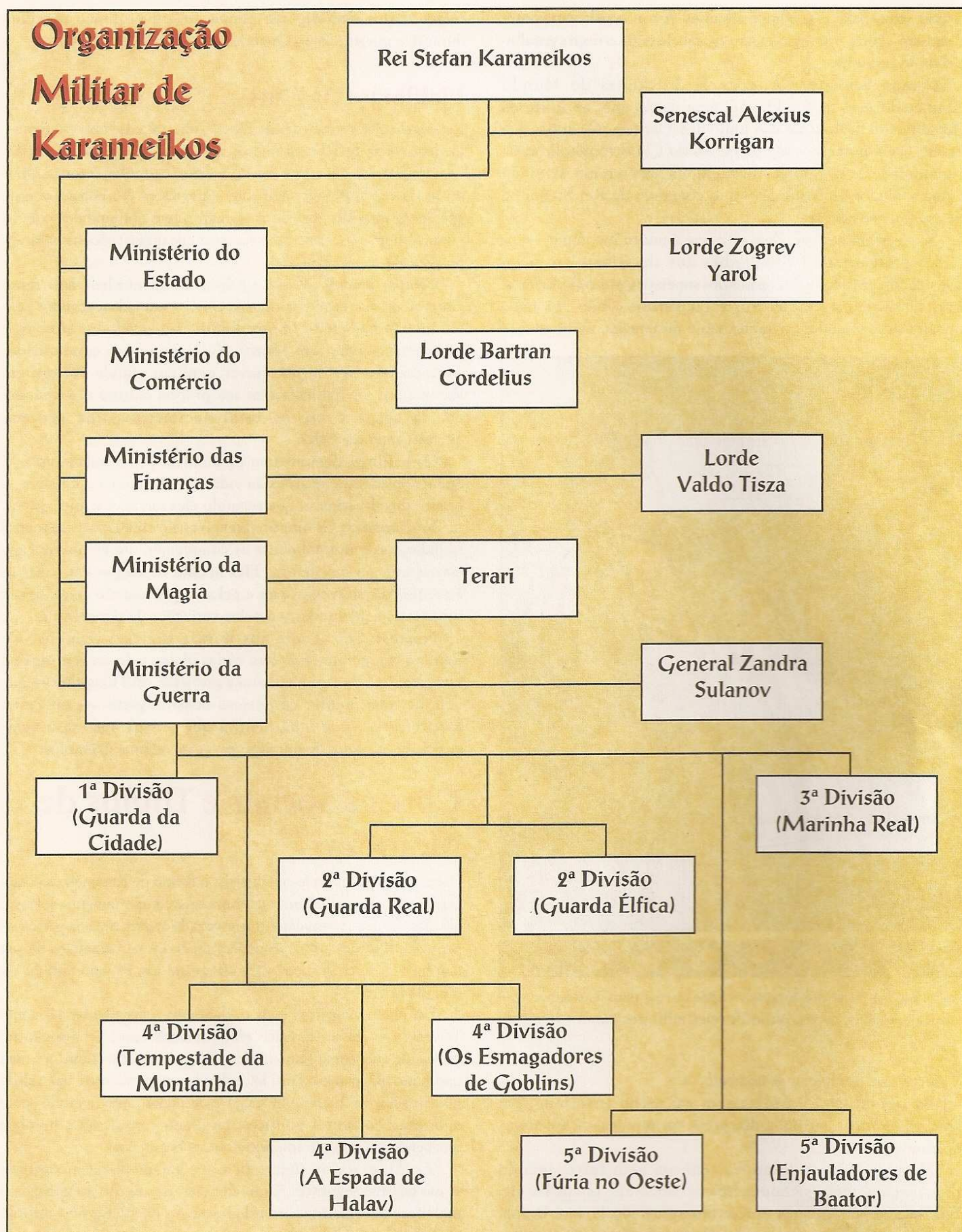
Classes Sociais e Títulos de Nobreza

Como muitas sociedades medievais, o Reino de Karameikos possui classes sociais que dividem e determinam o comportamento do povo. Tal classificação, normalmente, provém da origem de cada pessoa — isto é, o filho de um barão poderá ter todos os benefícios da sua família sem ter feito nada para conquistá-los, só pelo fato de ter nascido nobre.

Em alguns impérios mais tradicionais e decadentes — como Thyatis —, classe significa efetivamente casta — posição na sociedade que se mantém vitalícia. Karameikos, no entanto, é uma nação inovadora nesse sentido. Indivíduos com talento e habilidade podem subir na hierarquia social e de poder, aproveitando-se de oportunos encontros políticos, ou sendo considerados heróis e recebendo prêmios do rei, entre outros benefícios.

As classes sociais típicas da nação karameikana encontram-se nas páginas seguintes. Equivalências, não muito precisas, com membros de organizações religiosas, ou da hierarquia militar, também são mencionadas.

Organização Militar de Karamaikos



Classe Social	Equivalente Clerical	Equivalente Militar
Condenado	—	Soldado ou Marinheiro
Homem Livre	Sacerdote Errante	Sargento ou Segundo Tenente
Lorde da Corte	Sacerdote	Tenente
Lorde de Terras	Bispo	Capitão
Cavaleiro	Patriarca	—
Cavaleiro de Terras	—	General ou Almirante
Barão	—	—
Duque	—	—
Realeza	—	—

Membros do clero e do exército têm o mesmo tratamento, normalmente dado aos seus equivalentes nas classes sociais. Por exemplo, o atual capitão de um destacamento militar é tratado como um lorde de terras pela sociedade karamaikana.

Condenado: É a mais baixa das classes sociais. É um homem livre que cumpre uma pena imposta por algum juiz de Karamaikos (a saber: nobres julgados culpados perdem seus títulos e, quando terminam de cumprir suas sentenças, passam a ser homens livres). Os condenados são postos para trabalhar acorrentados na construção de estradas, fortificações e outros serviços públicos.

Soldado ou Marinheiro: Ambos, por estarem de serviço e não pertencerem a nenhuma classe social, têm, oficialmente, a mesma posição na sociedade que os condenados. Mas, por lutarem pela soberania da nação e por não serem criminosos, não são maltratados (xingados, cuspidos ou molestados) pela população comum, como os condenados. Na verdade, eles são considerados uma classe acima dos condenados.

Homem Livre: Compõe 98% da população do reino. São as pessoas comuns e podem ser fazendeiros ou ricos mercadores, mas que nunca conseguiram um título de nobreza. A maioria dos personagens dos jogadores iniciantes é da classe dos homens livres.

Aqueles que pertencem a essa classe são chamados por seus nomes. Casos especiais são de homens livres que assumem uma posição importante. Estes são chamados de mestre ou mestra. Entre eles se encontram burgo-mestres (prefeitos), ministros, embaixadores, heróis famosos e outros. Se não têm nenhum outro título são chamados por “Mestre + nome” ou “Mestra + nome”. Integrantes da corte também se dirigem a tais pessoas dessa maneira. Um nobre — não pertencente à Família Real — que não use esse tratamento estará sendo rude.

Homens livres têm os seguintes privilégios, previstos pelas Leis do Rei: o direito de possuir propriedades e deixá-las para seus herdeiros; o direito de ser julgado por algo de que tenha sido acusado — em vez de ser punido sem um julgamento —; e o direito de viajar livremente — desde que não infrinja as leis nacionais e das comunidades.

Sacerdote Errante: Religioso mendicante, que é tratado com um certo grau de educação e deferência, independente de sua seita. Isso faz sentido quando se considera que esse seguidor dos Imortais pode proferir palavras acompanhadas de algum feitiço — às vezes poderoso.

Sargento ou Segundo Tenente: Representantes do exército e da marinha, respectivamente, são considerados homens livres e, normalmente, são chamados pelos postos que ocupam.

Lorde e Lady da Corte: Esse é o título mais baixo na hierarquia da nobreza e é concedido pela Coroa. Recebê-lo não significa ganhar terras. É geralmente dado como uma recompensa por algum serviço prestado — por exemplo, uma pessoa cumpre uma tarefa para algum nobre. Este, por sua vez, manda um documento ao rei, recomendando a concessão do título de lorde da corte a essa pessoa.

Ter esse título significa ser da nobreza. Quando em viagem, o lorde da corte é tratado de forma mais respeitosa pelos nobres locais, recebendo, às vezes, uma refeição e um leito para passar a noite.

Emblemas, Marcas de Clãs e Cotas de Armas

A maioria das famílias, guildas e organizações de Karamaikos usa símbolos para representar-se. Esses vários grupos utilizam símbolos para identificar seus membros, reconhecer outras organizações, ou mostrar à nobreza que têm permissão para usar armas, onde essas normalmente são proibidas. Muitos desses símbolos aparecem neste livro.

Um chefe de família, que possua o título de nobre de terras (ou algo maior), pode reclamar o direito de ter uma cota de armas, assim como seu símbolo oficial. Se esse chefe for um homem livre ou um nobre da corte, sua família usará uma marca de clã. Guildas, unidades militares, ordens religiosas e outras sociedades profissionais usam emblemas. Independente do tipo do símbolo, todos têm o mesmo significado: proclamar aliança com uma determinada família ou organização. São usados em escudos, estandartes, insígnias, fivelas, etc.

A maioria dos nobres de terras, ou de outro grau mais elevado, contrata um arauto profissional que precisa conhecer os emblemas, marcas de clã e cotas de armas, dentro de Karamaikos e em outras nações. Assim, esse nobre sabe quem entra no seu castelo ou no campo de batalha — se é aliado ou inimigo.

A Cerimônia da Fenda

Traladaranos nativos têm um ritual chamado A Cerimônia da Fenda, uma das mais importantes características de Karameikos.

Moradores de Mirros — conhecida como Marilenev, no início de tal tradição — desenvolveram esse costume séculos antes de Thyatis conquistar Traladara. Desde aquela época, graças ao avançado comércio com comunidades das ilhas, o culto espalhou-se pelas regiões.

Quando um jovem karameikano aproxima-se da maturidade, ele, ou seus pais, decide realizar a cerimônia. Para tanto, é feito um banquete de celebração com os familiares e líderes da vila. Seus pais vestem seu filho solenemente — que permanece quieto perante eles — e depois abrem uma fenda na base da capa do jovem como sinal de que agora ele é um pobre viajante.

A partir de então, o jovem deixa de ser considerado um membro da família, passando à condição de amigo, e deverá, então, sair pelo mundo, vivendo sozinho, até que sua família conclua que conseguiu provar seu valor para pertencer ao clã.

Geralmente, ficar longe da família por anos, vivendo grandes aventuras ou executando atividades comerciais, demonstra que o filho pode prosperar sem auxílio e, ao chegar a essa conclusão, seus pais o convidam para outro jantar, presenteando-o com uma peça de vestuário com o símbolo da família ou a cota de armas do clã. O jovem, agora considerado adulto, é integrado novamente à família.

Todos os rapazes, entre 14 e 19 anos (1d6+13), participam da Cerimônia da Fenda. (Geralmente, o jovem toma a iniciativa, já que é constrangedor esperar que seus pais o façam.) As moças não são abordadas pelos pais, mas podem insistir em tomar parte na cerimônia — aquela que assim agir, vivendo longe de sua família por alguns anos, torna-se merecedora de todo o respeito.

Quando os thyatianos vieram para

A família e os herdeiros de um lorde ou de uma lady da corte não se beneficiam do título. O marido de uma lady da corte não se torna automaticamente um lorde da corte e vice-versa. Diferente do lorde de terras, o herdeiro de um lorde da corte também não herda o título. Ainda, um lorde da corte que compre terras também não se torna um lorde de terras. Qualquer um pode adquirir propriedades, mas para se tornar lorde de terras a Coroa tem que presenteá-lo com um feudo.

Lordes e ladies da corte são chamados de “Lorde + o nome ou o sobrenome” e “Lady + o nome ou o sobrenome”. Por exemplo, ao dirigir-se a Zogrev Yarol deve chamá-lo “Lorde Zogrev” ou “Lorde Yarol”. Lordes da corte têm os mesmos direitos que os homens livres.

Sacerdote: Aquele que se estabeleceu em alguma localidade, em particular, para pregar sua fé. Os sacerdotes são tratados como nobres da corte, mesmo se forem apenas um pouco mais hábeis que os irmão e irmãs errantes ou mesmo se tiverem ou não seus próprios templos e santuários. No entanto, não incorporam o título de nobre.

Tenente: Os tenentes do exército ou da marinha são considerados nobres e recebem o título de lorde ou lady. Apesar de, geralmente, serem chamados de “Tenente + nome”, pode ser utilizada a forma de “Lorde + nome”.

Lorde e Lady de Terras: Esse é o título mais baixo da nobreza possuidora de terras em Karameikos. Quando a Coroa nomeia um lorde ou uma lady de terras, um feudo normalmente lhe é concedido. Essa propriedade pode ser uma pequena vila e suas terras vizinhas, por exemplo, ou até mesmo terras totalmente desabitadas. Elas pertencem ao nobre de terras, e todos os seus habitantes — exceto, teoricamente, aqueles de nível social mais alto — são considerados seus subordinados.

O esposo de uma lady de terras torna-se, automaticamente, um lorde de terras e vice-versa. Um herdeiro de nobres de terras também recebe o título se seus pais morrerem ou abdicarem de seu poder.

Os lordes de terras merecem o mesmo respeito que os da corte, apesar de terem mais responsabilidade, uma vez que governam uma população de homens e mulheres comuns. Muitas aventuras podem ser vividas por um nobre de terras na tentativa de proteger seus súditos de problemas, intrigas criminosas, agitadores, ou de defender as terras de conspirações e manobras políticas inimigas.

Lordes de terras são tratados por “Lorde + sobrenome” ou “Lady + sobrenome”. Entretanto, outros nobres podem se dirigir a eles pelo nome de seu feudo. Por exemplo, o Lorde Lev Dromilov de Dmitrov pode ser tratado por “Lorde Dromilov”, ou por “Dmitrov”, por outros nobres.

O nobre de terras tem todos os direitos de um lorde e, também, o de cobrar impostos dos súditos de seu feudo e de convocar tropas em tempos de guerra.

Bispo: Todo clérigo bem-estabelecido, que tem vários sacerdotes a seu serviço e cuida de um grande rebanho, ou que funda um mosteiro ou santuário religioso, recebe o título não oficial de bispo e merece o mesmo tratamento dado a um lorde de terras. Nenhuma das duas religiões predominantes de Karameikos possui bispos representantes, apesar de terem estrutura suficiente para isso.

Capitão: Apesar de nada receber além do título, o oficial é tratado como um lorde de terras.

Cavaleiro: Esse título é muito respeitado e concedido a homens e mulheres que tiveram uma boa performance em lutas, e que realizaram bons feitos em nome da Coroa. Ao cônjuge de um cavaleiro concede-se o título de nobre da corte, automaticamente, assim como seus filhos, que também o recebem ao atingirem a maioridade (21 anos).

Ao receber esse título, o agraciado tem direitos a reivindicar e deveres a cumprir. O personagem não precisa obedecer as leis locais quanto às restrições de armas e pode requisitar abrigo por uma noite a qualquer pessoa, inclusive ao rei, para um grupo composto por não mais que seis elementos. O cavaleiro não tem que pagar por esse abrigo, mas é melhor que o faça — ou deverá conceder um favor ao anfitrião que o recebeu. Aliás, é contra as leis reais negar abrigo aos possuidores de tal título. As pessoas sempre estarão solicitando ajuda de um cavaleiro — para matar algum monstro que esteja assolando a região, ou derrotar algum outro cavaleiro que tenha

(continua na página 33)

se voltado para o mal. Ele sempre terá a obrigação de ajudar essas pessoas necessitadas. Como acontece com o lorde da corte, um cavaleiro que compre terras não se torna, automaticamente, um cavaleiro de terras. Um cavaleiro é, geralmente, tratado por “Sir + Nome” ou “Dama + Nome”, mas pode também ser chamado de “sir cavaleiro” ou “dama amazona”.

Patriarca: Um sacerdote que merece o mesmo respeito e tratamento dado a um cavaleiro.

Cavaleiro de Terras: Ele tem todos os direitos e responsabilidades delegados a um cavaleiro e a um nobre de terras. A cônjuge de um cavaleiro de terras será uma nobre de terras e os seus filhos serão considerados nobres da corte a partir de seu nascimento. No momento da herança, os filhos podem receber seu título (no caso de o terem merecido) ou então de nobre de terras.

Os cavaleiros de terras recebem a mesma denominação dos cavaleiros. No entanto, outros nobres podem chamá-los somente pelo nome do feudo. Por exemplo, Halia Retameron de Verge pode ser chamada de “Dama Retameron”, “Dama Amazona”, ou apenas “Verge”, pelos nobres.

General ou Almirante: Esses comandantes de exércitos, ou das forças navais, são tratados como cavaleiros de terras, sendo ou não possuidores de propriedades.

Barão ou Baronesa: O título de barão é concedido a nobres que tenham provado possuir capacidade para governar um feudo de maneira adequada, e que sejam leais o suficiente à Coroa para receberem um título imediatamente abaixo dos membros da Família Real. Um personagem precisa ter passado um período de tempo considerável como lorde ou cavaleiro de terras — pelo menos cinco níveis de experiência (leia a respeito no *Livro do Jogador*) — para que o rei considere a possibilidade de lhe nomear barão.

Os filhos de um barão ou de uma baronesa são nobres da corte desde o nascimento. Mesmo ao herdar o título dos pais, o novo barão precisa ser aprovado pelo rei. Se isso não for consumado, esse infeliz herdeiro se torna um simples nobre de terras.

Personagens com nível de barão são chamados de “Barão + Sobrenome”, ou “Baronesa + Sobrenome” e por outros nobres eles podem ser tratados pelo nome do feudo. Por exemplo, o Barão Sherlane Halaran de Threshold pode ser chamado de “Barão Halaran”, “Patriarca Sherlane” (pois ele é um clérigo da Igreja de Karamaikos), ou apenas por “Threshold”, por outros nobres.

Duque ou Duquesa: Os governantes de Karamaikos eram, originalmente, conhecidos como o duque e a duquesa. No momento, não há nenhum no reino.

Teoricamente, os filhos de um duque ou de uma duquesa são nobres da corte desde que nascem. Aqueles que já possuem tal título devem ser chamados por “Duque + Nome”, “Duquesa + Nome” ou “Sua Graça”. Em Karamaikos, eles também podem ser chamados de “Meu Soberano”, “Minha Soberana”, ou “Sire” — este último apenas para o duque.

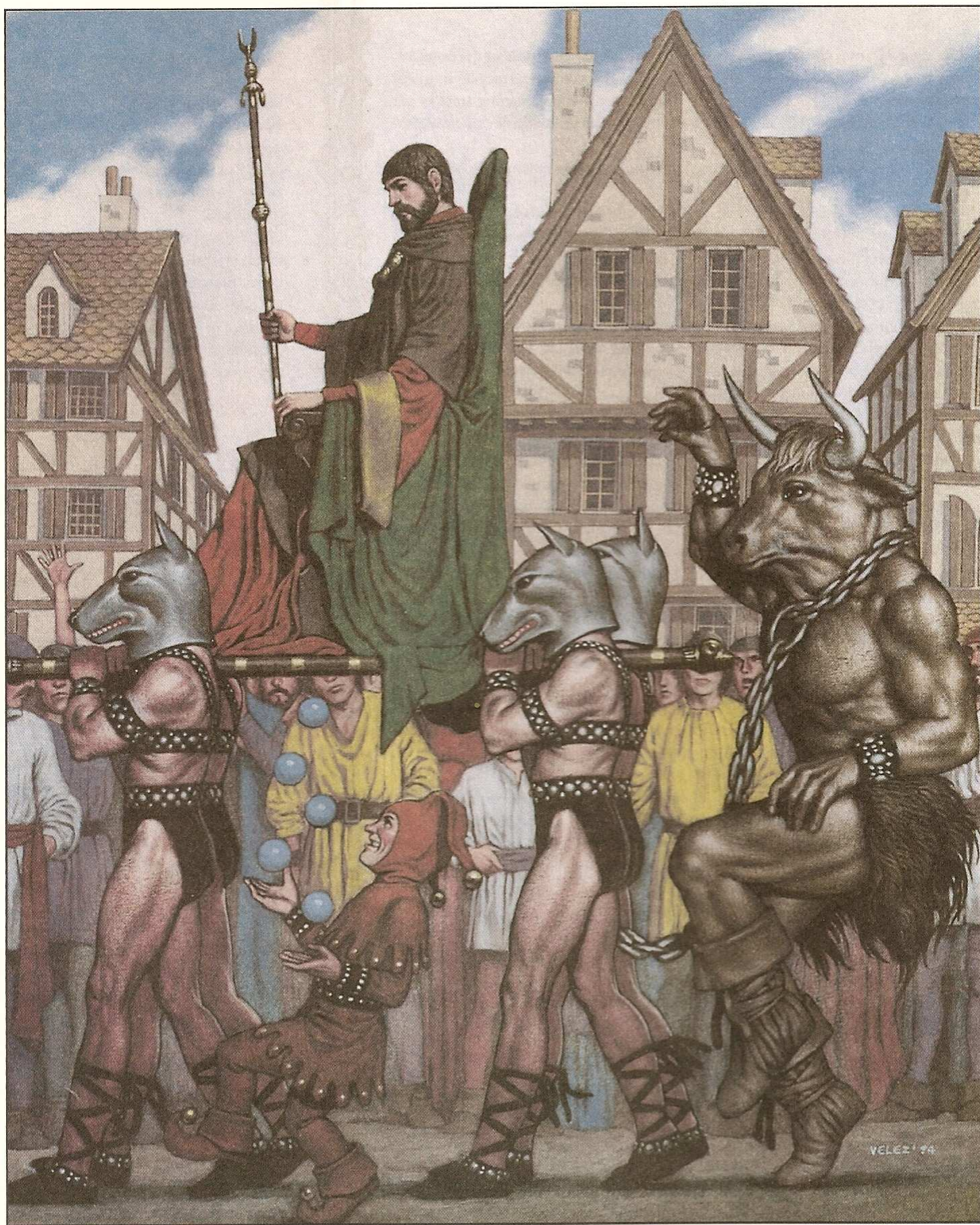
Realeza: Essa categoria de classe se refere ao Rei Stefan e sua família, incluindo seus netos e afilhados, considerados príncipes e princesas. A mais velha de suas filhas, Adriana, é a herdeira legítima e assumirá o trono por ocasião da morte do rei.

Príncipes e princesas são chamados de “Sua Majestade” e o rei e a rainha são chamados de “Meu Soberano” e “Minha Soberana”.

(continuação da página 32)

Karamaikos, apreciaram a Cerimônia da Fenda e acabaram adotando-a, pois, dessa forma, separavam os filhos corajosos daqueles considerados parasitas, mantendo uma forte linhagem.

Um jovem, proveniente de uma família nobre e que passou por esse ritual, não poderá utilizar seus títulos até que seja convidado a retornar ao clã. Essa cerimônia é um costume estritamente humano, não adotado por outras raças.



A ilustração retrata um tradicional feriado traladarano: O Dia do Monstro (1° de Felmont), marcado por procissões, festivais e celebrações. Na cena, Aleksyev Nikelnevich é carregado em uma liteira por karamaikanos fantasiados de homens-fera, com um minotauro encantado (presume-se) fechando o cortejo.

Classes Sociais Ausentes

No Reino de Karameikos várias classes não fazem parte da sociedade karameikana porque o Rei Stefan tem motivos políticos e até pessoais para bani-las. São elas:

Escravo: O rei não aprova, e nem admite a escravidão, sendo seu exercício explicitamente proibido. O condenado, que é a condição mais próxima dessa classe, tem que trabalhar em regime de escravidão durante todo o período de sua pena. Porém, após cumpri-la, o indivíduo volta a ser um homem livre. Escravos que estejam em Karameikos não são considerados propriedade e, se conseguirem escapar de seus donos, estão livres. Até pouco tempo, alguns escravos eram usados no Baronato da Águia Negra. Em outras nações, como em Thyatis, eles ainda são mantidos nessa condição. A guilda de ladrões Anel de Ferro comercializa escravos e por esse motivo é perseguida.

Servo: Stefan I não aprova que um indivíduo fique preso às terras nas quais ele trabalha, por isso não permite servos — homens que não podem deixar as terras onde vivem sem a permissão do lorde da região.

Conde: Esse título de nobreza está acima de barão e abaixo de duque. Pelo fato da nação traladarana ter uma população pequena, o rei ainda não instituiu a classe de conde. Quanto mais áreas do reino estiverem colonizadas e mais baronatos estiverem estabelecidos, ele deverá começar a elevar os barões mais leais a condes.

Questões de Fé

Karameikos possui três religiões oficiais e inúmeras crenças pregadas por clérigos visitantes de outras nações. Elas são de filosofias divergentes, mas todas estão voltadas para o crescimento do espírito humano através da meditação e da assimilação das lições de moral. Não é obrigatório que um sacerdote pertença a uma religião específica, pois a história está cheia de sacerdotes que fundaram sua própria igreja, ou mudaram sua adoração de um Imortal para adorarem a outro — não há penalidade aplicada quanto a isso, a não ser que envolva uma mudança de tendência e, é claro, que isso não agrada o Imortal que está sendo relegado.

Independente da religião, o personagem clérigo deverá seguir uma dessas tendências: *justa*, *honrada* ou *neutra*. Assim sendo, se um personagem tem tendência *justa* ele respeita as leis do reino.

A Igreja de Karameikos

A maioria dos karameicanos de descendência thyatiana e, aproximadamente, metade das pessoas de descendência mista pertencem à Igreja de Karameikos — o que perfaz um total de 25% dos habitantes do reino, dos quais a maioria é de nobres de terras e outras importantes e poderosas figuras —, e vários de origem traladarana converteram-se a ela, por sua intrigante filosofia do “espírito imaculado”.

A essência da Igreja de Karameikos é a de que o mal, que age no mundo mortal, não é tão grande que não possa ser purificado por grandiosos atos de sacrifício próprio. Muitos de seus seguidores, infelizmente, consideram tal dogma uma brecha para desvirtuarem-se, pois, assim serão purificados e salvos.

É importante saber quais personagens são simpatizantes dessa igreja para que, em todas as vezes que tomarem uma atitude questionável, segundo as doutrinas da igreja, sejam lembrados que irão sentir uma culpa perturbadora e, por isso, devem procurar purificação com um clérigo representante da igreja.

O personagem, devoto dessa doutrina, que comete um pequeno ato de má índole — como contar uma mentira, por exemplo —, deverá rezar algumas orações. Para um ato já não tão inofensivo — como bater em alguém sem motivo — será preciso um dia de penitência sob o vigilante olho de um líder da igreja. Por um assassinato, o réu deverá sofrer uma punição secular — após ser julgado pela corte —, e passar por uma grande cerimônia de purificação, que consiste em arriscar sua vida e a fortuna

Vestimentas Formais do Clero

As várias religiões de Karameikos exigem que seus sacerdotes obedeçam a um código semi-rígido quanto ao vestuário. Durante as atividades cotidianas, assim como em aventuras ou viagens, a maioria dos sacerdotes adota roupas comuns. Porém, no cumprimento de seus deveres de fé, a igreja prefere que usem as vestimentas formais de cerimônia.

Para a Igreja de Karameikos, tal roupagem consiste em uma toga longa, de mangas compridas, que ostenta a cota de armas da igreja em questão — ou a Ordem do Grifo, quando for apropriado — no peito, além do cetro de metal que define sua função clerical.

Na Igreja de Traladara, as vestimentas são compostas por uma túnica de mangas compridas, à altura do joelho, tingida numa tonalidade marrom, relacionada à igreja. Seus sacerdotes também carregam um cajado repleto de nós, todo em madeira, que designa a função do clérigo.

em uma aventura imposta pela igreja, que julga trazer elevação espiritual.

Não se esqueça de que a Igreja de Karamaikos exerce grande influência em seus devotados seguidores, que se apavoram somente com a idéia de serem banidos dela. Tal ato faria com que ele ficasse impossibilitado de obter a absolvição dos seus pecados, ocasionando um sofrimento perpétuo na vida após a morte.

Apesar de clérigos manipuladores não serem tão comuns, os existentes geralmente exigem, de seus seguidores, grandes cerimônias de purificação e aproveitam para praticar abusos de várias naturezas.

Essa igreja desencoraja qualquer tipo de ritual mágico que não tenha provas diretas e imediatas dos seus resultados. Nessa categoria se enquadram todos os tipos de superstições, incluindo simpatias, leitura das mãos ou de cartas, ou qualquer outro método similar de adivinhação. Como a Igreja de Traladara apóia esses tipos de procedimentos, as duas crenças vivem em freqüente conflito.

A Igreja de Karamaikos atrai indivíduos de todas as tendências, da *boa* à *vil*, passando pela *neutra* e *justa*. Poucas pessoas de tendência *cruel* a segue.

A Igreja de Traladara

A Igreja de Traladara prega que as pessoas não devem machucar umas as outras e, quando isso acontece, a comunidade deve punir o pecador com intensidade proporcional ao grau da maldade que cometeu. Com essa simplicidade, a igreja parece perfeita para os alegres e extravagantes traladaranos.

Segundo os preceitos dessa igreja, a curiosidade e a experimentação são encorajadas e dão importância às leituras de folhas de chá, mãos e cartas, simpatias, mau-olhado e ao uso de amuletos não-mágicos. Por esse tipo de conduta, a Igreja de Traladara vive em constante conflito com a Igreja de Karamaikos — de dominação thyatiana —, e as relações entre as duas, quanto a esta questão dogmática, permanecem turbulentas.

Uma das principais funções de um clérigo traladarano é dar conselhos aos jovens, baseado em experiências pessoais e exemplos de comportamento citados na “Canção de Halav” — considerada como uma recitação factual da história traladarana. Clérigos traladaranos também realizam casamentos e outras cerimônias, pregam a filosofia da igreja e promovem o bem-estar do povo. Eles também trabalham para salvar vidas e combater o mal.

Os sacerdotes e seguidores da Igreja de Traladara devem possuir uma tendência *bondosa* ou *neutra* — indivíduos maus não devem se candidatar, mesmo porque achariam a filosofia da crença detestável.

Aproximadamente 70% da população de Karamaikos pertence à Igreja de Traladara e a maioria de seus seguidores é formada por pessoas comuns, já que a manutenção dessa crença requer pouco esforço pessoal — diferente da organizada e regrada Igreja de Karamaikos.

O Culto a Halav

Existem três preceitos principais no Culto a Halav, conhecidos como o Trítio Sagrado:

- Rei Halav, morto numa batalha contra homens-fera, foi levado pelos Imortais, que o curaram e o fizeram adormecer no mais profundo dos sonos;
- O objetivo dos Imortais, quando fizeram isso, foi o de devolver o rei à Traladara, trazendo de volta à nação a glória que esta tinha na Era Dourada;
- Os Imortais decidiram que era chegada a hora do rei retornar e, portanto, reencarnaram o seu espírito em Stefan



Esse retrato, pintado em estilo traladarano, mostra Aleksyev Nikelnevich debatendo com seu antigo discípulo, Sergyev, nas ruas de Kelvin. Nikelnevich é um dos líderes da Igreja de

Karamaikos — quando este ainda era um bebê — para que ele, ao crescer, se tornasse o novo Rei Halav.

O culto prega que Stefan Karamaikos fará de Traladara uma nação poderosa novamente, e mandará suas incontáveis legiões para conquistar o mundo, para a glória do reino. No entanto, o maior propósito de seus seguidores é o de convencer a todos — incluindo o próprio Rei Stefan — dessa sua causa. Mas, mesmo não sendo essa tarefa muito fácil, eles permanecem determinados.

Apesar da maioria das pessoas considerar os halavistas tímidos

e despojados demais, as magias de seus sacerdotes funcionam. Isto significa que devem receber o auxílio de algum Imortal e, apesar das pessoas comuns os julgarem como loucos, clérigos de outras religiões mostram-se muito interessados nos feitos do culto.

Os sacerdotes do Culto a Halav são tão determinados em suas pregações, que chegam a irritar todos à sua volta. Segundo esses fanáticos, tudo o que acontece é um presságio e não há outro caminho se não o da verdade — ou seja, o caminho deles —, e os descrentes lamentarão o seu desdém ao descobrirem que Stefan é Halav reencarnado.

Membros do culto podem ter qualquer tendência. Suas ações



Traladara. Sergyev desligou-se dela para formar o Culto a Halav, após um sonho revelador. Aleksyev está tentando persuadir Sergyev a retornar à Igreja de Traladara.

parecem *caóticas*; no entanto, segundo eles, são absolutamente *justas*. Apenas uma fração da população pertence ao culto, talvez 1%. No entanto, como Karamaikos tem mais importância no cenário internacional, atraindo migrantes, o número dos seguidores do Culto a Halav pode aumentar.

Outras Filosofias

Naturalmente, nem todas as pessoas pertencem a uma religião oficial. Aventureiros, especialmente, desenvolvem suas próprias idéias sobre a natureza de seu mundo e a relação entre religião e vida real, negando-se, assim, a filiarem-se a uma determinada igreja. O número de pessoas em Karamaikos que não pertence a uma das três religiões oficiais gira em torno de 5% da população.

Uma Sociedade de Ladinos

As pessoas *vis* e de má índole, que vivem em Karamaikos, podem escolher se filiar a uma das suas três guildas de ladrões existentes: A Sociedade Mascarada, O Anel de Ferro ou o Reino dos Ladrões. É claro que um ladrão pode agir independentemente. Integrar uma dessas guildas é um ato voluntário, isto é, ninguém é obrigado a fazê-lo, mas esses grupos costumam ver com maus olhos quaisquer companheiros que operem sozinhos em suas áreas de domínio.

A Sociedade Mascarada

Essa organização criminosa tem sua base em Mirros e é secretamente liderada por Anton Radu, também chefe da Guilda dos Mercadores. A associação, em seus níveis mais elevados, funciona como uma família. Seu objetivo — saibam seus membros de nível inferior ou não — é o de aumentar a riqueza, poder e influência do Clã Radu no reino.

A Sociedade Mascarada exige 15% dos lucros de cada associado (até daqueles obtidos à parte das atividades da organização) e pelo pagamento dessa taxa ela fornece uma boa proteção. A associação ajuda seus membros, quando estes são presos, e matam ou espancam quem lhes faça mal — ela se mantém sempre leal aos seus associados.

A organização frequentemente faz exigências do tipo: “Vá até a Casa das Sedas, próxima à Rua dos Sonhos, mate o dono, sua filha e ponha fogo no lugar”. Ela não é uma guilda para alguém com escrúpulos e, por isso, não é popular entre os personagens de jogadores. Poucos indivíduos de tendência *justa* acharão A Sociedade Mascarada uma guilda convidativa para se associar.

A sociedade controla numerosas quadrilhas que roubam as famílias não-compactuadas com os Radu. Ela possui o controle de certas regiões de Mirros, particularmente o Ninho e a Quadra dos Antigos, e extorpe dinheiro dos mercadores da cidade. Seus representantes dizem aos proprietários: “Por uma pequena taxa de 20 cronas por semana nós lhe daremos proteção”. O comerciante que não paga essa taxa, recebe a “visita” dos ladrões da organização.

O alvo principal da Sociedade Mascarada são os mercadores concorrentes do Clã Radu — mas, para não levantar suspeitas, eles espalham o crime por todo o reino — e ela também trabalha para destruir a reputação das duas outras famílias poderosas de Mirros, os Torenescu e os Vorloi. Ocasionalmente, membros dessas famílias são espancados por ladrões da organização que, ainda, os insultam em público, revelando suas vidas pessoais, ou espalhando calúnias sobre eles e assim por diante.

O Anel de Ferro

O Anel de Ferro, uma organização escravizadora cuja sede está situada no Baronato da Águia Negra, possui extensões em todas as vilas do reino. Ela não funciona como uma família, caso da Sociedade Mascarada, mas como um grupo de criminosos que opera visando o lucro de todos. O principal negócio tem sido o comércio de escravos — seus membros capturam cidadãos inocentes das pequenas vilas, enviam-nos para o Baronato da Águia Negra e os despacham para nações onde a escravidão é legalizada. Os riscos são altos, mas os lucros também. Com a queda do Forte do Destino, o Anel de Ferro teve que procurar um novo quartel-general para planejar seus assassinatos e extorsões. Até então, eles têm evitado as propriedades dos Radu.

O Anel de Ferro é a mais cruel e perversa das três guildas existentes em Karameikos e, entre seus membros, são encontrados ladrões, guerreiros, sacerdotes e arcanos de tendência *vil*. Membros dessa guilda não podem agir separadamente, devendo servir ao Anel de Ferro, e com objetivo de aumentar o poder da guilda.

Encontro entre um grupo de aventureiros e membros dessa guilda não é comum, a não ser como inimigos. Se o personagem for um membro do Anel de Ferro e, ao mesmo tempo, participar de um grupo de aventureiros não ligados à guilda, ele estará no grupo com a única e exclusiva função de espionar, roubar, ou de exercer qualquer outra atividade escusa. Assim que a guilda ordenar, ele trairá o grupo.

A organização também é extremamente interessada em adquirir poderes mágicos, acumulando o máximo de conhecimento possível nessa área, e mandam até investigar novos monstros, fenômenos estranhos ou de natureza mágica.

O Reino dos Ladrões

O Reino dos Ladrões, uma guilda baseada em Mirros, é liderada pelo enigmático Chama Trêmula. É uma sociedade de arrombadores, que se especializaram em roubos sofisticados de casas bem-protegidas. Essa guilda é a responsável por uma pequena fração dos crimes em Mirros, mas seus roubos, normalmente, são

tão bem executados que acabam conquistando uma fama maior do que realmente têm.

Se um jogador deseja que seu personagem participe de uma guilda, essa é a melhor escolha, pois é parecida com o bando de Robin Hood — seus alvos são os ricos e elitistas. As ações são planejadas tanto para ferir os esnobes financeiramente quanto para humilhá-los.

O Reino dos Ladrões exige 15% da renda de seus membros, percentual utilizado para pagar um receptador confiável, que servirá de intermediário para vender os bens roubados e manter incógnito o verdadeiro ladrão da mercadoria. A associação também arruma trabalho para seus associados em tempos difíceis. Sempre que Chama Trêmula, o misterioso rei ladrão, planeja uma missão, escolhe os membros mais capacitados para executá-la, mediante um bom pagamento.

O Reino dos Ladrões prefere membros que não tenham tendências *justa* ou *caótica* ao extremo. De forma geral, a guilda aceita ladinos. Nada impede que outros indivíduos com talentos extraordinários sejam aceitos pela organização, de vez em quando.

Ladrões Independentes

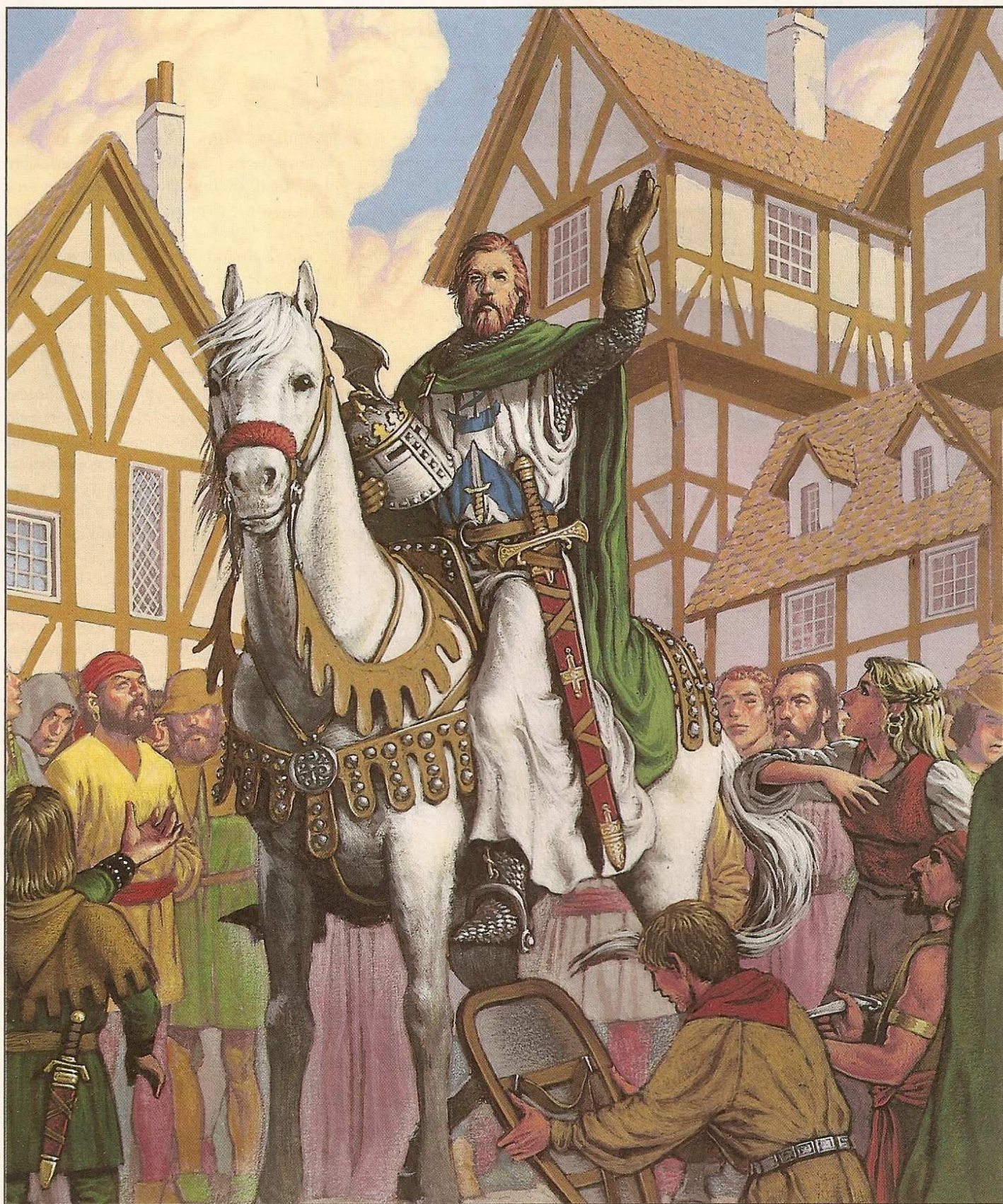
Em Karameikos, um ladrão não tem que, necessariamente, pertencer a uma guilda e a maioria não o faz — muitos garotos e ladrões sorrateiros operam nas

ruas de Mirros e de outras grandes cidades totalmente sozinhos. Personagens ladrões podem querer ser independentes, evitando, assim, pagarem uma porcentagem daquilo que ganham às guildas. Mas, por outro lado, têm que fazer tudo sozinhos, como providenciar seus próprios receptadores e evitar os investigadores do rei e do ministro das finanças. Eles não confiam em outro ladrão, mesmo que negociem com ele — principalmente se estiverem invadindo o território de algum deles, ou de alguma das guildas.

É permitido que os personagens ladrões ajam livremente, mas suas atividades criminosas os deixam muito nervosos e apreensivos. Mas, esse é o preço da independência nessa “área de negócios”.



Retrato em estilo traladarano do mercador Anton Radu, um dos mais poderosos da nação. Ele, que vive em Mirros, é comparado, por seus concorrentes, a um lobo, um chacal ou, até mesmo, a um abutre.



Trabalho do pintor real que retrata o Grão-Duque Stefan Karamaikos ao aceitar a rendição dos nobres traladaranos, depois do insucesso da Rebelião de Marilenev. A peça criou polémica devido ao artista ter usado a jovem Lady Magda Marilenev como modelo para a mulher loira, próxima ao cavalo.

Capítulo IV:

Cidades e Vilas

Nesta seção, serão discutidas as várias cidades e vilas do reino.

Também serão fornecidas informações sobre cada lugar, incluindo detalhes sobre seus governantes, população e outros fatores peculiares de cada comunidade.

No Capítulo I, fizemos uma breve viagem pelas cidades de Karameikos. Neste capítulo serão apresentadas várias cidades, com a finalidade de enfatizar duas delas: Mirros, a grande e crescente capital da nação, e a fronteira Threshold.

Cada comunidade, aqui descrita, contém informações úteis para o Mestre. O subtítulo "Governante" indica a pessoa que está no comando. "População" fornece as estatísticas mais recentes sobre ela, bem como a sua natureza. O item "Lei" dispõe as adições, ou exceções, não mencionadas nas Leis do Rei. Na parte de Mirros e Threshold, um breve tour apresenta os lugares de destaque dessas duas grandes cidades. Os indivíduos cujo nome aparece em *itálico* são descritos de maneira mais detalhada no Capítulo V: Personalidades.

Mirros

Mirros, a pedra preciosa de Karameikos, está localizada à margem direita do Rio Highreach, próximo à interseção das estradas do Rei com a de Oesteron. A cidade cresceu em meio a uma série de pequenas colinas, que abrigam um grande lago, conhecido como Baía do Espelho, cuja natureza é plácida e tranqüila — daí o nome. Seu ponto mais alto é conhecido, simplesmente, como O Morro, onde se encontra a Fortaleza do Rei.

Mirros é cercada por duas grandes muralhas, e partes da velha cidade, dentro de seus limites, também são cercadas. Desde a Rebelião de Marilenev, Mirros não voltou a ser atacada, mas, por estar situada numa fronteira, o Rei Stefan prefere não correr riscos.

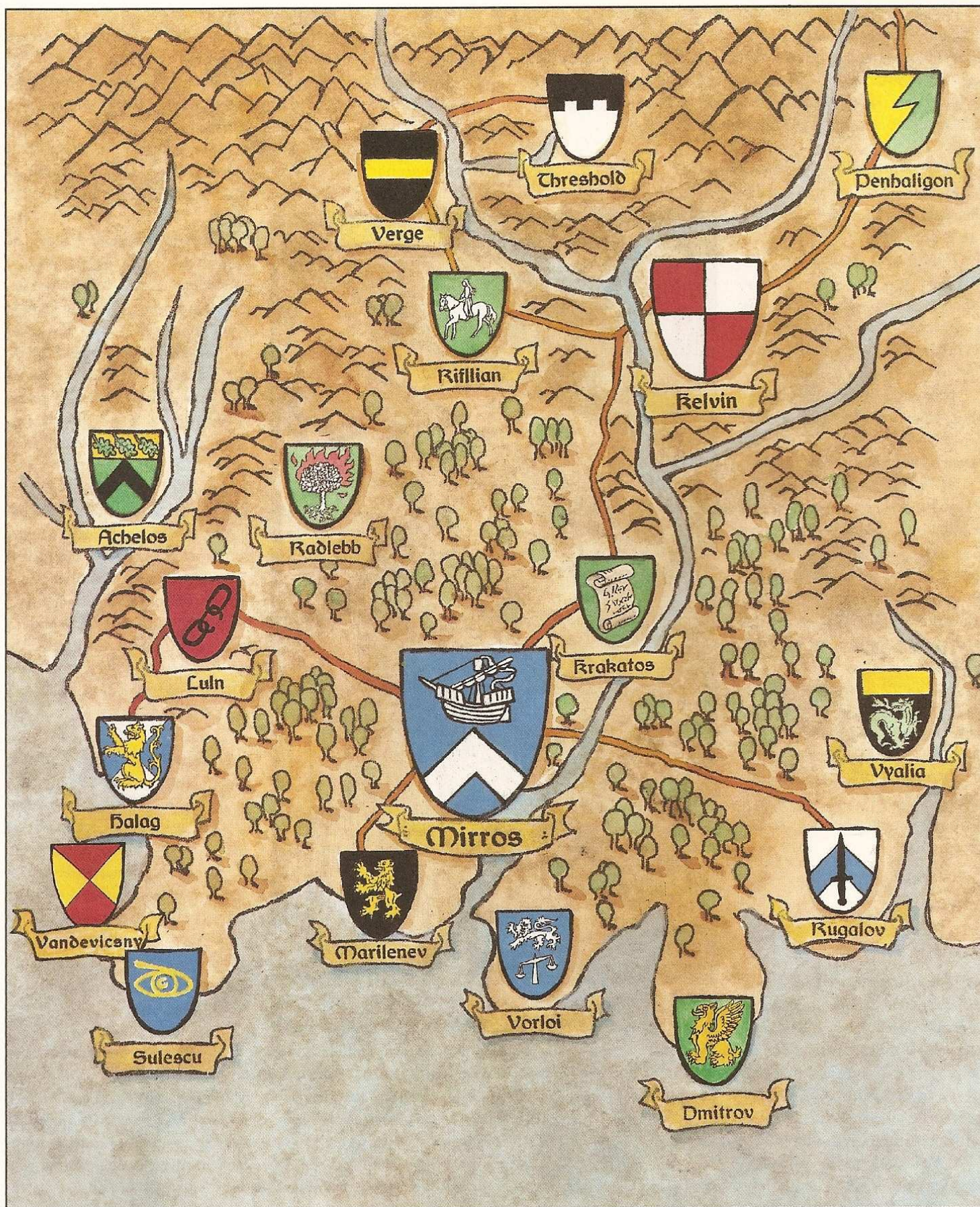
As estradas principais foram construídas de paralelepípedos e a área ao redor da fortaleza, revestida de tijolos. As ruas secundárias são de terra, estreitas, escuras e, na maioria das vezes, sem segurança. O saneamento básico consiste em uma fenda, aberta no meio da rua, que vai até o esgoto — que, como na maioria das comunidades do reino, são ruínas de antigas construções.



Lembro da primeira vez que fui a Mirros: as águas prateadas da Baía do Espelho, as torres elegantes do Castelo do Rei Stefan e as estradas pavimentadas. O odor horrível e o barulho são mais irritantes que uma reunião de dragões. Se você puser muitos humanos num mesmo lugar, não se surpreenda com os resultados.

— Joshuan Gallidox,
aventureiro
halfling





Este mapa, criado para os netos reais, mostra as localizações das cotas de armas das cidades, vilas e Estados élficos de Karamaikos. Muitas delas são versões simplificadas, ou modificadas, daquelas usadas pelos governantes.

A cidade, apesar de vasta, é sempre superpopulosa, barulhenta e suja — um exemplo de comunidade medieval. As casas, feitas com tijolos ou madeira, possuem um ou dois andares; as melhores construções são as de pedras. Casas mais recentes são construídas em pedra, no primeiro andar, e madeira, no segundo e no terceiro, se houver. Poucas moradias têm três ou mais andares.

Governante: Rei Stefan Karamaikos.

Atividades cotidianas são delegadas ao burgo-mestre, *Lorde Lucas Tormandros*.

População: Estimada em 70 mil habitantes. O último censo preciso foi realizado há 25 anos, quando Mirros tinha 50 mil habitantes. De lá para cá, a população cresceu muito.

Leis: As Leis do Rei prevalecem em Mirros (veja “As Leis do Rei” no texto lateral da página 43). Além dessas, há também outras:

- Todas as armas (exceto adagas) têm de estar presas às suas bainhas ou a alguma peça da roupa. Carregar uma arma fora dessas especificações é considerado crime de Classe 2; assassinato realizado com uma arma que não esteja presa à bainha é julgado como crime de Classe 7.

- Magia é permitida, mas conjurá-la em alguém que não a deseje é crime de Classe 2 (ou maior, dependendo do efeito causado).

- Em tempos de festivais, toda pessoa que entra em Mirros deve pagar uma taxa de 8 cronas (pp).

Uma Viagem por Mirros

Observe o mapa de Mirros e perceba que a cidade é composta por bairros e distritos menores, cada um com características e habitantes próprios. Essa viagem mostrará essas áreas e os destaques da região — o que ver, o que e quem evitar e, principalmente, como sobreviver.

Exceto onde um muro estiver representado, a passagem de bairro para bairro é gradual, e não repentina. Quando se vai da rica área do Morro ao bairro vizinho de Bricktop, os viajantes percebem que lá os estabelecimentos são um pouco menores e prestam serviços mais baratos. Continuando até o Distrito Mercante, notarão a presença progressiva de mais e mais comércio, até que residências não são mais vistas.

Bricktop

Uma área mais ou menos abastada da cidade, que se localiza entre a parte residencial do Morro e o Distrito Mercante.

Tem esse nome devido à grande Estrada Bricktop. É uma região caracterizada por casas de pequeno e médio porte, cuja população é, em sua maioria, descendente de thyatianos.

Muitos mercadores, assistentes ministeriais e outras pessoas bem-remuneradas — além de aventureiros aposentados — vivem nesta área.



Um antigo exemplar da arte traladarana, este vitral da Igreja de Traladara, em Mirros, mostra um paladino ajoelhado perante a representação do Imortal Zirchev, que tem seu rosto apagado, devido às constantes visitas de seus seguidores, que vêm tocá-lo em busca de boa sorte.

Estrada Bricktop: A região de Bricktop recebeu esse nome por causa dessa estrada, construída com tijolos amarelos, que circunda todo o perímetro da fortaleza. Por causa da cor dos tijolos, os povos do submundo dizem que as ruas de Mirros são feitas de ouro. O termo bricktop, na gíria de Mirros, significa “de boa qualidade”.

Parque do Rei

Essa região não é exatamente um bairro, e, sim, um bosque cercado por muros, mantido por *Lorde Alexius Korrigan*, senescal real e primo de Stefan. O parque está situado a oeste da cidade entre a Antiga Muralha e a Muralha do Rei. A Família Real utiliza o parque como um local de lazer e de cavalgadas.

A Muralha do Rei: Quando Stefan chegou em Specularum, há quarenta anos, a cidade expandia-se além dos próprios muros. O rei ordenou que a muralha fosse construída para proteger os cidadãos que já se encontravam do lado de fora da cidade. A muralha circunda Mirros, do extremo leste da Quadra dos Estrangeiros até o extremo sudeste do distrito da Igreja de Karamaikos.

A Antiga Muralha: Ela cercava a antiga cidade de Marilenev, mas ainda está de pé e protege Mirros contra qualquer tipo de ataque. Grandes portões duplos unem as duas muralhas e

cada um deles é sempre vigiado por quatro guardas.

A Fortaleza do Rei Stefan

Essa fortaleza, que abriga o castelo do rei, está localizada 5 metros acima da colina mais alta de Mirros e, por isso, é vista de qualquer parte da cidade. Sua muralha também tem 5 metros de altura, o

que obrigaria qualquer intruso a escalar um total de 10 metros. A fortaleza não é considerada parte de nenhum distrito e possui uma série de construções dentro de seus limites. Veja a seguir:

A Residência Real (Palácio Alto): Esse é um cenário de tirar o fôlego! O Palácio Alto é o ponto mais elevado da Fortaleza do Rei, lar da Família Real, seus familiares e serviçais. É, também, onde a Rainha Olivia organiza seus numerosos bailes e festas. Detalhes do local estão no mapa da próxima página, mostrando o Palácio: uma construção de três andares.

Palácio Baixo: O governo atual de Karameikos está aí estabelecido. O rei e a rainha recebem visitantes num compartimento, réplica reduzida da sala de tronos do Palácio Alto. Os gabinetes dos ministros e seus subordinados estão localizados nesse palácio. Audiências com a Realeza também são efetuadas nele e todos os decretos saem daqui. O Palácio Baixo é, praticamente, o núcleo do reino e o coração da burocracia.

A Guarnição: Descendo além do Palácio Baixo, encontram-se os prédios da Guarnição, que abrigam as armadas. O que fica mais a oeste é o da Guarda Élfica, enquanto que ao leste está o prédio que abriga a Guarda da Cidade, suas armas e armaduras.

Despensa: Grãos, carne seca e outros alimentos são estocados aqui, no caso de um ataque.

Outros Prédios: A Casa dos Jardineiros, uma pequena construção a sudeste, abriga os jardineiros e suas ferramentas de trabalho. O prédio da Administração serve para alojar os capitães visitantes. Lá, também, são elaborados os planos militares.

As ruínas da antiga Marilenev, abandonadas há 100 anos, desde a invasão dos thyatianos, ficam entre os Palácios Baixo e Alto.

Quadra dos Estrangeiros

A maioria das pessoas de outras nações, assim como os semi-humanos que residem em Mirros, habita essa área da cidade, que cresceu além de seus muros. Thyatianos são uma exceção, pois preferem regiões de vizinhança mais aceitável. Na Quadra dos Estrangeiros, um personagem pode encontrar um mercador anão de Rockhome, um diplomata, um bárbaro, um cavaleiro ylari ou um mago glantriano fugindo de seu país. O maior e mais visível grupo populacional é o de halflings, imigrantes dos Cinco Condados, que nos últimos anos povoaram o distrito.

Nativos de Mirros vêem o local com desdém e certo receio devido às constantes batalhas ocasionadas pela rivalidade entre os diversos povos que lá habitam.

O Morro

Localizado na parte elegante da cidade, as suas ruas são de paralelepípedos e a região é subdividida em terrenos cercados por muros. Esses lotes pertencem às pessoas poderosas da cidade, incluindo os Torenescu — mas não os Radu.

Quadra dos Embaixadores: O Rei Stefan estabeleceu que três dos blocos do Morro seriam as residências oficiais dos embaixadores em Karameikos. Esses representantes — descritos no Capítulo V: Personalidades — vivem em mansões, protegidas por patrulhas de guardas e por um destacamento especial exclusivo do embaixador.

Mercado do Morro: No Morro, há uma pequena região de comércio — além dos serviços normais —, onde um personagem pode encontrar vendedores de guloseimas, produtos importados e outras mercadorias. Ele abastece as classes mais ricas de Mirros, já que é o mais bem-cotado da cidade.

As Leis do Rei

Karameikos tem suas leis baseadas no modelo thyatiano, que divide os crimes em diferentes classes. O juiz que estiver cuidando do caso é quem determina a punição, analisando as seguintes classes de delito:

Classe 1: Ataque desarmado (incluindo o uso de punhos e de ameaças verbais), roubo, fraude ou o não pagamento de taxas de 10 po ou menos.

Classe 2: Ataque com armas improvisadas (incluindo as usadas em brigas), roubo, fraude ou o não pagamento de taxas de 11 a 100 po.

Classe 3: “Fuga” (escapar das autoridades), calúnia, ou falso testemunho, roubo, fraude ou o não pagamento de taxas de 101 a 1 000 po.

Classe 4: Assalto à mão armada (uso de armas letais ou magias), expor alguém ao perigo (pelas palavras ou ações, incluindo induzir uma multidão ao linchamento), causar a morte de alguém involuntariamente, roubo, fraude ou o não pagamento de taxas de 1 001 a 10 mil po.

Classe 5: Tentativa de assassinato em legítima defesa, roubo, fraude ou o não pagamento de taxas acima de 10 001 po.

Classe 6: Tentativa deliberada de homicídio, assassinato em legítima defesa, motim em tempos de paz.

Classe 7: Assassinato deliberado, traição, motim em tempos de guerra. Outros crimes, não citados, podem se encaixar nas situações descritas aqui — afinal, essa é só uma lista parcial. Algumas comunidades do reino, aliás, possuem leis locais.

Punições

As punições para os crimes são:

Classe 1: Multa de 1d6 em po ou um dia na prisão, ou ambos.

Classe 2: Multa de 10 x 1d6 em po ou 1d6 em semanas na prisão, ou ambos.

Classe 3: Multa de 100 x 1d6 em po ou 1d6 em meses na prisão, ou ambos.

(continua na página 45)

Território Torenescu: Uma parte do Morro permanece controlada pela família Torenescu, liderada por Aleksander Torenescu. Qualquer atividade dentro dessa região — particularmente ilegal — atrairá a atenção de Aleksander, Boris ou outros membros da poderosa família.

Distrito Mercante

Parte de Mirros nunca pára. Muitas estalagens e tavernas ficam abertas a noite toda, e poucos são os comerciantes que não têm sua residência no andar de cima de suas lojas — um comprador afoito, batendo à porta, pode aparecer a qualquer momento. Os personagens encontram aqui todo tipo de produto e serviço: mercenários, estábulos, padarias, casas de carne, de doces, joalheria, ferreiros, ourives, carpinteiros, engenheiros, hospedeiros, alquimistas, arcanos e ladrões entre outros.

O Grande Mercado: Nesse local aberto, ambulantes expõem seus produtos em barracas montadas ao alvorecer, e desmontadas e removidas ao anoitecer. Essa é a região onde o Lorde Dmitrios costuma atuar.

Distrito Mercante Menor: Essa não é uma área para comerciantes menores, mas, sim, a menor dos dois maiores distritos mercantis da cidade. Devido à sua proximidade à Quadra dos Estrangeiros, esse é o lugar ideal para ser visitado. Apesar de ser menor que o Grande Mercado, há uma variedade bem maior de produtos à venda.

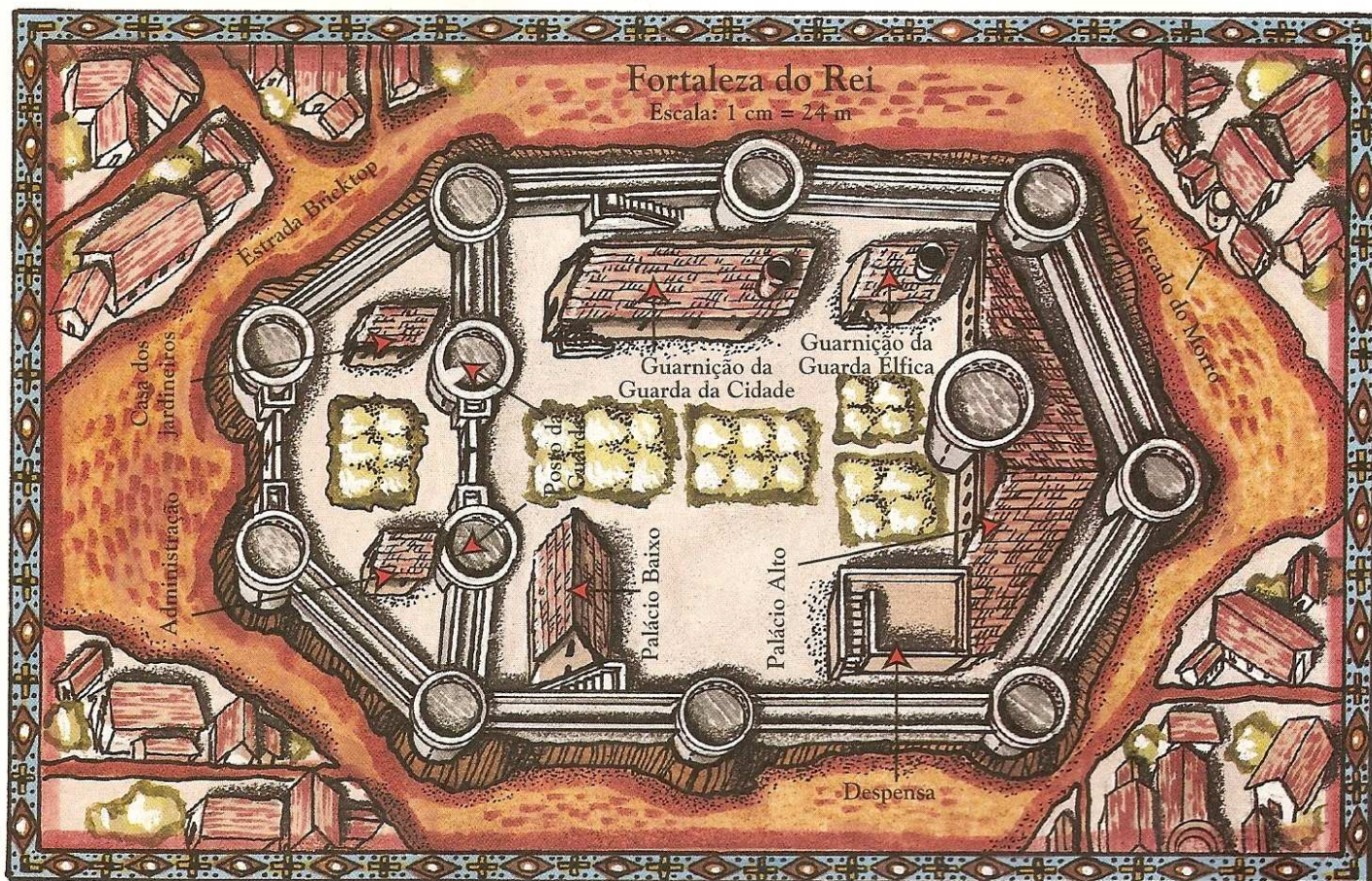
As Docas

As Docas situam-se às margens da Baía do Espelho e consistem em uma série de cais e depósitos sobre os bancos de terra. Embarcações que subam o rio encontrarão os Portões Marítimos, na Baía do Espelho.

A Torre: Uma combinação entre torre de guarda e farol, nessa construção há sempre homens da guarda, movimentos de tropas de vigia em terra e navios no mar. A Torre abriga vários mensageiros que mandam continuamente informações sobre navios que chegam à noite. O farol, a base de óleo, é aceso para guiar as embarcações até a baía. Essa iluminação faz da área um ponto de encontro perfeito para mercadores aventureiros ou jovens casais.

Docas Navais: Abaixo da Torre estão as Docas Navais, onde os navios atracam. Os estaleiros mais próximos fabricam as embarcações da Marinha, supervisionados pelas frequentes visitas do Príncipe Devon Hyraksos, que analisa os novos designs.

Portões Marítimos e Forte do Rio: Os portões que guardam a Baía do Espelho não podem ser considerados comuns, já que sua utilização é normalmente marítima e, nesse caso, estão sendo usados em rios. Confeccionados em carvalho, revestido de aço e estruturados com ferro tratado, foram construídos após uma incursão de piratas que arruinaram os portões antigos — vale ressaltar que os novos ainda não passaram por nenhuma prova que testasse sua eficiência. O Forte do Rio, situado em uma ilha de



propriedade da Marinha Karameikana, também serve para deter ataques contra os portões, e possui, no seu centro, um farol parecido com o da Torre. Diz-se que, antes da criação da Escola Karameikana de Artes Arcanas, em Krakatos, esse forte foi alvo de experimentos mágicos. Grifos, pertencentes a jovens membros da Ordem do Grifo, são mantidos aqui em um estábulo.

Corredor dos Mercadores

Um grande comércio de artigos marítimos e de embarcações está localizado no Corredor dos Mercadores — que não é resguardado pela muralha que protege a cidade contra a maré —, assim como vários mercados de peixe, numerosos píeres, faróis e outros tipos de negócios. Karameikanos vêm até esse local para reservar passagens, enviar mensagens internacionais, mandar e receber correspondências de todas as partes do mundo.

O Ninho

A mais velha, estreita, suja e pobre região da cidade recebe esse nome, e abriga uma população cuja maioria é traladarana. Se você quiser ver seu personagem cercado por ladrões e perdido em ruas semelhantes a labirintos, esse é o lugar ideal. Até os Homens da Guarda o evitam, já que poucos realmente gostam de freqüentar um ambiente onde reina o crime.

Rua dos Sonhos: No maior centro de magias e profecias de Mirros, está uma grande concentração de cartomantes e magos independentes. Os Olhos da Águia, A Casa das Brumas e a Casa de Alya são alguns dos estabelecimentos locais.

A Casa de Alya: Alya — que, na realidade, é Chama Trêmula, o rei ladrão — lê o futuro de seus clientes nessa loja, na Rua dos Sonhos.

“O Palácio”: Não é uma propriedade real e, sim, o quartel-general do Reino dos Ladrões, todo decorado e mobiliado. Dizem que é através dele que os interessados podem entrar em contato com o Reino — esse rumor é verdadeiro. Chama Trêmula é visto poucas vezes nesse local, mas seus “príncipes e princesas” operam a partir dessa base.

Extremo Norte

Muitas pessoas que trabalham como serventes nas cidades, ou como artesãos ocasionais, no território vizinho de Marilenev, vivem no Extremo Norte, uma região quase totalmente residencial. Muitos aventureiros acabam estabelecendo-se aqui devido à proximidade com o Distrito Mercante, a Quadra dos Estrangeiros, as Docas e uma série de tavernas e estalagens, entre as quais a Mergulho de Desmond, Boi Sangrado, Cervo e Ancinho e Lily Coração-Negro.

Lily Coração-Negro: Uma das estalagens mais notórias de Mirros, a Lily Coração-Negro é administrada por Luthier Sforza e recebe freqüentes visitas de Yolanda de Luhn. O mapa contendo os detalhes de Lily Coração-Negro está na página 50.

Mercado do Norte: Atuando no extremo noroeste, esse mercado se assemelha ao Distrito Mercante Menor já descrito.

Quadra Antiga

A Quadra Antiga, assim como o Ninho, tem ruas estreitas, mas os crimes, apesar de existirem, não são tão intensos. A população que a habita é traladarana.

Grande Igreja de Traladara: Essa construção ampla, mas baixa, é o templo espiritual da Igreja de Traladara, onde vive e trabalha o seu patriarca, Aleksyev Nikelnevich. A parte maior do templo é o salão aberto da congregação, o maior da cidade, onde o patriarca faz suas pregações.

(continuação da página 43)

Classe 4: Multa de mil x 1d6 em po ou um ano na prisão, ou ambos.

Classe 5: Multa de 5 mil x 1d6 em po ou 1d6 em anos na prisão, ou ambos.

Classe 6: Multa de 10 mil x 1d6 em po ou 5 x 1d6 em anos na prisão, ambos ou a morte.

Classe 7: Morte.

Usando as Leis Criminais

Essas informações são parâmetros a serem usados como um guia, a partir das repercussões sociais das ações dos personagens. Geralmente, as leis criminais são aplicadas — têm maior peso e força — em regiões mais avançadas, locais em que as vítimas são civilizadas, e cujas evidências levam a alguém em particular. O uso de magia, para se resolver um caso, é utilizado apenas em crimes mais importantes (Classe 4 ou maior). Você tem liberdade para alterar a severidade da sentença de acordo com as circunstâncias. Reincidentes devem receber castigos maiores. Infelizmente, os crimes praticados contra pessoas ricas recebem punições mais rígidas do que aqueles sofridos pelos mais pobres. A prisão tira o personagem do jogo pelo período de tempo que lá permanecer. Às vezes, a corte pode trocar sentenças por serviços especiais que beneficiem o reino ou as vítimas. Use os crimes e as leis como um gancho para a trama, apenas superficialmente, tanto para manter controle sobre os personagens como para começar uma aventura (os personagens são injustamente acusados e têm que limpar seus nomes, por exemplo). Enfatizar demais as leis pode, rapidamente, comprometer o jogo, tornando-o enfadonho. (“Então, você confessa ter entrado na caverna do dragão, tê-lo matado e se apoderado de seu ouro. Isso é invasão de domicílio, assassinato e roubo! Você vai pagar por isso!”)

Extremo Sul

Apesar de similar ao Extremo Norte, o Sul de Mirros atrai menos aventureiros e negociantes, sendo, por esse motivo, um pouco mais pacato, atrativo para aventureiros aposentados.

Salão da Guilda dos Magos: A Guilda dos Magos de Mirros — uma organização que foi a fonte de pesquisas sobre magia da nação, costumava ter seus postos aqui. Desde a criação da Escola Karameikana de Artes Arcanas, em Krakatos, o salão tornou-se um local mais pacato. Ele é composto por uma torre e uma construção anexa. Na torre estão os quartos para os visitantes, enquanto, no outro prédio ficam a escola, a biblioteca para pesquisas e o laboratório geral da guilda.

Distrito da Fortaleza

Fundado em um dos locais de origem da civilização de Mirros, o Distrito surgiu quando a cidade não passava de acampamentos cercados. Dos primórdios até hoje, ela é controlada pela família Radu.

Território Radu: O Clã Radu possui muitas quadras residenciais e comerciais e tem a sua base aqui. Todos, nas redondezas, trabalham para ele — como empregados contratados ou porque possuem laços de sangue. O patriarca, *Anton Radu*, pode ser encontrado em seu castelo, no extremo oeste do distrito, próximo aos portões marítimos.

Distrito da Igreja

Como o da Fortaleza, o Distrito da Igreja ainda mantém os muros originais da cidade de Marilenev. No entanto, diferente do Território Radu, essa região foi completamente tomada pelos invasores thyatianos, que demoliram muitos dos prédios existentes — destruídos ou usados, posteriormente, pela Igreja de Karameikos —, para construir seus próprios templos. Existem rumores sobre a existência de cavernas subterrâneas dos traladaranos, ou de algum culto mais recente e secreto.

Grande Igreja de Karameikos: Essa catedral alta serve como centro espiritual da Igreja de Karameikos e é, também, o lar dos patriarcas *Olliver Jowett*, *Alfric Oderbry* e de *Magdel*.

Salão da Ordem do Grifo: Esse grande prédio, murado para abafar o barulho dos treinos, funciona como um centro e local de treinamento para os membros da Ordem do Grifo, a força militar da Igreja de Karameikos.

Threshold

Localizada na barreira oeste do Rio Windrush, e em toda a extensão da Ilha Fogor, Threshold é uma ruidosa comunidade fronteira. A maioria de suas construções é de madeira, das florestas próximas, e as fundações são de pedras, de antigas ruínas.

Apesar do grande número de habitantes, Threshold não é uma cidade superpopulosa, suja e fétida (com exceção da Ilha de Fogor). Por decreto do Barão Halaran, nenhuma casa pode ser construída a menos de 15 metros da outra. Assim, a cidade ocupa uma grande

área, repleta de belas casas, cercadas por jardins de flores e viveiros.

Governante: *Patriarca Sherlane*, O Barão Halaran. Ele é um sacerdote da Igreja de Karameikos e sua missão religiosa geralmente influencia suas decisões.



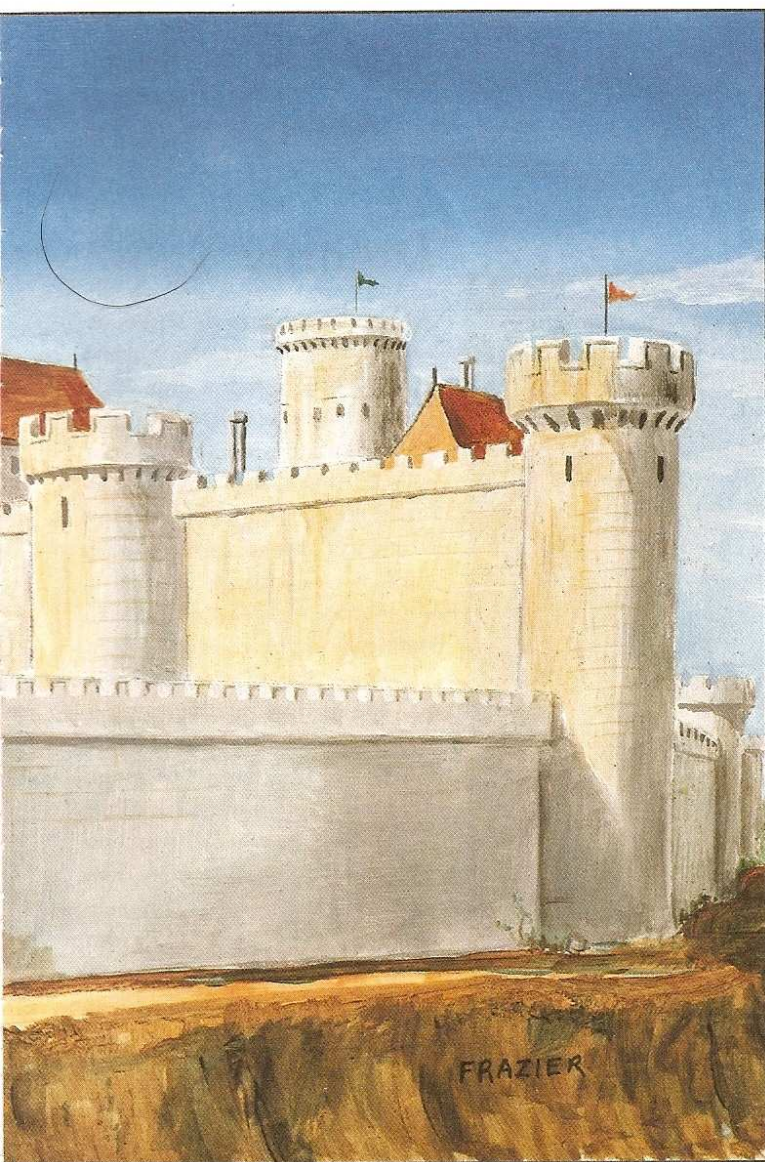
Situado no ponto mais alto de Mirros, o castelo do Rei Stefan tem uma vista privilegiada da cidade. Essa aquarela foi pintada por um artista,

População: 5 mil habitantes.

Leis: As Leis do Rei são reforçadas por outras que você conhecerá a seguir:

- Dentro dos limites da cidade, nenhuma magia arcana pode ser lançada. Tal atitude é considerada como um crime de Classe 1 para magias que não causem dano. Maldições amenas são lançadas nos infratores e a pena aumenta se a infração é repetida.
- Apenas adagas, espadas e cajados podem ser usados nos

limites da cidade sem permissão especial. Guardas confiscam as armas, mantidas no Salão Municipal, até que os proprietários deixem o local. Portar ou usar armas não permitidas é considerado crime de Classe 2.



quando praticava seu traço, na calçada de uma das tavernas da capital. Esse tipo de trabalho é vendido aos turistas como souvenir.

- Apesar do uso de armaduras não ser contra a lei, guardas da cidade freqüentemente abordam aqueles que as usam, para saber se o fato de portá-las tem algo a ver com o que fazem na cidade.
- Nenhuma residência familiar pode ser construída a menos de 15 metros de outra. Desobedecer tal lei é crime de Classe 1 e a construção infratora é demolida.

Uma Viagem por Threshold e seus Arredores

A outra cidade que está em um dos mapas — que você recebeu nesse conjunto — é Threshold. Bem diferente de Mirros, aqui as ruas são largas. Assim, o malcheiro e a imundície, que caracterizam as grandes cidades, não são encontrados em Threshold.

Vila Pesqueira

É um pequeno povoado, com mil habitantes, em frente ao Lago de Windrush, que abastece os mercados de Threshold. A Vila Pesqueira consiste em um conjunto de construções de madeira, algumas bem próximas às docas. Um certo número de navios e barcas é mantido ali, para possíveis viagens rio acima.

Represa e Barragem

O barão ordenou que a barragem fosse construída a fim de evitar que embarcações subissem o rio, o que considera uma prerrogativa dos habitantes de Threshold. A represa é utilizada para a pesca de rede.

A Ilha Fogor

As edificações locais surgiram antes que entrasse em vigor o decreto do barão, regulamentando a construção das casas. Por isso, ela é como qualquer outra cidade — populosa, com estabelecimentos sujos, ruas estreitas, criando ambiente para o crime. Muitos negócios prosperam por aqui, uns legais e outros não. A Guarda da Cidade não se arrisca em cruzar a ponte que dá acesso à ilha após o anoitecer.

A Taverna Jarro Negro: Um dos lugares preferidos dos aventureiros na cidade, é nessa taverna que as leis quanto às armas ou às magias simplesmente são ignoradas, desde que não chamem a atenção da Vigilância. Aleena Halaran, a sobrinha do barão, já foi vista na taverna, geralmente vestida com uma capa com capuz para se manter em segredo, encontrando-se com aventureiros.

As Espadas Cruzadas: Esse antigo ponto de encontro de aventureiros foi fechado há anos, depois que uma doença virótica matou todos os empregados e alguns de seus donos. Suas portas e janelas se mantêm lacradas, mas há alguns rumores de que organizações criminosas ainda usam esse prédio como ponto de encontro e de reuniões.

Mainland

Essa é a parte continental de Threshold, onde os habitantes ficam sujeitos aos decretos do barão. Mainland é dividida pela Antiga Muralha da Cidade, que hoje, com tantas aberturas e portões, serve mais como curiosidade do que como proteção. A região da Antiga Muralha abriga a maior parte do comércio legal, enquanto as residências ficam entre ela e a nova muralha.

Salão Municipal: Situado no centro de Mainland, essa grande construção é usada com vários propósitos. Aqui, oficiais da cidade marcam reuniões, guardam armas confiscadas, fazem declarações públicas, julgamentos e, até mesmo, organizam eventos.

Templo de Threshold, Igreja de Karameikos: Essa alta catedral, que tem ao topo enormes arcos em estilo thyatiano, é de domínio do patriarca que supervisiona vinte outros sacerdotes inferiores (a maioria entre 1º e 3º níveis), e auxilia o povo em suas necessidades. Não há templos da Igreja de Traladara em Threshold, mas muitos pequenos cultos são mantidos por sacerdotes de Ione.

O Tapete de Cardia: Cardia é uma aventureira aposentada (ladina de 8º nível) que sabe muito bem como aproveitar as vantagens de um de seus tesouros — um tapete voador. Ele mede 2x3 metros, tem uma taxa de movimento 24 e pode levar até três pessoas, além dela. Normalmente faz viagens até Mirros e outras cidades de Karameikos. Cardia cobra 100 royals (po) por pessoa, e pode ser convencida a voar sobre outras localidades de Karameikos (até mesmo além de suas fronteiras) se algo mais, além do pagamento, for oferecido. Ela frequentemente está transportando passageiros.

O Gancho e a Machadinha: Essa taverna está localizada ao lado da Antiga Muralha e é conhecida, em toda Threshold, como o ponto preferido da Guarda da Cidade.

Acampamento dos Lenhadores
Um acampamento, com cerca de mil lenhadores, que explora as florestas próximas à cidade. Possui o seu próprio moinho, em substituição ao Velho Moinho (descrito a seguir).

Velho Moinho
Ele foi destruído por um incêndio, há 25 anos, mas suas ruínas sombrias ainda se encontram no extremo norte da Ilha Fogor e servem de morada para insetos gigantes. Por isso, periodicamente, o local tem que ser limpo por aventureiros — quando estes estão disponíveis — ou pela Guarda da Cidade.

Ruínas

As ruínas de uma antiga cidade ainda se encontram na costa oeste do lago, ao norte de Threshold. Muros de pedra e detritos espalham-se pela paisagem. Algumas catacumbas ainda estão abertas, embora sejam difíceis de serem localizadas. Essas ruínas fazem parte de uma antiga vila hutaakana, embora ninguém em Threshold diga que essas construções não sejam trabalho de humanos. Na verdade, o local não é muito conhecido pelos habitantes de Threshold.

Tarnskeep

Esse castelo, de propriedade do Barão Halaran, é pequeno, mas bem-construído, com uma única muralha, quatro torres e uma mansão, que possui uma masmorra subterrânea onde prisioneiros são mantidos — mas não serve como abrigo para monstros. Abaixo dessa masmorra há um andar secreto, onde o barão cunha cronas com a prata trazida, uma vez por mês, pela Guarda Élfica. Ninguém mais, além dele, sua sobrinha Aleena, o cunhador e os membros da Guarda Élfica, sabe sobre essa produção. O ladino *Barão Von Hendriks*, no entanto, suspeita.

Dmitrov

A leste do Baronato de Vorloi, no extremo de uma larga península no Mar do Medo, fica a cidade de Dmitrov — uma vila pesqueira, habitada basicamente por traladaranos. Como a região não costuma ser molestada com frequência, não possui muralhas e, em caso de algum ataque, a população abriga-se na mansão fortificada do lorde. Dmitrov é um bom lugar para se viver, mas não tem apelo turístico.

Governante: *Lorde Lev Dromilov*. Guerreiro de 6º nível, 38 anos, cabelos negros e olhos castanhos. Seu estado é pequeno e ele o governa muito bem. Tem boas relações com o Barão de Vorloi, cujas terras fazem fronteira com as suas.

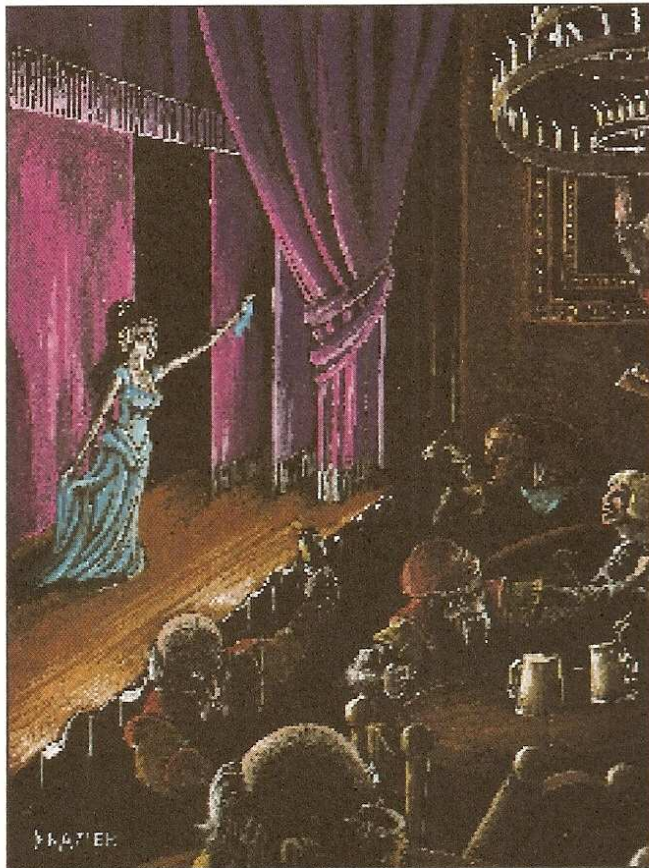
População: 6 500 habitantes.
Leis: Só valem as do rei.

Forte do Destino

É a cidade mais ocidental de Karameikos e, por estar muito próxima do Pântano da Praga, é impregnada por um forte odor. O lugar é a sede do governo do

Barão de Halag (que substituiu o Barão da Águia Negra) e uma região fria e desconfortável, que somente agora está se recuperando das seqüelas deixadas por anos de má administração. Os nativos são muito desconfiados quando se trata de forasteiros e a comunidade foi, há pouco tempo, cercada por uma paliçada de madeira.

Governante: *Milo Korrigan* é o castelão local, mas o Forte do Destino ainda é muito conhecido pelo seu antigo governante, o *Barão Ludwig von Hendriks*.



As tavernas de Mirros são conhecidas pelo divertimento que proporcionam tanto no palco quanto fora dele. No *Lily Coração-Negro*, uma apresentação de *Yolanda de Luln* é interrompida por uma divergência entre thyatianos e traladaranos.

População: 10 mil habitantes.

Leis: As Leis do Rei prevalecem desde que o Barão Hendriks foi deposto. (Antigamente, o lema era “Obedeça ao barão ou morra”; com o complacente governo do Castelão Korrigan, o que vale é “Leve tudo que conseguir carregar”).)

Highforge

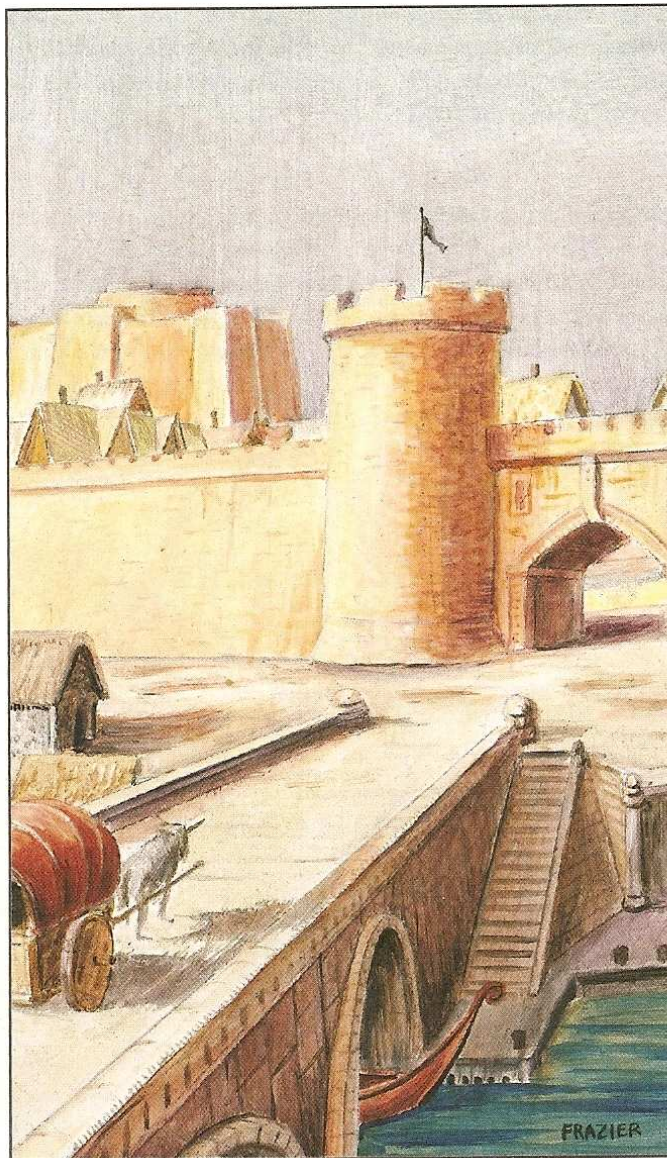
Formada por uma grande comunidade de gnomos e anões, Highforge está alinhada nos Montes Wulfwolde. Algumas construções de pedra foram erguidas, na parte externa, mas a cidade, propriamente dita, fica um pouco abaixo do nível do solo e ao seu redor se espalham inúmeras entradas secretas.

Governante: Dorfus Hilltopper, rei gnomo de Highforge. Dorfus não gosta de se relacionar com humanos, evitando-os tanto quanto possível.

População: 6 500 gnomos e mil anões.

Leis: Dentro de Highforge, as Leis do Rei são ignoradas e os habitantes vivem de acordo com os costumes locais. Gnomos e anões resolvem suas disputas, punem criminosos e nunca relatam infração alguma aos humanos. Além disso, não pagam impostos a eles, só se relacionando com humanos quando negociam algo muito interessante.

Qualquer pessoa que cometa um delito em Highforge será julgado e punido segundo os costumes locais. Justificativas, como a de desconhecimento das leis, não são aceitas. O Mestre deve usar as Leis do Rei para determinar a gravidade do crime, mas precisará avançar um nível, quando o criminoso for humano. (Por exemplo, se para nativos um crime é considerado de Classe 2, para um humano, no entanto, ele será julgado como crime de Classe 3.)



Fortemente construída ao longo das principais rotas mercantes de Karameikos, as muralhas de pedra de Kelvin são uma defesa intransponível. Esta aquarela mostra a visão de quem chega à cidade vindo do oeste, onde a Estrada do Rei cruza o Rio Hillfollow.

Kelvin

Localizada próxima à junção dos rios Hillfollow e Highreach, essa grande cidade foi construída por colonizadores thyatianos, em ruínas traladaranas. A Estrada do Rei cruza o Rio Hillfollow, pela Ponte de Kelvin, e a Estrada Windrush une-se a ela pelo lado ocidental. Muros de pedras garantem a segurança da cidade e uma grande cerca de madeira protege as caravanas que ali pernoitam.

Governante: Barão Desmond Kelvin II.

População: 20 mil habitantes.

Leis: Valem as Leis do Rei, já que magias não podem ser conjuradas dentro dos limites da cidade. Violar tais leis é crime de Classe 3 (ou classe maior, se for um crime mais grave).

Krakatos

Localizada logo ao norte de Mirros, seguindo pela Estrada do Rei, Krakatos é uma nova comunidade construída sobre as ruínas de uma cidade antiga. O Rei Stefan estabeleceu, nessa região, a Escola Karameikana de Artes Arcanas, atraindo negociantes ao lugar e proporcionando um grande desenvolvimento.

Governante: Nenhum (há um movimento para eleger um burgo-mestre).

População: 2 mil habitantes.

Leis: Só valem as do rei.

Luln

Esse vilarejo agrícola, de solo muito fértil, está localizado à margem da estrada principal que vai para o Forte do Destino, próxima de uma floresta. Após a queda de Ludwig tornou-se um bom lugar para se viver.

Governante: Mestra Sascia.

População: 5 mil habitantes.

Leis: Só valem as do rei.

Marilenev

Uma pacata vila agrícola que serve o Estado de Marilenev e onde está situado o Castelo Marilenev — uma grandiosa construção gótica, com paredes sombrias e torres. Apesar de não poder sustentá-lo, Lady Magda insiste em mantê-lo como seu lar.

Governante: Lady Magda Marilenev.

População: 900 habitantes.

Leis: Somente as do rei. Mas, se os crimes forem cometidos contra thyatianos, ou traladaranos favoráveis à Coroa (na opinião de Lady Magda), nem mesmo a justiça do rei será aplicada aqui.

Penhaligon

Penhaligon foi fundada há trinta anos por um amigo do Rei Stefan, o Lorde Arturus Penhaligon. É uma cidadela fortificada, situada entre Kelvin e a fronteira com Darokin, que serve como parada para viajantes. O local recebe ataques ocasionais de humanóides, mas o comércio lhe garante prosperidade. A filha de Arturus, Lady Arteris, assumiu o governo quando da morte do pai, há quatro anos.

Governante: Lady Arteris Penhaligon.

População: 3 750 habitantes.

Leis: Somente as do rei.

Rifllian

Humanos vêm a Rifllian — um Estado élfico — para trocar matéria-prima e cavalos por suprimentos, equipamentos e itens de produção élfica. A estalagem Ganso de Prata, dirigida pelo halfling Stubbs Plattermann, é a mais freqüentada pelos humanos.

Governante: Prestelle (Mercador-Chefe).

População: 2 mil habitantes (a maioria elfos callariis).

Leis: Para visitantes, usam as Leis do Rei; em assuntos internos, adotam os costumes élficos.

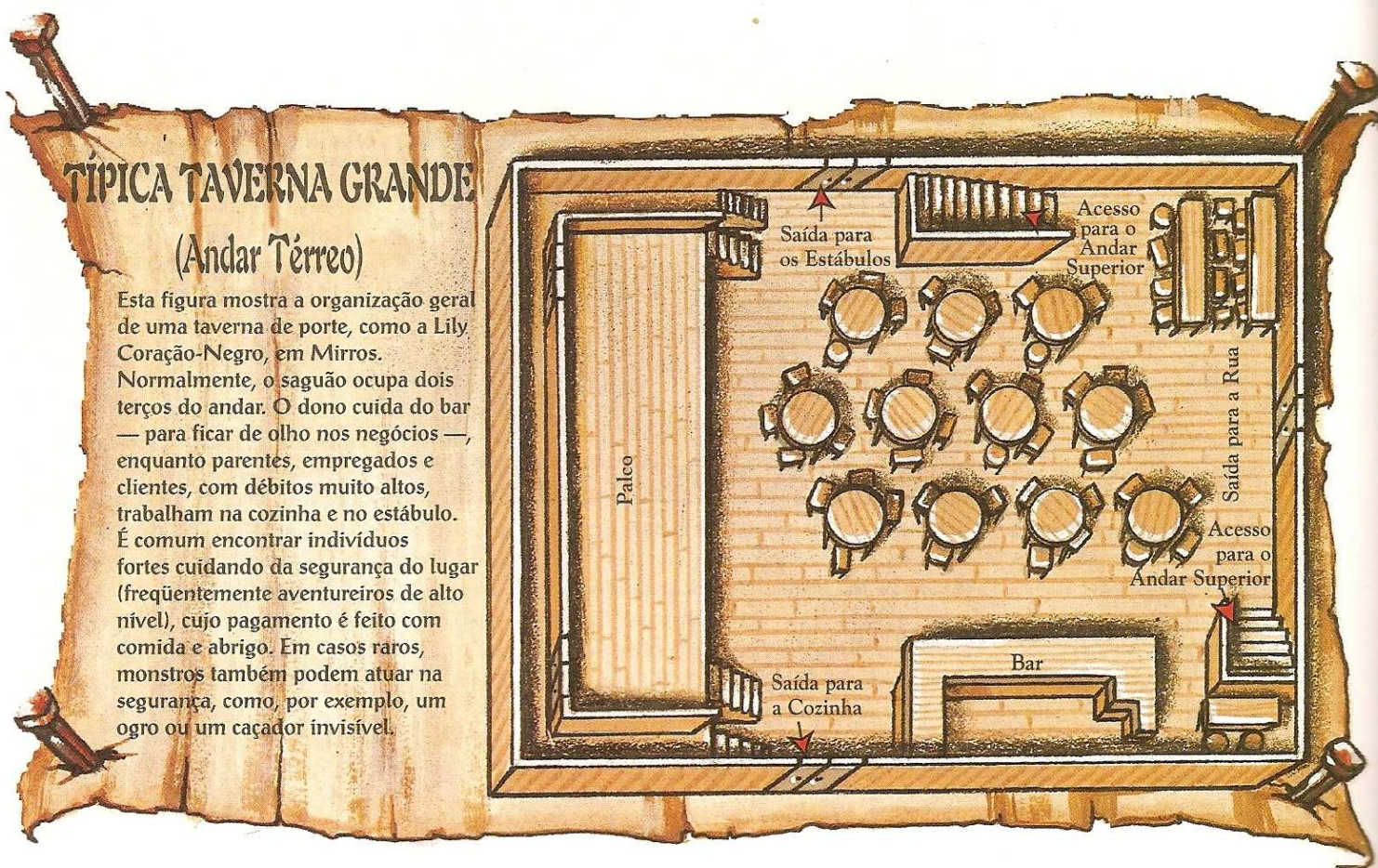
Rugalov

Essa vila, que existe há quarenta anos, vive, principalmente, do comércio com os viajantes que circulam entre Karamaikos e Thyatis, e da pesca. Rugalov também presta serviços à guarnição da guarda, ali instalada.

Governante: Lorde Vlad Lutescu.

População: 650 habitantes.

Leis: Somente as do rei.



Sulescu

Essa vila sossegada, situada nos penhascos íngremes, banhados pelo mar turbulento da costa karameikana, fica distante dos tumultos das cidades e vilas maiores. Seus nativos são introspectivos e isolados dos problemas e da política nacional.

Governante: *Lorde Zemiros Sulescu*, o último de uma longa linhagem de membros dessa família, nomeados sempre para esse cargo.

População: 950 habitantes.

Leis: Somente as do rei. No entanto, parece existir uma espécie de toque de recolher voluntário — ao pôr-do-sol, os capachos de boas-vindas são retirados das portas e aqueles que não voltarem da estalagem, até essa hora, ficam para fora.

Vandevicsny

Essa comunidade, habitada por fazendeiros e lenhadores, está localizada próxima às florestas e vilas da costa sul. Sua população é de traladaranos, predominantemente. Se algum ataque ocorrer, os moradores refugiam-se na mansão de Lorde Gustav.

Governante: *Lorde Gustav Vandevic*.

População: 100 habitantes na vila e 800 nas florestas e regiões costeiras que a cercam.

Leis: Vandevicsny tem um costume curioso, cuja origem se

perdeu na história: toda casa deve manter uma réstia de alho à porta e um símbolo sagrado sobre a cama.

Verge

Situada na base das Montanhas de Cume Negro, Verge é usada como ponto de partida por aventureiros que vão a Threshold. Nos últimos vinte anos foi atacada por goblins e gnolls e, por duas vezes, completamente incendiada. Uma nova muralha está sendo erguida ao seu redor, mas sua construção tem sido lenta.

Governante: *Sir Retameron e Lady Halia Antonic*.

População: 500 habitantes.

Leis: Somente as do rei.

Vorloi

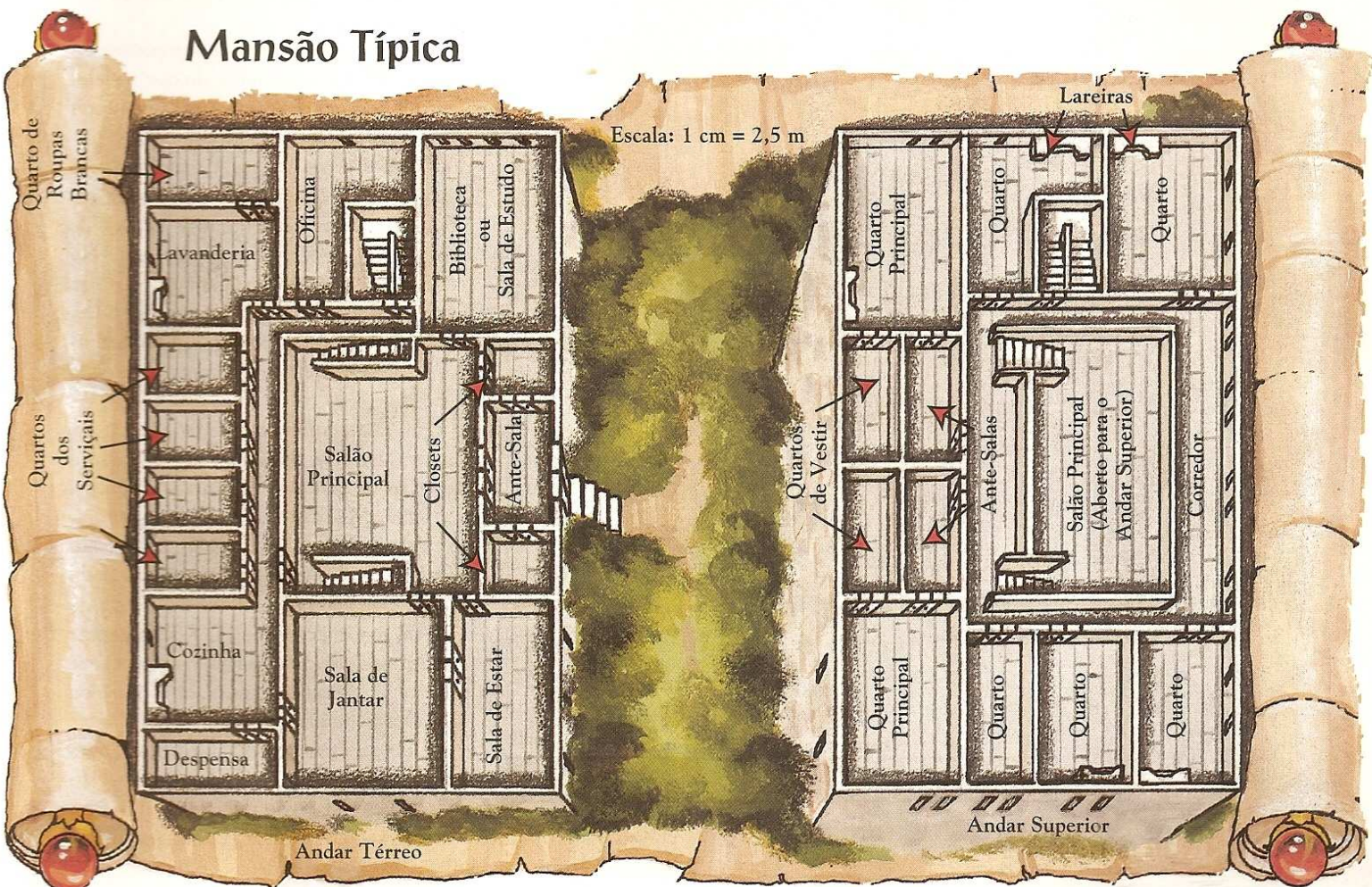
Essa pacífica e amistosa comunidade, circundada por uma baixa muralha, é a casa dos Vorloi. É uma vila comercial, que possui o seu próprio porto, utilizado pela família para atividades de exportação — seus comerciantes também trazem mercadorias para Karameikos.

Governante: *Barão Philip Vorloi*.

População: 7 500 habitantes.

Leis: Somente as do rei.

Mansão Típica



Capítulo V:

Personalidades

Muitos capítulos do *Guia do Viajante* mencionam as personalidades de Karamaikos. São governantes (locais e nacionais), visitantes de outras nações, heróis e vilões nefastos. Agora é tempo de conhecê-

los melhor. Este capítulo traz maiores detalhes sobre alguns deles, oferecendo ao Mestre todo um elenco para interagir, nas aventuras, com os personagens dos jogadores.

Muitas pessoas aqui descritas são figuras importantes na sociedade karamaikana: barões, lordes, ladies e, é claro, a Família Real. Embora a grande maioria dos personagens de baixo nível não tenha a oportunidade de se encontrar com elas, essas celebridades compõem a história do reino. Por exemplo, saber que Sua Majestade Real, o Rei Stefan, não aprova que atos malignos sejam cometidos em sua corte, ajuda a compreender o porquê do tratamento dado pela Coroa ao primo do monarca, o ex-Barão da Águia Negra, Ludwig von Hendriks. Outras pessoas aqui mencionadas serão patrocinadoras dos personagens e poderão ajudá-los, ou até mesmo resgatá-los.

Independente do nível de seus poderes — na maioria dos casos maior do que aqueles com que os personagens iniciam as aventuras —, esses Personagens do Mestre (PdMs) não devem ofuscar os heróis. A maioria dessas figuras proeminentes tem objetivos e responsabilidades específicas, o que as impede de atuar diretamente nas aventuras. Na verdade, esses PdMs são poderosos em apenas algumas áreas. O Mestre, ao usá-los, deve ter em mente que são os personagens dos jogadores que devem protagonizar a história.

Há uma grande chance de que alguns desses indivíduos venham a morrer durante o jogo (principalmente os PdMs malignos), seja como resultado natural da aventura, seja pelas mãos dos personagens. Isso é bom, uma vez que ajuda a personalizar cada campanha. Lembre-se de que a morte de uma pessoa importante pode desencadear sérias consequências, como uma disputa por um trono, uma guerra santa, ou a busca de vingança pelos amigos do falecido.

Cada personagem será apresentado num mesmo padrão, para facilitar a consulta. Não é necessário ler o capítulo todo. O Mestre

pode somente folhear as páginas e ver quais personagens estão ligados a determinadas áreas.

Depois disso, poderá ler mais cuidadosamente os registros



**s montanhas
não devem
ser citadas.
Elas não
são Karamaikos. Não
fale das florestas. Elas
não são Karamaikos.
Não fale sobre os
castelos, o clima ou a
cultura. Castelos
deterioram, o clima
muda e a cultura fica
perdida no tempo. Fale,
no entanto, do povo.
Esse é Karamaikos.**

**— Yolanda de Luln,
Mestra de
Cerimônias**



daqueles que pretende conhecer melhor. Cada descrição é feita da seguinte maneira:

Personalidade: Um breve resumo sobre a personalidade do indivíduo, incluindo suas peculiaridades. Essa seção deve ajudar o Mestre a representar o personagem e a interagir com os heróis. O indivíduo é arrogante ou modesto? Amigável ou hostil? Orgulhoso ou tímido? Tenha essas informações sempre em mente ao interpretá-lo.

O Que Ele/Ela Costuma Dizer: É uma frase que o personagem diz e que pode ser usada como pista para revelar sua personalidade.

O Que os Outros Dizem Dele/Dela: Uma citação de outra personalidade da sociedade, que revela como o personagem é visto pelos demais.

Aparência: Descreve as características mais marcantes de cada pessoa em questão.

Como Usar o Personagem: Essa seção orienta de que maneira o PdM pode se encaixar na campanha, seja como base para as aventuras, seja interagindo com os aventureiros.

Combate: Personagens diferentes lutam com estilos e estratégias diferentes e essa seção indica como o indivíduo se comporta numa batalha — se é combativo, ou se permanece afastado, deixando que os outros se machuquem.

A Família Real de Karamaikos

A Família Real, conhecida como o Clã Karamaikos pelos traladaranos e como os Reais pelos thyatianos, são os parentes mais próximos do rei, incluindo a esposa, três filhos, o genro, dois netos e dois primos. Com exceção do Barão da Águia Negra — agora exilado —, esses indivíduos formam um grupo bastante confiável. Embora discutam entre si e façam intrigas uns contra os outros, os membros do clã constituem uma família muito unida (se comparada à maioria das dinastias monárquicas).

O Rei e os Reais devem ser apresentados para os jogadores iniciantes como indivíduos superiores, muito além do alcance dos heróis (ao menos inicialmente) e cuja presença inspira respeito e admiração. Ser apresentado à Família Real é um evento de suma importância. As personalidades dos vários membros do clã (como o jeito independente de Adriana ou a impulsividade de Valen) podem servir de gancho para aventuras.

Rei Stefan Karamaikos

A história do rei está profundamente ligada a das terras que levam o seu nome, e é recontada no Capítulo II: História. O monarca recebeu o nome em homenagem a um tio já falecido e, se tivesse mantido suas conexões com Thyatis, seria hoje conhecido como Grão-Duque Stefan III. Por ser o primeiro governante da nação de Karamaikos, Stefan abandonou o complemento “III”.

Informações biográficas: Nascido em 948 DC. Em 970 DC assume o comando do grão-ducado de Karamaikos. No ano de 979 DC, casa-se com Lady (hoje Rainha) Olivia Prothemian e, em 1 006 DC, declara Karamaikos uma nação independente. Ele e a Rainha Olivia têm três filhos: Adriana, nascida em 980 DC, Justin, nascido em 982, e Valen, nascido em 986.

Personalidade: O rei demonstra suas emoções mais profundas apenas aos membros de sua família e aos amigos mais íntimos. Seu discurso é áspero e seus comentários francos e intransigentes. Os julgamentos que profere nas audiências, às vezes, não são agradáveis, mas demonstram imparcialidade. O povo o admira e o considera um homem severo, porém justo.

Infelizmente, o rei é incapaz de lidar com a maldade — ele não compreende como alguém pode optar por esse caminho. Ele adiou ao máximo a intervenção da Coroa no caso de seu primo Ludwig von Hendriks — o ex-Barão da Águia Negra, que saqueou o baronato de mesmo nome —, esperando que tudo se resolvesse, como se fosse uma fase passageira. Em geral, quando está lidando com uma pessoa, cujas motivações se originam do mal ou da loucura, o rei se vê em desvantagem, pois

O que Significam os Números

Após cada descrição do personagem, há um resumo contendo estatísticas usadas no jogo. Veja aqui como tal descrição aparece — definições das abreviaturas virão a seguir:

Nome (nível e classe): TAC0; AT; D; CA; pv; MV; MO; Tend.

Atributos:

Línguas:

Perícias:

Equipamento:

Habilidades de Ladrão:

Grimoire:

Magias Favoritas:

Nome: Se auto-explica.

Nível e classe: Todas as classes são mencionadas (como um elfo guerreiro/mago).

TAC0: Tentativa de Acertar. Categoria de Armadura 0. Esse número é inalterável quando há muitas variáveis em combate. Força, Destreza e bônus com armas não estão incluídos nesse valor — o que deve ser feito pelo Mestre.

AT: Esse é o número de ataques que o personagem pode realizar por rodada. Personagens mais poderosos o fazem várias vezes. O tipo de arma, normalmente utilizado, também é mencionado aqui.

D: Esse é o dano que o indivíduo normalmente inflige. Personagens podem usar outras armas além das listadas aqui (e causar outros danos); essas são as mais comuns.

CA: Categoria de Armadura inclui todos os modificadores quanto a bônus; por tipo, magia ou Destreza. No jogo, devem existir outros modificadores de acordo com a situação.

pv: Total dos pontos de vida.

MV: Taxa de movimento.

MO: Nível de moral.

Tend.: A tendência é utilizada como base para ações do personagem, mas que, necessariamente, não exclui todos

(continua na página 54)

(continuação da página 53)

os tipos de comportamento. Personagens *bons* tendem a ser prestativos, os *leais* a manter a palavra, os *maus* a ferirem, etc. Situações específicas podem levá-los a atitudes contrárias às suas tendências.

Atributos: Esses são os valores das habilidades dos personagens — Força (For), Destreza (Des), Constituição (Cons), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car).

Línguas: São os idiomas em que o personagem sabe se comunicar. Talvez ele conheça outras línguas além das indicadas. Possíveis dialetos aparecerão entre parênteses. A maioria das línguas indica uma raça ou uma nação.

Perícias: Essas são explicadas detalhadamente no *Livro do Jogador* (veja Perícias Comuns).

Equipamento: Geralmente indica os itens mágicos que o personagem possui. De acordo com o Mestre — e dependendo da situação —, o personagem pode ter mais itens do que os listados aqui.

Habilidades de Ladrão: Essa seção só aparece para a classe de ladinos e representa a habilidade de furtar bolsos (FB), abrir fechaduras (AF), achar/desarmar armadilhas (A/DA), esconder-se nas sombras (ES), ouvir ruídos (OR), escalar muros (EM) e decifrar linguagens (DL).

Grimoires: Essa descrição é fornecida aos personagens arcanos. Guia de magias, onde as preferidas e memorizadas pelo mago estão marcadas com um asterisco (*).

Magias Preferidas: Essa descrição é para personagens sacerdotes e é similar à descrição do *Grimoire*. Quando um deus concede magias ao seu sacerdote, este deve ter uma grande variedade delas consigo — que são as normalmente listadas.



não consegue perceber os reais objetivos dos vilões.

O Que Ele Costuma Dizer: “Não há thyatianos, nem traladaranos aqui. Há apenas cidadãos de Karamaikos.” — Em seu pronunciamento, quando renomeou Mirros.

O Que os Outros Dizem Dele: “Ele não reconheceria o mal nem se ele estivesse com um manto preto, portasse uma adaga e pulasse em sua cama gritando: ‘Eu sou a personificação das trevas!’”. Uma grande falha, mesmo para um humano.” — Jenkin Flintfoot, Embaixador dos Cinco Condados, em comunicado secreto a integrantes de seu governo.

Aparência: O Rei Stefan é um homem de meia-idade. Sua estatura é de 1,75 metro, média do reino, e seu corpo é musculoso. Os cabelos, barba e bigode são ruivos e já apresentam algumas mechas grisalhas. Seus olhos são azuis como o mar. Diferente de outros governantes de formação militar, o rei sente-se perfeitamente confortável com qualquer tipo de roupa, e veste-se de acordo com a ocasião. Na corte, usa trajes vistosos e caros. Quando em caçada, veste algo simples, adequado para montar e, em batalha, prefere armaduras de construção confiável e sólida.

Como Usar Stefan: O poder de Stefan e de sua família é grande em Karamaikos e, embora os personagens possam sentir tal influência o tempo todo, só deverão encontrar o monarca pessoalmente ao atingirem altos níveis de experiência.

Para aventuras de baixo nível, o rei deve se manter como um personagem proforma, de quem os jogadores ouvem falar, mas nunca o vêem. Ele é tido por seu povo como inteligente e sábio, apesar de cometer alguns erros propositais com certa frequência. Independentemente de suas raízes, o povo de Karamaikos adotou a família de Stefan como a Família Real, e Sua Majestade espera que todo o clã se comporte à altura dessa responsabilidade, do respeito e da admiração dos plebeus.

Nas primeiras aventuras dos níveis intermediários é possível que os heróis se vejam convivendo com o rei, na corte, em ocasiões sociais. Funcionários do palácio podem convidá-los a desempenhar missões em prol da nação, ou talvez os personagens deparem com uma conspiração contra a Coroa. É de se esperar que, ao alcançarem uma reputação razoável, os heróis já tenham socorrido o rei em inúmeras ocasiões. Dependendo das circunstâncias, o Mestre poderá agraciar os personagens dos jogadores com títulos e terras, assim que atinjam a notoriedade (a partir do 9º nível).

Perceba que, embora o Rei Stefan seja uma pessoa de tendência *boa*, isso não significa que todas as decisões e atitudes da Coroa irão beneficiar os jogadores. O monarca possui um fiel compromisso com a tradição, o dever e a responsabilidade para com sua linhagem nobre, e, frequentemente, é visto como um conservador intransigente pelas pessoas que querem mudanças imediatas no reino — a reivindicação de uma democracia representativa, por exemplo, sequer seria levada a sério.

Combate: É bastante improvável que os jogadores venham a encontrar o rei em uma situação de combate (“Você abre a porta e encontra um cômodo de 3 metros quadrados, com um baú de ouro e o Rei de Karamaikos — jogue o dado e veja o que lhe espera.”). No entanto, talvez ocorram situações em que seja importante conhecer as habilidades do monarca. Stefan possui dois conjuntos de habilidades — um para situações do cotidiano na corte e outro para guerra (quando em combate).

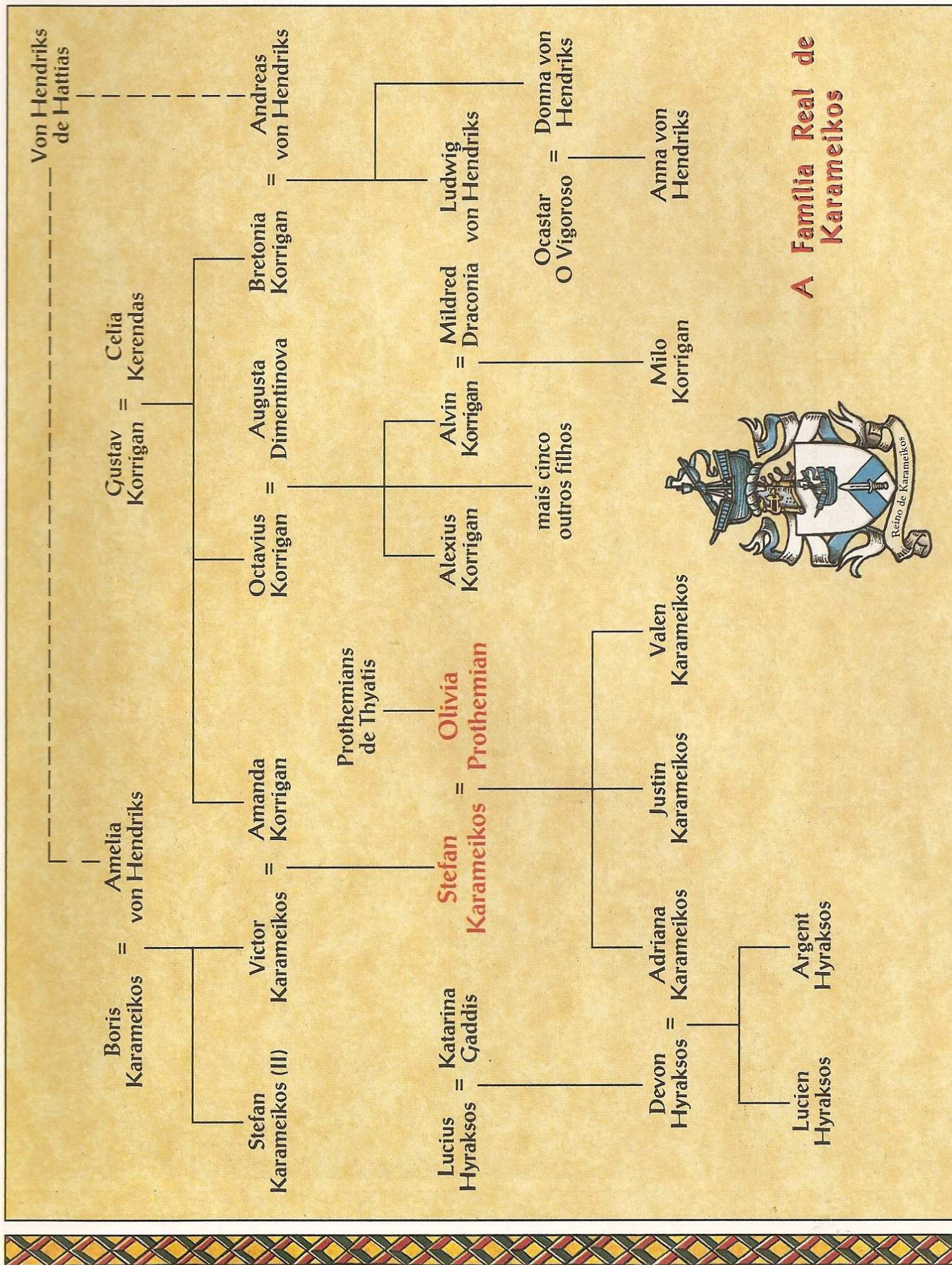
Stefan Karamaikos (Guerreiro de 15º nível): TAC0 6; AT 5/2; D 1d8+3 (espada longa +2 e bônus de Força); CA 5 (na corte: corselete de couro sob as roupas, anel de proteção +1, bônus de Destreza), ou -3 (em guerra: armadura simples, escudo +2, anel de proteção +1, bônus de Destreza); pv 80; MV 12; MO Fanático (17); Tend. Justa.

For 16, Des 16, Cons 14, Int 13, Sab 15, Car 17.

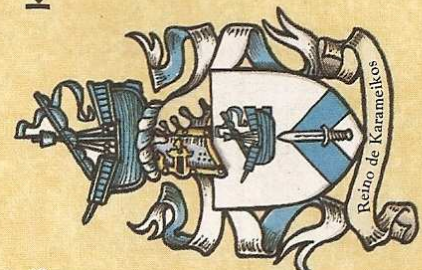
Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: etiqueta, heráldica, história local, cavalgar criatura terrestre, marinhagem e rastrear.

Equipamento: Escudo +2, anel de proteção +1 e espada longa +2.



A Família Real de Karameikos





Retrato da Família Real de Karamikos, pintado em 1 006 DC, logo após o casamento da Princesa Adriana com Devon Hyraksos. Da esquerda para a direita: Princesa Adriana, Rainha Olivia, Príncipe Valen, Rei Stefan e Príncipe Justin.

Rainha Olivia Karameikos

Olivia Prothemian nasceu em 959 DC e é a primogênita de uma rica família thyatiana. Ela é prima distante do imperador de Thyatis. De acordo com os costumes locais, foi prometida ao Duque Stefan quando tinha apenas 11 anos — como parte de uma aliança entre as famílias Karameikos e Prothemian —, mas, logo depois do noivado, o futuro rei vendeu suas terras ao imperador e partiu num navio para assumir um certo ducado. A família Prothemian desaprovou a atitude de Stefan e, em 973, liberou Olivia do compromisso. Ela, no entanto, preferiu sustentar o noivado, na esperança de que o duque fosse um homem capaz de fundar um reino e não apenas um rapaz lunático com sonhos grandiosos. Por volta de 979 DC, ela se convenceu de que Stefan merecia seu amor e o desposou.

Personalidade: A corte de Mirros vê a Rainha Olivia como “uma anfitriã perfeita e graciosa” e essa é a imagem que ela passa para os estrangeiros: modos perfeitos e uma compostura inabalável. Na realidade, a consorte de Stefan é uma administradora nata e nunca quis coisa alguma além do poder. Embora a corte talvez não perceba, ela lida com isso tão bem quanto o marido. A rainha controla a vida social de Mirros, organizando bailes e jantares, entretendo autoridades estrangeiras e nobres karameikanos. Comanda, também, uma poderosa rede de informações, ouvindo, analisando e arquivando todo rumor que chega a seus ouvidos. Quando fica sabendo de algum evento que necessite uma intervenção, Olivia informa o marido, ou outro membro da corte capacitado a lidar com o problema... ou, às vezes, interfere por conta própria, aplicando pressões sutis através de sua rede de informantes. Apesar de ter se casado por conveniência, Olivia sente afeto e respeito pelo marido. Também educou os filhos para que fossem pessoas capazes e independentes.

O Que Ela Costuma Dizer: “Oficialmente, eu não sabia disso. Mas, obrigada por ter me informado.” — Uma maneira comum de reagir às novidades, independentemente do seu conteúdo.

O Que os Outros Dizem Dela: “Charmosa, linda e graciosa. Lembre-me de nunca ficar em seu caminho.” — Lorde Cornel Osteric, Embaixador de Thyatis.

Aparência: A Rainha Olivia é uma mulher esbelta e graciosa, mesmo aos 53 anos. Ela tem 1,62 metro de altura e pesa 52 quilos. Seus cabelos são de um tom castanho-escuro e os olhos de um azul glacial. Com sua beleza aristocrática e modos finos e elegantes, Olivia faz lembrar uma estátua thyatiana que ganhou vida.

Como Usar Olivia: A interação direta dos heróis com a rainha provavelmente irá se limitar à esfera social. No entanto, conforme os personagens venham a subir de nível e a conquistar fama, Olivia ouvirá falar neles. Quando as circunstâncias forem convenientes, ela irá ordenar que os heróis sejam contratados para missões secretas, como espionar autoridades, ou proprietários de terra, pressionar indivíduos rebeldes a obedecer aos governantes, entre outras tarefas. Um de seus agentes é Emilio o Grande.

Olivia poderá influenciar as aventuras de personagens de alto nível, mas nunca de maneira explícita, talvez através de uma mensagem entregue em mãos, um encontro com um cortesão não muito importante, ou um cuidadoso sussurro ao ouvido. Os agentes da rainha, por sua vez, usam outros agentes. Alguém pode até rastrear as origens de um rumor até o palácio, mas provar o envolvimento de Olivia é muito mais difícil.

Um assunto em que a rainha e seu marido discordam é quanto à sucessão da Coroa. O Rei Stefan já declarou sua filha mais velha, Adriana, como herdeira, mas Olivia prefere ver o filho mais novo, Valen, no trono. Ela é louca pelo caçula e seu relacionamento com Adriana tem esfriado bastante (se é que ainda não congelou por completo).

Combate: A rainha pertence à classe dos ladinos, e desempenha muito mais o papel de espiã do que o de ladra. Ela aplica suas habilidades criminosas à arte de controlar a rede de informações. É muito raro envolver-se diretamente em qualquer combate. A maior parte de suas batalhas é assumida pelos guardacostas — geralmente, quatro guerreiros de 4º nível, com armaduras, escudos e espadas longas.

Os talentos de ladra da rainha são mais utilizados para a espionagem do que para o enriquecimento e, por esse motivo, as habilidades são mais desenvolvidas, permitindo-a esconder-se nas sombras, detectar ruídos e decifrar linguagem. Sua capacidade de furtar bolsos e desarmar armadilhas encontra-se, ainda, num nível primário.

A rede de informantes de Olivia é composta de cortesãos e nobres de pequeno poder, em vez do bando de malandros experientes que costumam ser atraídos por um ladrão de alto nível. Esses agentes também fazem parte do grupo dos ladinos e podem ser criados através da **Tabela 31: Seguidores de Ladrão**, encontrada na página 58 do *Livro do Jogador*. O primeiro contato de um personagem com a rainha se dá através de um desses informantes.

Olivia Karameikos (Ladra de 12º nível): TAC0 15; AT 1; D 1d4 (grampo de cabelo ou adaga oculta); CA 5 (anel de proteção +3, bônus de Destreza); pv 40; MV 12; MO Fanático (18); Tend. *Neutra*. **Idiomas:** Thyatiano, traladarano e élfico (dialeto callarii).

Perícias: Avaliação, dança, disfarce, etiqueta, falsificação, heráldica, história local e ler lábios.

Equipamento: Adaga +1 (uma lâmina delgada e precisa com cabo entalhado de chifre de unicórnio — Olivia traz sempre a arma consigo, sob o pretexto de se tratar de uma herança de família e de usá-la como espátula para abrir cartas, mas pode ser usada em combate) e anel de proteção +3.

Habilidades de Ladrão: FB 20%; AF 90%; A/DA 5%; ES 90%; OR 80%; EM 70%; DL 90%.

Princesa Adriana Karameikos-Hyraksos

Nascida em 980 DC, Lady Adriana foi criada por sua mãe para ser uma duquesa thyatiana. No entanto, seu temperamento era mais parecido com o do pai e a princesa constantemente se rebelava contra a educação que lhe era imposta, voltada para os negócios do governo e para os deveres sociais de uma jovem aristocrata. Quando o príncipe Justin foi emancipado, ela insistiu em receber o mesmo privilégio. Contra uma forte objeção da Rainha Olivia — que desejava para a filha um noivado com Barão Kelvin —, Stefan, mesmo relutante, concordou. Com uma nova identidade, a princesa passou três anos vivendo como um membro da guarda da cidade de Kerendas, em Thyatis. Depois desse período, voltou a Mirros, onde encontrou um pai orgulhoso e uma mãe descontente. O relacionamento entre a rainha e a princesa jamais voltou a ser o mesmo. Adriana irritou ainda mais sua mãe ao rejeitar o jovem barão, preferindo se casar com Devon Hyraksos, filho do antigo

A Linha do Tempo de Karamaikos

Karamaikos é parte de um mundo gigantesco, repleto de impérios perdidos, exércitos em cruzadas, de mudanças devastadoras e grandes mistérios. A linha do tempo serve para integrar as informações contidas nas histórias oficiais, das quais fazem parte. Há menções sobre grandiosas coisas além das fronteiras — isso é intencional, portanto, beneficie-se de qualquer império perdido e as informações fornecidas sobre ele para criar aventuras.

Todas as datas têm como base o calendário thyatiano, o mais aceito no Mundo Conhecido.

Anos thyatianos são contados a partir da Coroação de seu primeiro imperador (há mais ou menos mil anos), sendo que os anos anteriores são grafados como AC (antes da Coroação) e os posteriores como DC (depois da Coroação). Um “c.” antes da data indica *circa*, que quer dizer “aproximadamente nessa época”; isso é discutido entre as maiores tendências e os impérios antigos.

c. 5 000 AC: Surgimento, em MYSTARA™, da civilização mais antiga de que se tem notícia — grandes impérios élficos, distantes ao sul.

c. 4 000 AC: Surgimento da civilização humana mais antiga de que se tem notícia — os oltecas, no extremo leste.

c. 3 000 AC: Surgimento da civilização de Blackmoor, no extremo norte, onde os arcanos usam ciência altamente avançada, muito além da capacidade dos mystarianos modernos. A região, que se tornará Karamaikos, passa por uma era de glaciação.

c. 2 900 AC: Os gnomos declaram que sua raça foi criada pelo Imortal Garal Glitterlode.

c. 2 000 AC: Acontece o Grande Cataclismo, também conhecido como a Chuva de Fogo, um desastre ecológico causado pela tecnologia de Blackmoor, que destrói e altera o clima de todo o planeta. Os oltecas e as grandes civilizações élficas, ao sul,

Ministro da Guerra e seu amigo de infância. O casal tem dois filhos: Lucien (nascido em 1 007 DC) e Argent (nascida em 1 009 DC).

O relacionamento entre mãe e filha piorou ainda mais quando Stefan elegeu Adriana sua herdeira e, conseqüentemente, futura Rainha de Karamaikos. Olivia pressionou o marido para que escolhesse o filho mais novo, Valen, mas o rei optou pela filha, que já tinha lhe dado netos. Adriana sempre desconfia das intrigas da mãe e procura conhecê-las e, eventualmente, frustrá-las, provando a ela que não é tão onisciente e onividente quanto parece.

Personalidade: Lady Adriana foi rebelde quando jovem, brigando com a mãe e fugindo das aulas de montaria e caça. Hoje, essa rebeldia a transformou em uma mulher independente, mais madura e tranquila. Ainda prefere a vida ao ar livre e aprova a forma como seu pai lida com as questões políticas — achando as pessoas certas para o serviço e levando-as a realizá-lo.

Adriana, devido às divergências, excluiu a mãe de quase toda sua vida pessoal, particularmente da educação de Lucien e Argent. É claro que nenhuma das duas faria qualquer coisa para deixar Stefan ou a nação em perigo. Mas a guerra interna, na Família Real, continua.

Adriana dedica-se ao seu marido e filhos e faz planos para o dia em que estarão governando Karamaikos, dando continuidade ao sonho de Stefan. Para isso, a princesa não poupa esforços na educação da terceira geração da realza karamaikana, cuidando para que as crianças sejam sadias de mente e corpo.

O Que Ela Costuma Dizer: “Eu receio que a política nacional seja como uma grande discussão em família.”

O Que os Outros Dizem Dela: “E vice-versa, no caso de Karamaikos.” — Dona Marianita de Glantri.

Aparência: Adriana tem uma altura média (1,63 metro) e pesa 54 quilos. Tem cabelos vermelhos como o cobre, olhos castanhos e o rosto alvo, marcado por muitas sardas. Como seu pai, veste-se de acordo com a ocasião. Adriana sente-se tão confortável em um vestido de baile quanto num traje simples para passear pela floresta.

Como Usar Adriana: A princesa cresceu e tornou-se uma mulher independente, decidida e que se julga responsável pelo futuro do reino. Sua forma de reagir aos problemas lembra mais os modos do pai que os da mãe — geralmente é direta e até brusca. Seus anos como aventureira a tornaram consciente das diferenças entre um karamaikano de origem thyatiana e outro de origem traladarana. Sabendo disso, esforça-se para agradar a todos os futuros súditos.

Existem duas coisas que, atualmente, levariam Adriana a atuar como os heróis: uma ameaça a seus filhos, ou as intrigas da rainha. Aliás, a princesa está tentando criar sua própria rede de informações e agentes de confiança, para poder interagir-se do que sua mãe sabe. Ela herdou a sutileza da mãe, por isso, normalmente, é Devon quem atua em seu nome.

Combate: Adriana é bastante atlética e manteve sua habilidade de combater bem-treinada, embora tenha pouca necessidade de usá-la no dia-a-dia. Quando viaja, geralmente leva consigo dois guarda-costas (guerreiros de 4º nível, com armaduras simples, escudos e espadas longas). Um de seus deveres, como futura ocupante do trono, é manter-se informada sobre a situação militar, e, freqüentemente, faz viagens para inspecionar tropas e fortificações em nome do rei.

Adriana Hyraksos (Guerreira de 10º nível): TAC0 11; AT 1; D 1d8+1 (espada larga, bônus de Força); CA 6 (na corte: couro e bônus de Destreza) ou 0 (na guerra: armadura simples, escudo, bônus de Destreza); pv 48; MV 12; MO Fanático (18); Tend. *Justa*.

For 13, Des 16, Cons 11, Sab 14, Car 13.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Etiqueta, história local, cavalgar criatura terrestre e rastrear.

(continua na página 59)

Lorde Devon Hyraksos: Príncipe-Consorte de Karamaikos

Nascido em 977 DC, Devon é o único filho do falecido Almirante Lucius Hyraksos e de Katarina. Quando jovem, o lorde freqüentava a corte e a Marinha Real, e demonstrou competência em ambos os campos. O futuro príncipe participou de aventuras ao lado de Adriana Karamaikos, que estava emancipada há pouco tempo e viajava incógnita. Até hoje, Devon afirma que, na época, desconhecia o fato da desajeitada guerreira ser, na verdade, a princesa. Aqueles que conhecem Devon também acham que ele não seria capaz dessa dedução.

Com o retorno de Adriana, rumores surgiram quanto à possibilidade de um casamento. Vários candidatos, incluindo Desmond Kelvin, disputaram a mão dela. Mas, a princesa optou pelo gentil Devon. Ela justificou a escolha dizendo conhecer o coração de seu companheiro de aventuras realmente a fundo, sem a interferência da política e das intrigas da corte. Stefan aceitou a união com prazer, mas Olivia não demonstrou tanto entusiasmo. Os dois casaram-se em 1 006 e deram à Família Real dois novos descendentes, até o momento: Lucien e Argent.

Personalidade: Devon é gentil e ambicioso. Nunca foi sua intenção se tornar rei de Karamaikos, mas não jogará a oportunidade fora se ela aparecer. É mestre em resolver pequenos problemas. Felizmente, não sabe que tem em Desmond Kelvin um inimigo e que Valen Karamaikos sente inveja de sua inevitável ascensão ao trono. A admiração que sente pelo pai, às vezes, causa-lhe problemas políticos — Devon, freqüentemente, elogia o período em que Lucius Hyraksos era Ministro da Guerra, fato este que muito irrita a atual ministra, ao extremo.

O Que Ele Costuma Dizer: “Penso ser o homem mais sortudo em toda Karamaikos e isso me assusta. Às vezes, acho que algo horrendo vai acontecer, só para equilibrar as coisas.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Entristece-me saber que o futuro rei está brincando de pirata novamente. Espero que nenhum mal lhe aconteça.” — Desmond Kelvin, ao saber que Devon liderava mais uma patrulha de caça aos piratas.

Aparência: Devon é alto, tem olhos azuis, barba e bigodes negros. Ele, aliás, se parece muito com os piratas que persegue, e prefere o uniforme naval, ou trajes militares, às vestes de gala. Seus cabelos dão sempre a impressão de terem sido remexidos por um vento forte.

Como Usar Devon: A costa sul de Karamaikos é o local mais comum de se encontrar o príncipe, uma vez que ele se dedica a combater a pirataria nas principais rotas de comércio, quando não está na corte. Os personagens podem se engajar numa aventura marítima ao seu lado e talvez recebam a missão, em nome da Coroa, de procurar esconderijos de piratas nos pântanos. Justin ou Adriana podem mandar os personagens junto com o príncipe, para que também o protejam.

Na corte, Devon é educado e agradável. Não planeja intrigas em benefício próprio, mas se esforça muito para que os planos de Adriana saiam de acordo com o que ela espera. Seus modos delicados, normalmente, funcionam quando o estilo direto de abordagem de sua esposa falha.

Combate: Devon sente-se em casa quando está no mar. Veste uma couraça peitoral em combate, mas apenas porque Adriana insiste. Ela também lhe deu um anel que permite respirar embaixo d'água. O príncipe fica irritado com as limitações impostas aos membros da realeza e prefere liderar, no front de batalha, presente sempre num dos primeiros navios, abordagens a embarcações piratas. Essa sua predileção não agrada àqueles que têm o dever de protegê-lo.

Lorde Devon Hyraksos (Guerreiro de 12º nível): TAC09; AT 2; D 1d8+5 (espada longa +2, especialização na arma, bônus de Força); CA 10 (na corte) ou 2 (na guerra: armadura simples e escudo); pv 90; MV 12; MO Campeão (15); Tend. *Justa*.

Idiomas: Dialeto de Minrothad, thyatiano e traladarano.

Perícias: Vigor, etiqueta, navegação, uso de corda, natação e marinhagem.

Equipamento: Espada longa +2 e anel de respirar embaixo d'água.

(continuação da página 58)

acabam dizimados. Elfos migram para o norte. As Terras Arruinadas são criadas a partir daí.

c. 2 100 AC: Os primeiros elfos chegam a Karamaikos. Surge a civilização nítia.

c. 1 800 AC: Os anões declaram que sua raça foi criada pelo Imortal Kagyar o Artesão.

c. 1 700 AC: Acontece o Cataclismo Local. Elfos, que viviam no que hoje é Glantri, descobrem um objeto em Blackmoor e o acionam sem querer, resultando em terremotos e elevações de terra na atual costa de Karamaikos e Cinco Condados. Surgem as ilhas que, futuramente, serão Minrothad e Ierendi. Elfos glantrianos fogem de Glantri.

c. 1 500 AC: Os nítios chegam a Karamaikos, tornando-se traldários. Outros clãs espalham-se no que hoje é Darokin. O Imortal Pflarr, cuja cabeça é de chagal, cria os hutaakanos.

c. 1 400 AC: Durante cinco gerações, desde sua chegada, os traldários sofreram grandes perdas populacionais. Voltaram para um estilo pré-agrícola de vida e, ao serem encontrados pelos hutaakanos, passaram a viver sob seu domínio.

c. 1 000 AC: Os gnolls do oeste invadem o território traldário. Essa é a época de Halav, Zirchev e Petra. Os hutaakanos voltam para o vale, enquanto gnolls e humanos praticamente se aniquilam em combates. Os alphetianos criam uma ilha-reino mágica, no extremo leste.

c. 800 AC: Colonizações permanentes surgem em Darokin. Elfos callariis se estabelecem em Karamaikos. A nação élfica de Alfheim é fundada.

c. 500 AC: O Império Nítio desaparece misteriosamente — Imortais são responsabilizados. O povo traldário (agora traladarano) está no meio de sua Era Negra. A comunicação entre as comunidades é escassa, e a epopéia nacional do Rei Halav é o que dá algum sentido de união ao povo.

190 AC: Os arcanos alphetianos conquistam Thyatis. Em 200 anos, Thyatis reúne forças para derrubar os alphetianos e fundar o seu próprio império.

0 DC: O primeiro imperador de

(continua na página 60)

(continuação da página 59)

Thyatis, Zendrolion I, é coroado. Os traladaranos iniciam uma fase de crescimento à medida que o comércio é estabelecido com os povos do sul. Semi-humanos pacíficos (elfos callariis e gnomos de Highforge) continuam a estabelecer-se em territórios traladaranos.

c. 200 DC: Os anões de Rockhome chegam em Karamaikos.

c. 400 DC: A vila de Marilenev começa a comercializar, desfrutando de um crescimento lento e gradual. Clérigos thyatianos aprendem a “Canção de Halav” e a registram pela primeira vez na forma escrita.

Mercantes que carregam a maldição do vampirismo e da licantria se estabelecem nas profundas florestas de Traladara, onde prosperam.

488 DC: As Guildas de Minrothad — nação mercantil ao sul de Karamaikos — é fundada.

802 DC: Ano da praga do Mundo Conhecido, partindo de Glantri.

830 DC: A nação vizinha de Ylaruam expulsa invasores thyatianos.

858 DC: Principados de Glantri são estabelecidos.

900 DC: Marilenev é uma próspera vila comercial com 500

habitantes. Gabronionus IV, imperador de Thyatis, declara toda a região traladarana como sendo propriedade thyatiana, e conquista Marilenev, dando-lhe o nome de Specularum.

948 DC: Nasce Stefan Karamaikos III.

970 DC: Stefan Karamaikos III troca terras ancestrais com Thincol I, imperador de Thyatis, pelo governo da região traladarana, começa a construir estradas através do ducado e organiza forças militares para protegê-las.

971 DC: A Rebelião de Marilenev é suprimida.

979 DC: Duque Stefan casa-se com Olivia Prothemian.

980 DC: Nasce Adriana Karamaikos.

982 DC: Nasce Justin Karamaikos.

986 DC: Nasce Valen Karamaikos.

989 DC: Barão von Hendriks invade os Cinco Condados e é repellido.

1 005 DC: O Mundo Conhecido está

(continua na página 61)

Lorde Justin Karamaikos

Justin, o segundo filho do rei, nasceu em 982 DC. Quase morreu de febre aos 5 anos, e passou muito tempo tentando se recuperar para poder levar uma vida normal. Apesar de não ser particularmente vigoroso, foi emancipado aos 14 anos. Como sua irmã, afastou-se da família por vários anos, assumindo um nome falso. Ele trabalhou em navios mercantes, vendendo produtos de Thyatis nas guildas de Minrothad. Descobriu que tinha jeito para matemática e para os negócios, e tornou-se aprendiz de um capitão mercante. Quando retornou a Mirros e foi acolhido pela Família Real, tinha no bolso o ouro ganho no comércio e uma carta de recomendação de seu último empregador.

Personalidade: Quando criança, sua irmã lhe deu o apelido de “Tartaruga”, pelo fato de ser extremamente metódico e, conseqüentemente, lento nos seus atos. Era introspectivo e possuía expressão preocupada — essas características ainda se mostram evidentes. Justin é um homem teimoso, intratável e reservado, que não aprecia política, mas tem um grande gosto pelo comércio. Ele sabe que não conta com a preferência do pai — nem com a da mãe — para herdar o trono, mas isso não o incomoda. Governar não faz parte de sua natureza.

O Que Ele Costuma Dizer: “Ah, bem. O negócio é o seguinte...” — Essa é a maneira com que Justin costuma entrar num novo assunto durante uma conversa, imitada pelos engraçadinhos, nas tavernas.

O Que os Outros Dizem Dele: “O Tartaruga é a verdadeira jóia da família, sem ele o reino ficaria de pernas para o ar.” — Princesa Adriana.

Aparência: Justin tem medidas abaixo da média (1,65 metro de altura e 63 quilos) e se parece mais com um balconista do que com um membro da Família Real. Seu cabelo é castanho-escuro e o rosto pálido — atualmente, encontra-se mais moreno (suas aventuras longe da proteção paterna lhe fizeram muito bem à saúde) — e os olhos são castanhos. Sente-se desconfortável dentro das roupas apropriadas para a corte, e insiste em comparecer a todas as ocasiões sociais vestindo trajes mais confortáveis — calças e túnicas simples ou uma toga de mercador. É preciso a intervenção de sua mãe, ou que Adriana caçoe um pouco, para que o príncipe aceite vestir algo mais formal.

Como Usar Justin: Justin é um jovem pacato e simpático, que não parece ser muito poderoso. Durante o jogo, uma boa maneira de apresentar Justin aos aventureiros é promover um encontro com ele, pouco antes de uma audiência dos heróis com o rei, a rainha, ou algum outro nobre. Justin irá dirigir-se a eles de maneira informal, dizer-lhes que se acalmem, explicar o que se deve fazer para conservar as boas graças do rei, entre outros conselhos. Naturalmente, ele jamais irá se identificar como filho de Sua Majestade, e os jogadores devem ser encorajados a tratá-lo (ao menos no início) como se ele fosse um funcionário de baixo escalão. O príncipe não gosta de exprimir suas opiniões, mas porta-se teimosamente quando realmente convencido de algo. É um negociador muito eficiente. Justin faz piadas sobre si mesmo, é bem consciente de sua aparência pouco majestosa e tira vantagem disso. Dentre todos da Família Real, ele é considerado o mais amigável e acessível pelos burocratas.

Combate: Justin dispensa o uso de guarda-costas, exceto em ocasiões específicas (por exemplo, numa negociação em que ostentar poder é importante), fato que o distingue dos demais membros da família. Ele já provou ser capaz de heroísmo, no passado, e hoje prefere evitar o combate contra forças muito superiores, atitude que não mexe com seus brios. Antes de entrar na batalha, Justin prefere planejá-la.

Príncipe Justin Karamaikos (Guerreiro de 7º nível): TAC0 14; AT 3/2; D 1d4+1 (adaga +1) ou 1d8+3 (espada longa +3); CA 10 (na corte) ou 0 (na guerra: cota de malha +2, escudo +2); pv 35; MV 12; MO Campeão (15); Tend. *Ordeira*.

Idiomas: Dialeto de Minrothad, thyatiano e traladarano.

Perícias: Vigor, navegação, uso de corda, marinagem e natação.

Equipamento: Espada longa +3, adaga +1, cota de malha +2 e escudo +2.

Príncipe Valen Karamaikos

Valen, o terceiro filho de Stefan e Olivia, nasceu em 986 DC. Cresceu feliz, absorvendo tudo que sua mãe lhe ensinava, e jamais negou coisa alguma a ela — ao menos, até recentemente, quando quis ser emancipado e partiu para conhecer o “mundo real”, como os irmãos já haviam feito. Valen sempre foi bastante mimado pela rainha, o que acabou estragando um pouco a personalidade do caçula do Clã Karamaikos.

Personalidade: Valen é um jovem esperto e curioso, sempre se envolvendo nos assuntos dos outros, descobrindo como as coisas funcionam e como tirar vantagem disso. Embora ame o pai, justo e severo, e a mãe, esperta e de raciocínio rápido, o príncipe considera-se mais esperto e inteligente que ambos.

Os anos que passou fora da corte lhe mostraram que sua inteligência é bem superior à da maioria das pessoas ao seu redor. Ele ainda sente um grande desejo de viajar e está disposto a largar tudo, caso os acontecimentos da corte escapem ao controle. O príncipe não resiste à tentação de causar problemas, ou de desenvolver pequenas intrigas (mas sempre procura a proteção da mãe quando é descoberto).

O Que Ele Costuma Dizer: “Claro que tenho certeza. Eu sou o príncipe, ora bolas.” — Frase geralmente pronunciada antes de algum grande desastre.

O Que os Outros Dizem Dele: “Uma criança adorável e muito mais esperta do que parece.” — Dona Marianita.

Aparência: Valen é um homem de cabelos negros, com 26 anos de idade. Seus olhos emitem um brilho perpétuo de curiosidade e entusiasmo. Ele geralmente veste roupas simples, porém caras.

Como Usar Valen: O príncipe é o preferido e o encrenqueiro da Família Real. Sem um papel definido no clã, ele é meio genial, um pouco irresponsável e um tanto causador de problemas. Valen possui sua própria rede de informantes, similar à da rainha — e infiltrada por agentes dela.

O que aconteceu na época em que esteve longe de Mirros permanece em segredo, pois ele enganou muitas vezes os agentes de Olivia e de outras organizações, bem menos amistosas, que tentavam mantê-lo sob vigilância. Essas informações ainda não foram reveladas e podem servir ao Mestre como ponto de partida para uma aventura (por exemplo, talvez Valen tenha se apossado de um pergaminho pertencente a um mago glantriano, e agora um golem de pedra esteja abrindo buracos nas muralhas da cidade para procurá-lo).

O filho mais novo do rei tem um grande apego a novos brinquedos, particularmente os de natureza mágica, e seu senso de aventura o leva a persegui-los. Ele, às vezes, patrocina uma viagem em busca de um item de grande beleza, ou poder mágico. Uma vez capturado, o objeto permanece algum tempo na coleção particular de Valen e, em seguida, é doado a um parente ou à escola de magia.

O príncipe ama sua família e jamais fará algo para ferir qualquer membro. Isso não significa, no entanto, que ele jamais tentará prejudicar um parente — especialmente a irmã mais velha, que, segundo Valen, “agora assumiu ares de toda-poderosa, só porque papai a nomeou herdeira”.

Combate: Valen lutará sempre que não houver opção, ou quando a honra da família estiver em jogo (ele tem consciência do peso do nome Karamaikos, e acredita que o pai sempre o considerou menos corajoso que a irmã). Se houver possibilidade de escolha, o príncipe optará por deixar a luta para os outros. Geralmente, entra em combate acompanhado por dois guarda-costas (guerreiros de 4º nível, com espadas longas e armaduras simples).

Príncipe Valen Karamaikos (Ladrão de 10º nível): TAC0 16; AT 1; D 1d8 (espada); CA 2 (anel de proteção +2, corselete de couro, bônus de Destreza); pv 25; MV 12; MO Campeão (15); Tend. *Neutra*.

For 9, Des 18, Cons 12, Int 14, Sab 10, Car 14.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Avaliação, disfarce, jogo, heráldica, história local e cavalgar criatura terrestre.

Equipamento: Anel de proteção +2.

Talentos de Ladrão: FB 95%; AF 95%; A/DA 80%; MS 90%; ES 65%; OR 15%; EM 60%; DL 0%.

(continuação da página 60)

em guerra. Arcanos alphetianos declaram guerra aos arcanos glantrianos. Thyatis alia-se a Glantri. Nômades do deserto invadem Darokin.

1 006 DC: Karamaikos declara sua independência de Thyatis. Alfheim é corrompida e conquistada por elfos das sombras. Meteoritos caem na fronteira entre Glantri e Darokin. Adriana Karamaikos casa-se com Lorde Devon Hyraksos.

1 007 DC: Refugiados de Alfheim (agora Aengmor) se estabelecem em Karamaikos. Nasce Lucien Hyraksos, primeiro filho de Adriana.

1 008 DC: Ano da praga nas terras ao norte de Karamaikos — que fica relativamente ilesa.

1 009 DC: A guerra entre Thyatis e Alphetia termina com a invasão e quase destruição de Thyatis. A principal ilha de Alphetia afunda — mais tarde soube-se que ela mudou de lugar e hoje é um continente flutuante. Nasce Argent Hyraksos.

1 010 DC: A Escola Karamaikana de Artes Arcanas é fundada em Krakatos. O mago errante, Terari, é nomeado Ministro da Magia.

1 011 DC: Os halfings invadem o Baronato da Águia Negra e capturam Ludwig von Hendriks com a aprovação de Stefan. Hendriks acaba escapando.

1 012 DC: Ano atual. No seu início, o Rei Stefan muda o nome de Specularum para Mirros, uma palavra traladarana que significa “esperança”.

Lorde Alexius Korrigan: Senescal do Estado Real

Korrigan é primo em primeiro grau do Rei Stefan — o pai do lorde, a mãe de Stefan e a mãe de Ludwig von Hendriks eram irmãos. Alexius, sendo o sétimo filho e não tendo muitas chances de herdar uma parte significativa das terras dos Korrigan, respondeu ao chamado de Stefan conclamando seguidores leais. Em seus anos de serviço com o rei, liderou várias expedições na construção de estradas, e provou ser leal e capaz de alcançar suas metas no prazo determinado, sem estourar orçamentos. Stefan fez dele o administrador de suas terras, um posto no qual Korrigan já está há mais de trinta anos.

Personalidade: Alexius é um homem grande e jovial, que realmente se satisfaz em cumprir bem uma tarefa complicada. Apesar de bem-treinado nas artes de batalha, não gosta de combater, preferindo lidar com dinheiro, manter arquivos organizados e fazer com que as coisas aconteçam dentro do planejado. Ele adora uma boa comida e vinho — aliás esses são alguns de seus pontos fracos. Apesar de nunca ter se casado, freqüentemente, envolve-se em casos amorosos com as mulheres da corte e das classes elevadas de Mirros. Devido à sua personalidade atraente e ao afeto sincero que sente pela população de Traladara, ele é o único membro da Família Real de quem a maioria dos traladaranos realmente gosta.

O Que Ele Costuma Dizer: “Toda a família karamaikana tem um bom coração. O problema está em dar a este coração um rosto amigável.” — Para Bolto Nordenschild.

O Que os Outros Dizem Dele: “O único entre eles que merece mais do que uma tigela de tripas de boi.” — Anton Radu.

Aparência: Lorde Korrigan é alto (1,88 metro de altura), pesa mais de 130 quilos e é corpulento como um urso. Seu cabelo e barba desgrenhados são castanhos, bem como seus olhos, que brilham de alegria. Ele costuma se vestir com calças e mantos simples, que parecem ter sido usados para dormir.

Como Usar Alexius: É muito provável que Lorde Alexius contrate personagens para saírem em expedições de mapeamento e exploração para Sua Majestade. Ele paga um bom salário, mas espera um serviço bem-feito. Se os personagens cumprem corretamente a tarefa, provavelmente, ele os contratará outras vezes, podendo até contar sobre suas qualidades ao rei.

Combate: Alexius raramente deixa seu caminho ser cruzado por este tipo de problema, hoje em dia. Seus vários anos de serviço à Coroa lhe renderam relações com muitos aventureiros poderosos, que lhe devem favores. No caso de uma emboscada, ele costuma ter um ou dois guarda-costas (guerreiros de 3º nível, usando cota de malha com espadas longas).

Alexius Korrigan (Guerreiro de 8º nível): TAC0 13; AT 1; D 1d8 (espada); CA 10 (dentro da corte) ou 2 (em guerra: armadura simples e escudo); pv 42; MV 12; MO Mediano (8); Tend. *Justa*.

For 13, Des 10, Cons 13, Int 13, Sab 17, Car 16.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Senso de direção, etiqueta, falsificação, jogo, história local e cavalgar criatura terrestre.

Ludwig von Hendriks: O Antigo Barão da Águia Negra

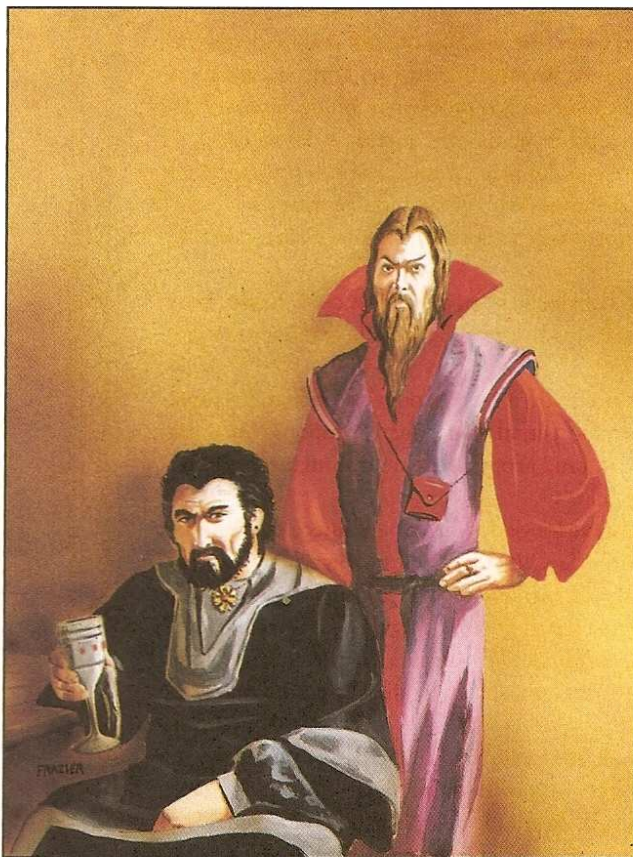
O Barão Ludwig von Hendriks é primo em primeiro grau do Rei Stefan e do Lorde Alexius Korrigan. Ele cresceu debaixo da sombra do bem-sucedido Stefan e do popular Alexius, tornando-se uma pessoa perturbada, ressentida e cheia de ódio.

Ele tinha certeza de que Stefan morreria em suas aventuras militares — essa certeza era porque o próprio Hendriks estava planejando tudo — e que ele, Ludwig, herdaria o rico ducado thyatiano, governado pelo primo. Mas Stefan, repentinamente, vendeu suas terras e deixou o país, acabando com os planos de Ludwig. Quando o primo chamou jovens e talentosos nobres thyatianos para se juntarem a ele, Ludwig fingiu ser um seguidor correto, ansioso e extremamente

leal... até receber como recompensa seu título de barão e, com ele, o Baronato da Águia Negra.

Ludwig mudou bruscamente a vida do baronato ao usá-lo para planejar a queda do Rei Stefan. Ele incentivou humanoides malignos a se estabelecerem nas suas terras, oprimia seus súditos e enviava grupos de saque a outras cidades karamaikanas e aos Cinco Condados, reino perto de seu baronato. Somente o fato do rei não querer admitir que seu primo era oportunista foi que manteve Ludwig sem punição por tanto tempo.

Finalmente, o barão passou além dos limites, e provas, fornecidas por alguns aventureiros, convenceram Stefan das más intenções e



Acima, o Barão Ludwig von Hendriks e Bargle o Infame, que governaram o Baronato da Águia Negra de forma cruel e impiedosa. A gravura os retrata antes de serem depostos por uma invasão halfling. Rumores locais afirmam que o autor da obra foi executado por não ter sido generoso o suficiente ao retratar os déspotas.

ações de seu primo, tanto que não enviou reforços para protegê-lo quando unidades dos Cinco Condados realizaram um ataque contra o Baronato da Águia Negra. Seu castelo foi invadido e Ludwig von Hendriks capturado por halflings. Ele conseguiu escapar e correu boatos de que ganhou o título de conselheiro do Rei Kol, o príncipe kobold de Glantri.

Ludwig nunca esqueceu nem perdoou Stefan. Ele sabe que é seu direito algum dia sentar-se ao trono ocupado por seu odiado primo... é só uma questão de tempo.

Personalidade: Ludwig von Hendriks é um ser humano absolutamente desprezível e detestável. É arrogante e se enfurece com facilidade. Mas pode ser acalmado ou distraído com a mesma facilidade. É um assassino casual e também gosta de torturas planejadas. Ele mente com tamanha frequência e profundidade que acaba até esquecendo a verdade. Ludwig está a apenas um passo da insanidade. E, é claro, sente uma enorme inveja do Rei Stefan — de sua fama, de sua habilidade de governar, usando apenas seu carisma, e de sua sorte. Ludwig despreza totalmente as vidas humanas (com exceção de sua própria). Ele fará qualquer aliança ou acordo (não importa, ele os romperá de qualquer maneira) para conseguir alcançar seus objetivos.

O Que Ele Costuma Dizer: “Há uma regra muito simples para se trabalhar comigo: permaneça útil e permanecerá vivo.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Às vezes, eu acho que ele só não foi bem compreendido.” — Anotações particulares do Rei Stefan que parece, até agora, não aceitar bem a natureza maligna de seu primo.

Aparência: Ludwig seria um homem muito bonito, se não fosse por seus olhos inquietos, modos sinistros e seu sorriso arrogante. Ele se veste todo de negro (até sua armadura foi esmaltada de preto). Apesar de ter quase 60 anos, está em ótima forma e parece ser vinte anos mais jovem. Seu cabelo é preto, sem qualquer fio grisalho — ele sempre o retoca. Hendriks usa barba e bigode bem-feitos e seus olhos são castanhos e apresentam um brilho maligno.

Como Usar Ludwig von Hendriks: O antigo Barão da Águia Negra é o arquétipo de um vilão que você poderá usar para vários fins. Apesar de não estar diretamente no cenário atuante de Karamaikos, ele é o criador de várias tramas e seus espiões e assassinos estão por todo o reino. Ele tem agentes entre bandos de orcs, nas colinas, espiões nas guildas de ladrões de Mirros e representantes nos grupos mais radicais de traladaranos e thyatianos. Seu objetivo final é matar toda a Família Real e retornar triunfante como o herdeiro do trono de Karamaikos.

Os personagens, provavelmente, irão se envolver em tramas para impedir um dos vários planos do Águia Negra. Poderão encontrar, de repente, uma carta escrita por ele em meio aos restos de um bando de orcs, que os personagens tenham derrotado, interrompendo, assim, alguma trama que o barão estava financiando. Após alguns encontros desse tipo, Hendriks pode enviar um assassino não-humano para “fazer dos personagens um exemplo”, seja destruindo suas reputações, ou simplesmente matando-os.

Finalmente, os personagens podem assumir a responsabilidade de lidar com o Águia Negra, uma vez que sua captura resultaria em gordas recompensas da nação hin dos Cinco Condados. Infelizmente, o paradeiro de Hendriks não é conhecido com exatidão. Acredita-se que esteja trabalhando para o Rei Kol, que, além de liderar uma horda humanóide nas Terras Arruinadas, é também um príncipe oficialmente reconhecido — o que significa que tem grande força política — em Glantri.

Talvez, só uma coisa traria o Águia Negra de volta a Karamaikos: a presença daquele que já foi seu arcano de confiança, Bargle, a quem ele odeia tanto quanto a Família Real Karamaikana.

As boas notícias ao se lidar com Ludwig é que ele costuma recrutar seus agentes entre criaturas incompetentes, de modo que discrição e furtividade não são pontos fortes neles. A má notícia é que, se um de seus planos falha, ele ainda tem três ou quatro escondidos na manga.

Combate: Na opinião de Hendriks, combate é para homens inferiores. Ele pode lutar e o fará se for forçado, demonstrando grande habilidade, alimentado por seu ódio. Sua tática favorita é desafiar uma pessoa para combate pessoal e depois trapacear (venenos são muito usados por ele). Os métodos não importam, o que interessa é a sua vitória.

O Baronato da Águia Negra

Movido por uma doentia ânsia de poder, uma paranóia que beira a insanidade, com tudo isso acentuando um lado extremamente dramático, assim é o Barão Ludwig von Hendriks, primo do então Grão-Duque Stefan, que lhe concedeu a cidade de Halag para que ele fizesse nela a base de seu baronato.

Halag era a maior cidade do golfo de mesmo nome. Hendriks tomou-a pela força da espada, celebrando sua conquista ao anunciar à população sua nomeação como o novo barão. Renomeou-a como Forte do Destino, de maneira a marcá-la com seu senso teatral, e deu o título de Baronato da Águia Negra para suas terras, sob a cota de armas de seus ancestrais.

Hendriks iniciou, então, a construção de um castelo que satisfazia suas vontades insanas, forçando muitos cidadãos a trabalharem nas obras. Ele expulsou os traladaranos de suas próprias terras para que seus seguidores se instalassem. Colocou a guarda nas estradas e proibiu que todo e qualquer assunto fosse comentado fora do seu baronato. Ele desdenhava abertamente os “ignorantes e fedorentos canalhas traladaranos” e aproveitava cada oportunidade para oprimi-los. Rumores sobre a situação chegaram ao rei, mas Stefan encontrava-se extremamente ocupado, lidando com relatos iguais a este vindos de todo o ducado. A maioria deles era tão exagerada que mesmo as mais precisas descrições vindas do território de Ludwig não lhe chamavam a atenção. Stefan não acreditava que seu primo estivesse agindo tão mal, pois em todas as visitas que fazia à região do baronato, Ludwig punha sua máscara de leal, devotado e, às vezes, de um cortesão muito trabalhador que tenta manter um povo rebelde à fronteira da nação. Satisfeito com a fidelidade do barão, Stefan direcionava sua atenção para outros assuntos, e Ludwig continuava com as suas intrigas.

O Baronato da Águia Negra recrutou

(continua na página 64)

(continuação da página 63)

tribos de orcs, goblins e gnolls, para que saqueassem as cidades vizinhas (as que não estavam sob seu comando) de Luln até a nação dos halflings, os Cinco Condados.

A organização criminosa Anel de Ferro, composta por escravizadores e assassinos, encontrou proteção em Ludwig, como o arcano malévolo Bargle o Infame.

Os abusos de Ludwig continuaram por quarenta anos, apesar das crescentes manifestações dos nativos de Luln e dos vizinhos halflings. Tais reclamações obtiveram resultados em 1 010 DC, quando uma equipe de heróis halflings, auxiliada pelo Embaixador Jenkin Flintfoot, levou Stefan para um passeio pelos domínios da Águia Negra.

Ele ficou chocado quando não encontrou os mesmos cidadãos felizes que viu em visitas anteriores (controladas por Ludwig). Em vez de alegria, descobriu pobreza e opressão. Atordoado com a revelação, Stefan retornou à capital intencionado a chamar Ludwig e demiti-lo.

Mas não houve tempo para isso, pois o Embaixador Flintfoot já havia elaborado um plano apoiado pela General Zandra Sulanov e alguns ministros traladaranos. Se Ludwig fosse dispensado, ele simplesmente voltaria para o Forte do Destino e proclamaria a independência, iniciando uma guerra civil com a qual Karameikos não poderia lidar. Assim sendo, Flintfoot ofereceu a ajuda das forças hins em troca de reforços nas relações econômicas — um mero pretexto, pois os halflings estavam tão ansiosos para se vingar de Ludwig que um sistema de sorteio precisou ser realizado, evitando que a nação inteira empunhasse suas armas e invadissem Karameikos. Stefan concordou com o plano. O exército karameikano, sob o comando da General Sulanov, foi até Luln para evitar que as forças de Ludwig se escondessem ainda mais no interior de Karameikos, para ajudar refugiados e para evitar possíveis incursões dos hins. A atenção de Hendriks estava

(continua na página 66)

Ludwig von Hendriks (Guerreiro de 13º nível): TAC0 8; AT 5/2; D 1d8+3 (espada longa +2, especialização em armas, bônus de Força); CA 1 (armadura simples +2, escudo); pv 84; MV 9; MO Campeão (15); Tend. *Cruel*.

For 17, Des 14, Cons 16, Int 15, Sab 9, Car 14.

Idiomas: Orc e thyatiano.

Perícias: Lutar no escuro e cavalgar criatura terrestre. Lembre-se de que Ludwig não é tolo e, se não for capaz de realizar alguma tarefa por conta própria, contratará alguém para fazê-la por ele.

Equipamento: Espada longa +2 e armadura simples +2.

A Corte Suprema: Os Ministros

Cercando a Coroa e se ocupando para que tudo funcione bem no dia-a-dia, encontra-se a burocracia, liderada pelos cinco ministérios do governo de Karameikos — estado, exército, comércio, finanças e magia. São compostos por indivíduos menos poderosos — e mais disponíveis — que os membros da Família Real e, à medida que um aventureiro sobe de nível, são as pessoas mais prováveis que irão lhe oferecer missões em nome da Coroa.

Lorde Zogrev Yarol: Ministro de Estado

Yarol tinha apenas 20 anos quando o então Duque Stefan chegou em Traladara com o decreto que estabelecia a nova situação daquele reino. Tornou-se evidente, para muitas pessoas, que os jovens nobres “importados” por Stefan, de Thyatis, logo estariam por toda Traladara, tirando dos habitantes originais suas terras e tesouros. Dotado de grande percepção, Zogrev ofereceu-se como secretário do novo Ministro (thyatiano) do Comércio do duque, Bartran Cordelius. Apesar dos traladaranos mais conservadores o chamarem de traidor e coisas piores, ele usou de cargos e promoções no ministério para melhorar, sempre que podia, as condições dos traladaranos e expôs os crimes thyatianos onde os encontrava. Há quinze anos ele se tornou um lorde da corte e foi indicado como Ministro de Estado. Faz parte de seu trabalho analisar toda a informação disponível sobre os assuntos internos e externos, avaliando sua possível repercussão pelo reino e elaborando relatórios, que serão lidos pelo Rei Stefan, sobre esses eventos e possíveis soluções. Esse procedimento o coloca em uma posição de grande poder, pois o rei está sempre pronto a ouvi-lo.

Personalidade: Zogrev é um homem velho, ríspido e impaciente, que está cansado após lutar quarenta anos por seu povo. Possui um aguçado senso de justiça e honra. Apesar de ainda sentir muito ódio da “invasão” thyatiana, considera o rei um amigo e trabalha em prol dos interesses tanto do povo thyatiano quanto do seu próprio, ajudando na formação de uma nova identidade nacional. Sua esposa, Nichola, tem 35 anos e pertence ao Clã Torenescu. Por essa razão, é amigo dessa família e lida cordialmente, porém, à distância, com os membros dos Clãs Radu e Vorloi. Zogrev tornou-se o mentor do jovem Aleksander Torenescu, e assim conquistou a ira do tio do rapaz, Boris.

Yarol defende os direitos dos homens comuns, especialmente os do povo traladarano. Para muitos da geração mais jovem, ele parece ser uma relíquia remanescente de outra época, tempo de conflitos diretos entre traladaranos e thyatianos. Ele ainda não se sente convencido da existência de um verdadeiro espírito de união em Karameikos.

O Que Ele Costuma Dizer: “Karameikos poderá ser uma terra onde o cidadão de posição inferior venha a ter mais direitos e oportunidades do que o mais importante rei estrangeiro, se nós, simplesmente, desejarmos que assim o seja.” — Em um discurso na escola de magia.

O Que os Outros Dizem Dele: “Como as pessoas derrotadas, ele clama pela igualdade, na esperança de conseguir mudar sua sorte.” — Alfric Oderbry, da Igreja de Karameikos.

Aparência: Yarol tem estatura mediana e é muito magro. Aos 60 anos, seus cabelos se tornaram totalmente grisalhos. Seus olhos são castanhos. Apesar de receber um ótimo salário por seu posto como ministro, ele sempre se veste com túnicas rústicas de origem traladarana — um lembrete constante para o rei sobre suas origens e os problemas que seu povo continua a enfrentar.

Como Usar Yarol: Yarol é o homem com quem se deve falar se um traladarano está com problemas com um oficial. Se os personagens passarem por essa situação, saberão que devem procurá-lo. Caso os personagens se envolvam em uma aventura de interesse para Yarol (como com governos estrangeiros, objetos de grande poder, etc.) ele os entrevistará e, se conseguirem impressioná-lo com seus modos e atitudes, provavelmente, irá contratá-los, ou convencê-los a concretizar importantes missões para o ministério — como entregar mensagens delicadas no outro lado do oceano.

Combate: Yarol é um homem velho, porém capaz de agir por si só em combate. Quando em missões oficiais, frequentemente estará acompanhado por guardas (guerreiros de 3º nível com cota de malha e espadas longas).

Zogrev Yarol (Guerreiro de 9º nível): TAC0 12; AT 1; D 1d3 (faca); CA 10; pv 46; MV 12; MO 16; Tend. *Justa*.

For 10, Des 11, Cons 12, Int 15, Sab 13, Car 10.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História antiga, etiqueta e história local.

General Zandra Sulanov: Ministra do Exército

Sulanov, com quase 30 anos de idade, é a mais jovem dentre os ministros e passou toda sua vida sob o governo do Rei Stefan. Ela faz parte do que Sua Majestade chama de “Novos Karamaikanos” — a geração que deve lealdade a sua nova nação em vez de sua herança étnica.

Aliás, a herança étnica de Sulanov é mista. Sua mãe é do Clã Vorloi e seu pai um guerreiro bem-sucedido que lutou na Rebelião Marilenev. Após a revolta ter sido esmagada, Arkan Sulanov jurou lealdade para o então grão-duque e subiu na hierarquia até o posto de capitão, antes de dar baixa. O Barão Philip Vorloi é o tio de Zandra e um aliado político. A general também tem uma boa amizade com a filha de Vorloi, Marianna, a futura baronesa.

Sulanov juntou-se às forças armadas após sua Cerimônia da

Fenda, provando ser uma guerreira espetacular e uma brilhante estrategista. Ela atraiu a atenção do Almirante Lucius Hyraksos com suas incríveis vitórias, contra hordas de não-humanos, nas Altas Tepes. Ela figurava na “pequena lista” de possíveis substitutos do almirante, apresentada ao Rei Stefan, quando ele se aposentou. Sulanov não sabia que estava sendo cotada para o ministério e, modesta, achava que vários superiores seriam escolhas melhores.

Zandra aconselhou o Rei Stefan a evitar o envio de unidades para salvar Ludwig von Hendriks do ataque hin, no Forte do Destino, e, em vez disso, sugeriu colocar suas unidades em Luln, evitando outros

ataques de halflings contra aquela nação e lembrando que eles haviam prometido recuar após destronarem o Águia Negra.

Personalidade: Zandra Sulanov é uma jovem decidida, ciente de sua juventude, no entanto, temerosa que suas habilidades não estejam à altura de proteger a nação. Ela está adquirindo confiança em seu papel, mas, ainda, não se acostumou às críticas. Ela espera dar ordens e ver estas serem cumpridas sem que se façam perguntas.

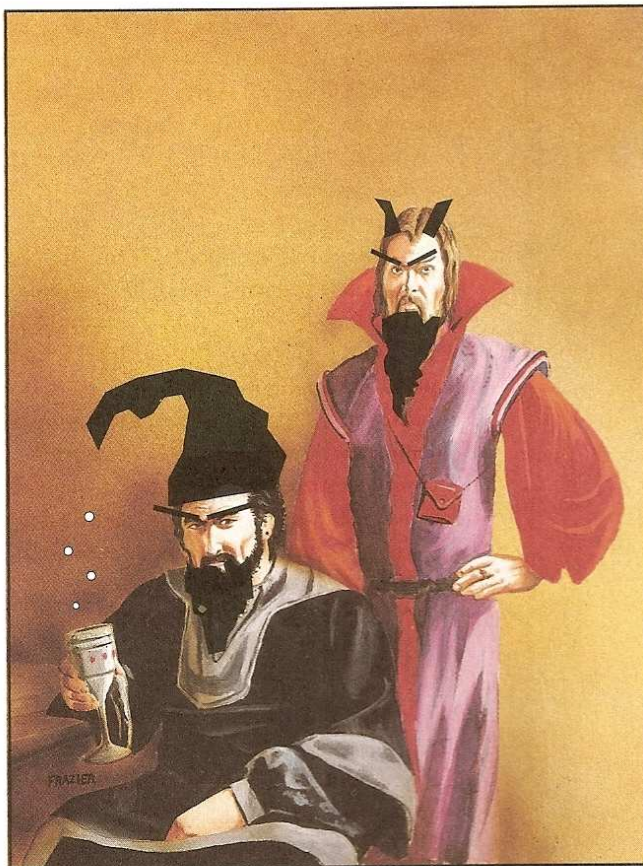
Zandra cresceu em meio à crença traladarana, mas se considera uma guerreira em defesa do bem e da lei, independente da natureza de sua adoração.

O Que Ela Costuma Dizer: “Se estivermos do lado do mal, não estaremos, também, arriscando a nos tornarmos maus?” — Aconselhou o rei na manhã da invasão hin contra o Baronato da Águia Negra.

O Que os Outros Dizem Dela: “Ela é brilhante, muito jovem e tem o peso de uma grande responsabilidade em suas costas. Pessoalmente, tenho grande simpatia por ela.” — Príncipe Hyraksos, filho do antigo Ministro do Exército.

Aparência: Zandra é arrojada, com fortes feições thyatianas. Seus cabelos são castanho-escuros, sempre presos num coque ou rabo-de-cavalo. Ela é baixa (1,65 metro), musculosa e já partiu os corações de vários jovens nobres (e várias pernas daqueles que ousaram mexer com ela).

Como Usar Zandra: Ela se assemelha muito ao rei quanto a sua maneira rude e direta, e só difere dele no fato de não ter dúvidas quanto à natureza maligna de certas criaturas e de não hesitar em suas tentativas de eliminá-las — chegando ao ponto de negar ajuda a um karamaikano maligno, como o Barão da Águia Negra, primo do rei. Ela analisa os acontecimentos como sendo uma coisa ou outra, isto é, não há meio-termo. Para os personagens, isso também quer dizer que não haverá meio-termo. Zandra confiará naqueles que forem



Com a queda do Forte do Destino, a maioria dos símbolos da tirania do Barão da Águia Negra foi destruída pelos humanos rebeldes e pelos halflings invasores. Essa obra, embora salva, não ficou intacta: foi alvo dos criativos halflings.

(continuação da página 64)

tão voltada para esse exército, que não percebeu quando os hins vieram do oeste.

As terras vizinhas do campo, alertadas por agentes, como Yolanda de Luln, ergueram-se em rebelião e uniram-se aos hins invasores. Os exércitos não-humanos de Ludwig foram destruídos ou fugiram para os morros, florestas e pântanos que cercam o baronato e, então, o Forte do Destino foi tomado. Bargle o Infame aproveitou essa oportunidade para se exonerar, ganhando assim o ódio eterno de Ludwig.

Hendriks foi capturado pelos invasores e julgado por genocídio nos Cinco Condados. Ele foi considerado culpado, mas conseguiu escapar e acredita-se que esteja vivendo entre as tribos não-humanas nas Terras Arruinadas, ao norte de Darokin. O Baronato da Águia Negra e o Forte do Destino ainda possuem esses nomes, apesar de terem havido muitas tentativas para se restabelecer o nome original de Halag. O Rei Stefan designou um novo barão para a cidade. Este logo desistiu quando o local provou ser impossível de se governar. Atualmente a região está sob a custódia do castelão Milo Korrigan, até que um governante permanente seja designado.



de tendência *bondosa*, desconfiará daqueles de tendência *neutra* e se oporá aos de tendência *cruel*. Apesar de ser uma paladina, ela acredita que não há nada errado em mentir, enganar ou emboscar o mal. Segundo suas próprias palavras: “Bom não significa idiota”.

Zandra também fez vários inimigos em sua ascensão, principalmente entre os militares mais velhos e ambiciosos, thyatianos conservadores e traladaranos de velhas linhagens. Seu modo de tratar diretamente as pessoas lhe custou vários aliados em potencial, incluindo Devon Hyraksos, príncipe e filho do falecido Lucius. Sulanov confia plenamente naqueles que provaram seu valor e é uma aliada confiável (apesar de, às vezes, ser um tanto fria).

Combate: Zandra é prática e direta também no que diz respeito a batalhas. Ela acredita que um líder deve estar à frente de um ataque, mas deve se conter nas situações em que precisa permanecer em uma posição estratégica, planejando as batalhas. Ela se sente à vontade em sua armadura e, freqüentemente, a usa na corte. Apenas as mais importantes situações sociais merecem que ela troque sua armadura por um vestido simples e elegante. Nessas ocasiões é fácil perceber que Zandra se sente desconfortável.

Zandra Sulanov (Paladina de 8º nível): TAC0 13; AT 3/2; D 1d8+5, +10 contra criaturas cruéis (espada longa +5, vingadora sagrada); CA 1 (em guerra: armadura simples +2); pv 60; MV 12; MO Destemido (19); Tend. *Justa*.

For 15, Des 11, Cons 12, Int 14, Sab 15, Car 17.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Lutar no escuro, caça, montanhismo e sobrevivência.

Equipamento: Armadura simples +2 e espada +5, vingadora sagrada (chamada Perdição dos Ogros; a espada é uma herança da família Sulanov e possui seu brasão no cabo).

Observação: Zandra não utiliza seu cavalo de batalha, como é permitido aos paladinos fazer. Ela só o fará às vésperas de uma grande campanha, como uma guerra com Thyatis, ou com as Terras Arruinadas.

Lorde Bartran Cordelius: Ministro do Comércio

Um fiel seguidor thyatiano de Stefan, Cordelius tornou-se subordinado imediato do rei, encarregado de supervisionar o comércio e seus impostos.

Personalidade: Cordelius é um burocrata sério e taciturno. É leal a Stefan e faz bem o seu trabalho. Não é uma fonte de gargalhadas nas ocasiões sociais.

O Que Ele Costuma Dizer: “Não consigo ver graça na atual situação de nosso orçamento.” — Uma afirmação bastante comum. Bartran também não consegue ver graça em impostos e gastos excessivos, em vandalismos heróicos ou em outros assuntos.

O Que os Outros Dizem Dele: “Ele tem toda a alegria e charme de uma tabela matemática.” — Rainha Olivia.

Aparência: Cordelius é baixo e gordo (1,70 metro e pesa 100 quilos) e tem cerca de 55 anos. Seus cabelos já estão ficando grisalhos (ele os mantém sempre aparados) e seus olhos castanhos estão sempre sérios. Ele costuma vestir túnicas simples, azuis, adornadas com o símbolo de seu ministério.

Como Usar Bartran: Não é muito provável que os personagens lidem com Cordelius, pelo menos até se tornarem relativamente bem conhecidos. Se conseguirem uma reputação como aventureiros confiáveis, ele poderá contratá-los para que se encarreguem de missões comerciais, como proteger enviados às capitais comerciais estrangeiras, testar novos projetos de estaleiros para a construção de navios mercantes, entre outras coisas.

Combate: Bartran é um humano normal, que nunca recebeu os benefícios de um treinamento militar, nunca praticou habilidades com espadas e não tem dons mágicos. Assim, sua visão de combate é estar onde o conflito não exista, render-se, quando for enfrentado, e viver para ver o dia de amanhã. Ele já foi capturado e resgatado duas vezes. Em ambos os casos, seu resgate foi pago e, após Bartran ter sido devolvido, seus raptos foram capturados, julgados e executados. Em situações de grande perigo, Cordelius é acompanhado por um quarteto de guarda-costas (guerreiros de 3º nível com cota de malha e espadas longas).

Bartran Cordelius (Humano de nível 0 da classe nobre): TAC0 20; AT 1; D 1d3 (faca); CA 10; pv 6; MV 12; MO Mediano (8); Tend. *Neutra*.

For 9, Des 9, Cons 9, Int 13, Sab 13, Car 10.

Idiomas: Dialeto de Minrothad e thyatiano.

Perícias: Avaliação, etiqueta e história local.

Lorde Valdo Tisza: Ministro das Finanças

Valdo é um traladarano que foi o braço direito do Ministro Yarol por vários anos. Quando o velho ministro aposentou-se, recomendou Valdo para o cargo, devido à experiência adquirida como seu auxiliar, além de seu talento e a falta de laços com as poderosas famílias mercantis traladaranas (que poderiam causar um conflito de interesses).

Personalidade: Tisza partilha o desejo do Ministro Yarol de fortalecer os traladaranos no governo de Karameikos. Entretanto, ao contrário de Yarol, ele tem uma certa inclinação a trair a confiança do rei, passando informações delicadas sobre as atividades atuais do governo para algumas famílias traladaranas, que as utilizam para aumentar o poder e influência de seu povo. Suas intenções são boas, mas sua traição ainda lhe custará caro. Por isso, ele é extremamente nervoso e ansioso, sobressaltando-se com o menor ruído e suspeita de qualquer pedido para ver suas anotações. Ele só não desconfia da General Sulanov, pois ouviu dizer que ela tem a habilidade de olhar fundo na alma de um homem e determinar sua honestidade (uma informação enganosa no que diz respeito à habilidade dos paladinos de detectar maldade).

O Que Ele Costuma Dizer: “Qual a finalidade disso?” — Uma pergunta bastante comum.

O Que os Outros Dizem Dele: “Inquieto como uma medusa em uma sala cheia de espelhos.” — Gunter Schonberg, embaixador de Ierendi.

Aparência: Tisza tem cerca de 40 anos, corpo de um guerreiro (1,77 metro e pesando 80 quilos), com cabelos, barba e bigode pretos, olhos castanhos e feições de um aristocrata. Ele veste túnicas caras e formais.

Como Usar Tisza: Tisza mantém registros dos impostos e controla o Tesouro Real. Se os personagens forem contratados por alguém do governo, para uma missão oficial, é Tisza quem irá lhes pagar. Ele poderia gerar uma interessante e complexa aventura se o Ministro Yarol contratasse os personagens para descobrir quem está passando segredos importantes às famílias de Mirros.

Combate: Como um humano normal, Tisza tenta manter distância de situações de combate, geralmente, fugindo e gritando o mais alto que pode. Publicamente, ele está sempre acompanhado por dois leais guarda-costas (guerreiros de 5º nível, com cota de malha e espadas longas), pagos com seu próprio dinheiro (fato que declara a todos, em alto e bom tom).

Valdo Tisza (Humano de nível 0 da classe nobre): TAC0 20; AT 1; D 1d4 (adaga); CA 10; pv 6; MV 12; MO Incerto (6); Tend. *Neutra*.

For 12, Des 11, Cons 9, Int 17, Sab 10, Car 14.

Idiomas: Élfico (dialeto callarii), thyatiano e traladarano.

Perícias: Etiqueta, história local e cavalgar criatura terrestre.



Representados acima estão os cinco ministros de Karameikos, que administram grande parte dos assuntos do reino em nome do Rei Stefan. Da esquerda para a direita: Ministro do Comércio, Bartran Cordelius (sentado); Ministro de Estado, Zogrev Yarol; Ministro das Finanças, Valdo Tisza; Ministra do Exército, General Zandra Sulanov, e o mago Terari, Ministro da Magia e mestre da Escola Karameikana de Artes Arcanas, sediada em Krakatos.

Terari: Ministro da Magia e Mestre da Escola Karameikana de Artes Arcanas

Considerado enigmático e bem-humorado pela corte karameikana, Terari era um poderoso arcano errante que, em 1 010 DC, aceitou uma posição permanente como mestre da Escola Karameikana de Artes Arcanas. Sua indicação foi vista com aprovação geral e evitou sentimentos feridos e egos arranhados entre os magos karameicanos rivais, provando ser essa uma excelente escolha. Ele permitiu que magos subordinados continuassem suas práticas, formou um currículo sólido e não interferiu nas leis locais referentes à magia. Além disso, também portou-se bem na corte e não tentou alcançar poder à custa de terceiros. Os outros ministros o consideram um amador, mas poderoso e com boas intenções, que está disposto a deixar que cada um cuide de seu trabalho.

Na verdade, Terari é uma pessoa fictícia, inventada pelo arcano Tyllion, ex-imperador de Alphatia — que já esteve localizada a leste de Thyatis — antes de ceder a coroa a sua filha, Eriadna. Durante a Guerra dos Imortais, Alphatia aparentemente afundou sob as ondas (na verdade, ela foi mudada de lugar pelos deuses para uma terra distante). Tyllion não estava presente nesse momento e, sem ter um povo ou conhecidos (com exceção de um descendente chamado Zandor, o único sobrevivente que ele odeia), criou o pseudônimo de Terari e começou a vagar, até que acabou se estabelecendo em Karameikos.

Personalidade: Aparece para todos como um arcano gentil, às vezes sarcástico, que usa o humor como uma ferramenta para ensinar, em vez de punir. Ele não deixa os tolos passarem sem seu sofrimento merecido, mas também não muda seu rumo só para ofender as pessoas. A única exceção a isso é o Embaixador de Thyatis Cornel Osteric, representante do Império Thyatiano e um eterno inimigo de seu próprio império. Terari relaciona-se amistosamente com os thyatianos e traladaranos que vivem em Karameikos, dos quais parece realmente gostar.

O Que Ele Costuma Dizer: “Estes estudantes de Karameikos têm grande potencial, mas em alguns dias poderia jurar que seria mais fácil ensinar gatos a cantar!”

O Que os Outros Dizem Dele: “Todos parecem adorar esse mago misterioso, mas eu sinto que há algo nele que não cheira bem.” — Osteric de Thyatis. Dizem que, sobre isso, Terari comentou: “Bem, se há alguém no reino que é realmente um profundo conhecedor de odores desagradáveis, esse alguém é Osteric!”

Aparência: Terari tem a aparência de um homem esguio e alto com a pele cor de cobre, o que identifica a presença do sangue alphetiano em suas veias. Seu cabelo agora é grisalho e ele usa barba e bigode bem-aparados. Os olhos são castanhos, da mesma cor que as simples túnicas que veste, marcadas apenas pelo símbolo de seu cargo.

A verdadeira forma de Terari, como Tyllion, é um pouco mais baixa. A barba e cabelos são compridos, numa tonalidade castanha-dourada, que combina com os olhos. Retratos de Tyllion mostram-no usando túnicas púrpuras, ou douradas feitas de seda de aranhas.

Como Usar Terari: Ele é o arcano mais poderoso de Karameikos. Um estudante de magias dedicado acabará cruzando com ele, geralmente querendo um favor ou desejando aprender uma magia. Tais indivíduos encontram Terari pronto a ajudar, contanto que os aventureiros lhe tragam alguns componentes de

magias que precisará em suas pesquisas — quanto maior for o favor, mais perigosa será a missão. Uma de suas tarefas favoritas é enviar aventureiros para cortar uma mecha do cabelo de Osteric. Aquele que consegui-la, será mais um eternamente odiado pelo embaixador thyatiano.

Combate: Terari é extremamente poderoso e o Mestre deve considerar que seu *grimoire* é composto pela lista completa de magias do *Livro do Jogador*, além de outras que o Mestre deseje acrescentar. Apesar de ter disponíveis magias tão poderosas, Terari prefere uma aproximação furtiva e discreta, mas sempre tem *Relâmpago* ou *Auxílio Imediato* prontos para o caso da situação ficar difícil. Terari possui um esconderijo nas Montanhas Altan Tepes, para onde fugirá se necessário.

Terari (Mago de 20º nível): TAC0 14; AT 1; D 1d6+5 (bordão +5); CA 7; pv 50; MV 12; MO Elite (13); Tend. *Bondosa*. For 13, Des 10, Cons 15, Int 18, Sab 12, Car 15.

Idiomas: Alphetiano, élfico (dialetos callarii), thyatiano, traladarano, várias línguas de monstros e praticamente qualquer outra língua que o Mestre escolher.

Perícias: História antiga (todas), talento artístico (arte, poesia, dramatização), astrologia, senso de direção, etiqueta, heráldica, herbalismo, história local (Alphatia), ler/escrever, religião, cavalgar criatura alada e terrestre, conhecimento místico, natação e senso do clima.

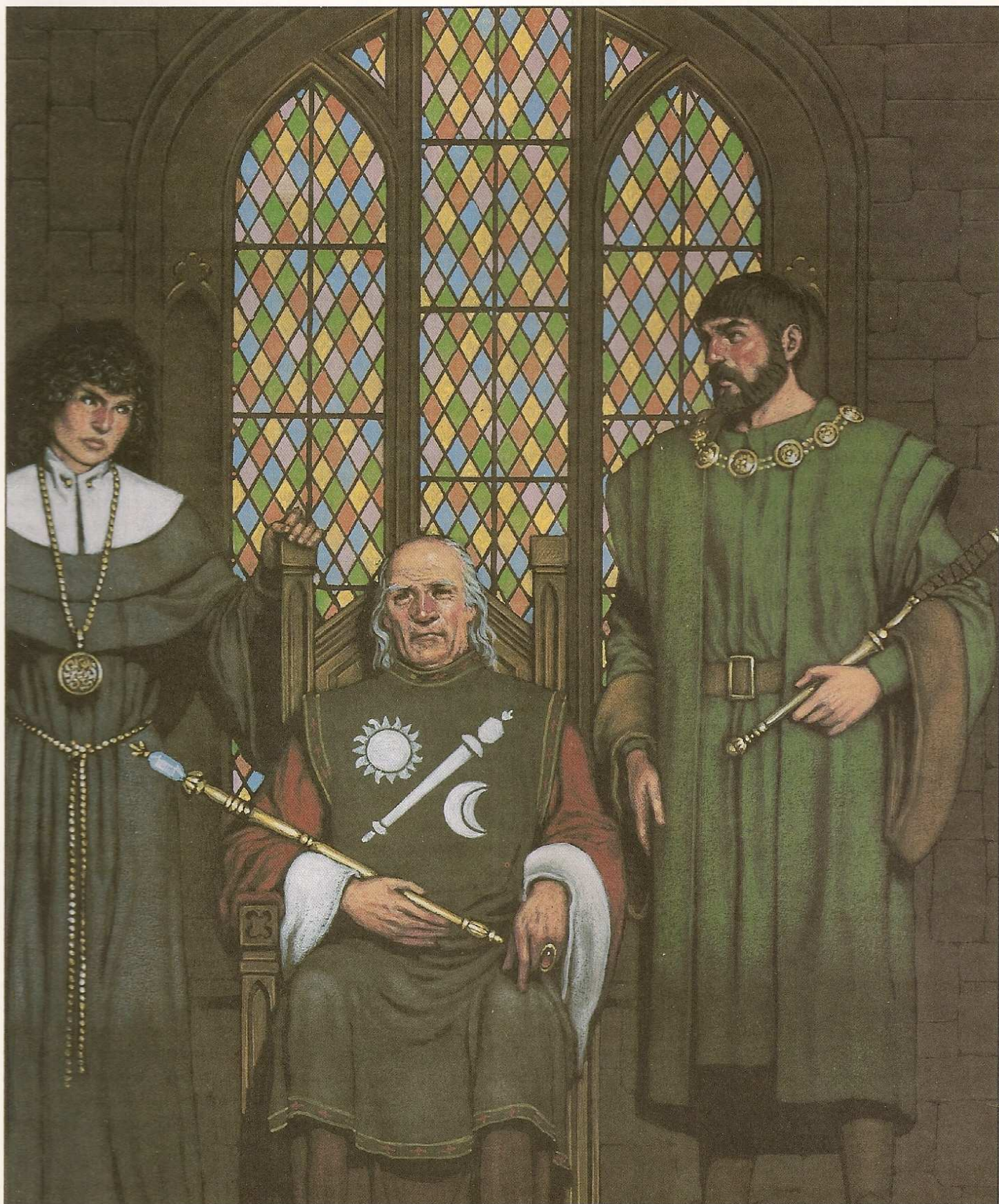
Grimoire: Todas as magias arcanas encontradas no *Livro do Jogador*. Terari escolherá magias de acordo com as situações que prevê e não hesitará em usar as de grande poder contra seus atacantes.

O Clero

As igrejas de Karameikos estão descritas no Capítulo III: Sociedade e têm seus líderes aqui relacionados. Servem para esclarecer mais os personagens clérigos que desejam saber detalhes sobre seus mestres. Note que no cenário de campanha de MYSTARA™, um clérigo não precisa se apegar a uma única fé por toda a vida. Na verdade, todos os fundadores da Igreja de Karameikos seguiram outros ensinamentos no início de suas vidas, mas depois fundaram essa nova igreja, sem enfrentar qualquer problema com suas antigas religiões. Um sacerdote pode seguir um determinado comportamento (bondade, caos, etc.) ou venerar um determinado Imortal. O poder das diversas crenças é mais transitório e seus líderes encontram e exercem sua maior influência em assuntos de Estado.

A Igreja de Karameikos é liderada pelo Patriarca de Mirros, Lorde Olliver Jowett, auxiliado por sua assistente Magdel e apoiado pelo Patriarca de Threshold, Barão Sherlane Halaran (descrito na parte sobre os governantes locais). Sua principal oposição se encontra dentro da igreja, em uma facção conservadora thyatiana liderada por Alfric Oderbry, que por sua vez é apoiado pelo Lorde Desmond Kelvin II, de Kelvin (também descrito na seção anterior).

A Igreja de Traladara é liderada pelo Patriarca Aleksyev Nikelnevich (Sacerdote Niki). Seu opositor, um antigo seguidor chamado Sergyev, dividiu completamente o rebanho, criando o Culto a Halav.



A Igreja de Karamaikos é liderada pelo grande Patriarca de Mirros, Olliver Jowett (sentado ao centro), que é auxiliado por sua eficiente assistente Madgel (à esquerda). Jowett e Madgel são moderados, diferente do intolerante Alfric Oderbry (à direita), que representa o poder thyatiano. Oderbry conta com o apoio do Lorde Desmond Kelvin II (ausente nesta gravura).

A Ordem do Grifo

A Ordem do Grifo funciona como uma organização militar da Igreja de Karameikos. Ela é composta por sacerdotes e guerreiros, que a consideram uma companhia prestigiosa, por isso estão constantemente em aventuras, realizando missões para a igreja, para a nação, ou para os homens comuns. É uma grande honra ser membro dela, portanto, a cada ano, muitos rapazes e moças candidatam-se à organização.

Os jovens apresentam-se a Lorde Olliver Jowett, patriarca de Mirros, e declaram os motivos pelos quais querem se juntar à ordem.

O patriarca, então, encaminha os candidatos para que os demais membros testem suas habilidades em lutas, questionem sua fé à doutrina da igreja e avaliem o personagem.

As pessoas que passarem por todos os critérios de avaliação são convidados a unirem-se à organização.

Para se unir à ordem, o personagem precisa:

- Possuir um certo padrão definido de habilidades em combate (isto é, o personagem tem que ter no mínimo o 5º nível como um guerreiro ou sacerdote);
- Ser um devoto seguidor da Igreja de Karameikos;
- Fazer um juramento sagrado de manter suas responsabilidades como membro da ordem.

Uma vez membro dela, o personagem deve:

- Ceder 25% de seus ganhos anuais à Igreja de Karameikos;
- Obedecer as diretrizes da igreja quanto a ação, purificação e superstição;
- Aceitar as missões e deveres que lhe forem determinados pela igreja, ou pelos seus superiores na ordem. Tais missões, muitas vezes, envolvem aventuras ou ações militares de interesse da congregação e da nação.

(continua na página 71)

Lorde Olliver Jowett: Patriarca da Igreja de Karameikos em Mirros e Mestre da Ordem do Grifo

Olliver Jowett era um eminente clérigo em Thyatis que decidiu, há quarenta anos, seguir o então Duque Stefan até Karameikos e espalhar as sábias palavras de sua fé pelo novo reino. Em vez de continuar como parte de alguma religião thyatiana, Jowett e alguns companheiros clérigos de várias religiões resolveram formar uma nova igreja, baseada em suas próprias interpretações das filosofias religiosas e das necessidades do povo karameikano. Assim nasceu a Igreja de Karameikos.

Jowett permaneceu como líder desde então, comandando muito bem sua igreja. Ele é o último dos fundadores originais da Igreja de Karameikos e agora, mais velho, perdeu um pouco a firmeza; dentro dele, porém, ainda vive a chama ardente da bondade e da fé.

Personalidade: Jowett é um homem gentil e de boa natureza. Ele não é um fanático; prega sua doutrina como uma filosofia instigante e não como o “único caminho correto”, defendido por muitos clérigos. Como Patriarca de Mirros, ele é o líder da Igreja de Karameikos e também da Ordem do Grifo, levando suas responsabilidades muito a sério. Ele só usa seu considerável poder político ocasionalmente (por exemplo, quando novos decretos do rei podem atrapalhar a atuação da igreja). Ele se esforça para conter o fervor missionário de Alfric Oderbry, seu maior oponente. Quando não está trabalhando em assuntos religiosos, Jowett gosta de colecionar, ler e escrever poesias.

O Que Ele Costuma Dizer: “Há muitos caminhos para as recompensas dos Imortais, mas apenas um, com passos firmes ou seguros: a Igreja de Karameikos.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Meu oponente mais agradável...” — Um comentário comum por parte de Aleksyev Nikelnevich, da Igreja de Traladara.

Aparência: Jowett tem cerca de 85 anos. A calvície é predominante e ele mantém a barba sempre aparada. Veste as suntuosas túnicas de sua posição, sem parecer pretencioso.

Como Usar Jowett: Jowett é o arquétipo do sacerdote gentil e poderoso, pronto a ajudar os outros da melhor maneira que suas obrigações com a igreja permitirem. Ele é um dos clérigos mais poderosos da nação, capaz de usar grandes e poderosas magias. No entanto, já está velho e menos ativo. Até personagens de alto nível têm de tratar assuntos com sua assistente, Magdel, em vez de com o próprio patriarca.

Jowett é quem mantém unidas as duas facções divergentes dentro da igreja. Caso ele fique doente ou morra, uma guerra interna se iniciará, liderada de um lado pelo Patriarca Sherlane, de Threshold (um amigo e seguidor de Jowett), e, do outro, por Alfric Oderbry.

Combate: Jowett ainda consegue combater bem, mas está extremamente velho e inseguro, de modo que uma regra especial deve ser usada ao lidar com ele. Sempre que envolvido em combate direto (sem uso de magias, apenas combate corpo a corpo), faça um teste de colapso baseado na Constituição de Jowett, ao término da batalha. Se falhar no teste, o esforço de combate foi grande demais e Jowett morre. Como Mestre, enfatize a natureza delicada dos velhos ossos e respiração lenta do Lorde Jowett, e determine que ele fale baixo e lentamente. Se os personagens puserem Jowett em linha direta de combate, após a apresentação de suas condições, não terão quem culpar pelo mal que estão causando, a não ser a eles mesmos.

Olliver Jowett (Clérigo de 17º nível): TAC0 10; AT 1; D 1d6+3 (maça +3); CA 10 (ele já não usa mais armadura); pv 56; MV 12; MO Fanático (17); Tend. Justa.

For 13, Des 10, Cons 9, Int 16, Sab 18, Car 15.

Idiomas: Élfico (um obscuro dialeto thyatiano), thyatiano e traladarano.

Perícias: História antiga, talento artístico (poesia), história local (thyatiana e karameikana), religião e cavalgar criatura terrestre.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção* (x2), *Curar Ferimentos Leves* (x2), *Detectar Maldade*, *Detectar Magia*, *Proteção ao Mal*, *Remover Medo*.

2º Círculo — *Cativar*, *Imobilizar Pessoas*, *Revelar Tendência* (x2), *Resistir Calor/Frio*, *Silêncio*, 4,5 m (x2), *Retardar Venenos*, *Distanciamento*.

3º Círculo — *Luz Contínua*, *Curar Cegueira ou Surdez*, *Curar Doenças*, *Dissipar Magia* (x2), *Localizar Objetos*, *Remover Maldições*, *Falar com Mortos*.

4º Círculo — *Curar Ferimentos Graves* (x2), *Detectar Mentiras* (x2), *Neutralizar Venenos*, *Proteção ao Mal*, 3 m, *Imunidade à Magia*.

5º Círculo — *Comunhão*, *Curar Ferimentos Críticos*, *Dissipar o Mal*, *Reviver Mortos*, *Visão da Verdade*.

6º Círculo — *Servo Aéreo*, *Barreira de Lâminas*, *Cura Completa*.

7º Círculo — *Ressurreição*, *Restauração*.

Magdel: Assistente do Patriarca de Mirros

Com o passar dos anos, o Patriarca Olliver percebeu que estava ficando velho demais para todo o esforço que seu posto exigia. Ele contratou Magdel, uma jovem brilhante e dedicada clériga, para ser sua assistente pessoal, executar suas tarefas confidenciais, entregar mensagens importantes, etc. Ela é filha de pai thyatiano e mãe traladarana (uma dos “novos karamaikos” do Rei Stefan).

Personalidade: Magdel é uma dedicada seguidora das idéias da filosofia e tolerância de Olliver Jowett. Ela não gosta nem um pouco do Patriarca Alfric e seus seguidores. É muito emotiva e vê as coisas sempre de maneira radical, sem meio-termo — por exemplo, Jowett está certo e Alfric está errado.

Apesar de ser uma clériga de boa posição, Magdel não é tão confiante. Ela se sente frustrada quando suas habilidades são avaliadas ou discutidas. Entretanto, quando está em uma missão para Jowett fica completamente envolvida em sua tarefa e se torna bastante segura.

O Que Ela Costuma Dizer: “Vou ter de verificar isto, mas não acho que causará problema algum.” — Resposta comum para pedidos normais no templo.

O Que os Outros Dizem Dela: “O bichinho de estimação de Jowett.” — Frase atribuída a Oderbry.

Aparência: Magdel é alta e esbelta, com longos cabelos pretos encaracolados e olhos pretos. Ela se veste com as túnicas de uma noviça.

Como Usar Magdel: Quando Olliver Jowett está interessado em alguma coisa, é Magdel que a investiga para ele; quando Jowett precisa contratar alguém para uma missão, é Magdel que cuida dos acordos. Ela faz o papel dos olhos e ouvidos de Olliver e os personagens provavelmente a encontrarão quando forem à Igreja de Karamaikos, em Mirros.

Combate: Magdel evita o uso de armadura, apesar de ser bem-treinada para lutas. Ela acredita que uma demonstração óbvia de força muitas vezes leva ao próprio conflito que a pessoa está tentando evitar. No entanto, se a situação exigir, ela se sai muito bem em combate.

Magdel (Clériga de 8º nível): TAC0 16; AT 1; D 1d6 (maça); CA 10; pv 48; MV 12; MO Fanático (18); Tend. *Justa*.

For 9, Des 13, Cons 12, Int 14, Sab 18, Car 14.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História local (Karamaikos), religião e cavalgar criatura terrestre.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção*, *Curar Ferimentos Leves* (x3), *Santuário*.

2º Círculo — *Ajuda*, *Augúrio*, *Imobilizar Pessoas*, *Silêncio*, 4,5 m, *Martelo Espiritual*.

3º Círculo — *Criar Alimentos*, *Curar Doenças*, *Dissipar Magia*, *Remover Maldições*.

4º Círculo — *Abjurar*, *Curar Ferimentos Graves*, *Detectar Mentiras*.

(continuação da página 70)

Entre os benefícios da Ordem do Grifo, um personagem:

- Pode reclamar abrigo à Igreja de Karamaikos (a maioria dos religiosos oferece ajuda aos outros clérigos ou aos mais necessitados, mas um membro tem todo o direito de exigir auxílio mesmo de um sacerdote que não esteja tão disposto a isso);
- Pode contar com o companheirismo dos outros membros da ordem, oferecer-lhes ajuda, etc.;
- Receber o respeito dado àqueles de nível de cavaleiro devido a boa e difundida reputação da ordem, independente do seu nível real na sociedade. O membro é, portanto, frequentemente convidado a jantar com os nobres, usar dos recursos que estes lhe oferecem, pernoitar em suas casas, etc.

Todos os membros da Ordem do Grifo usam uma insígnia — que pode ser usada no ombro, ou presa a uma capa ou cinto — para demonstrar que a ela pertencem.

Nos últimos anos, os membros mais jovens e ariscos da organização declararam que deveriam ter grifos como montaria, e competem entre si para conquistar essa aspiração não-oficial. Um personagem que queira ser um verdadeiro montador de grifos, terá que adquirir a perícia de montar criaturas aladas. Vale ressaltar que os sacerdotes não assumem tal ato como sendo um dogma da igreja, mas também não o desaprovam.

Os que desejarem se desligar da ordem poderão fazê-lo a qualquer momento, sendo exigido simplesmente que devolvam a insígnia e abdicuem de todos os direitos como membros.

Alfric Oderbry: Líder de Oposição da Igreja de Karameikos

Os pais de Alfric Oderbry, nobres thyatianos sem terras, seguiram o então Duque Stefan até Karameikos quando Alfric tinha apenas 10 anos de idade. Seu pai trabalhou em um posto ministerial inferior até a morte. Alfric nunca entendeu por que um homem como seu pai precisava trabalhar naquele posto, enquanto famílias traladaranas, como os Torenescu, detinham grande poder e riqueza — o Rei Stefan não deveria destruir os traladaranos e distribuir suas riquezas entre seus seguidores thyatianos? Quando era um adolescente, Oderbry, muito perturbado, voltou-se para a Igreja de Karameikos para se confortar e lá, um velho e rabugento clérigo thyatiano (que já morreu há bastante tempo), ajudou o rapaz a formar suas opiniões sobre o assunto.

Sim, disse a Alfric, o Rei Stefan deveria esmagar os ricos traladaranos e ensinar-lhes a ser bons karameicanos (ou seja, como os thyatianos), mas era fraco demais para dar esse passo tão audacioso. O Patriarca Olliver, líder da igreja (“aquele velho covarde”) também era inseguro demais. Talvez, um verdadeiro líder um dia surja dentro da igreja...

Como o velho clérigo imaginara, Alfric se via como o tal líder. Ele entrou na igreja e, fingindo ser um homem de paz, subiu discretamente nos postos clericais. Seu fervor o levou ao posto de patriarca da igreja, sendo um dos dois pretendentes ao posto de Patriarca de Mirros, quando Jowett deixar o cargo, concorrendo apenas com Sherlane de Threshold. Agora ele espera a aposentadoria ou morte de Jowett. Em sua posição de autoridade, Alfric já deixou sua máscara cair algumas vezes, de modo que Jowett (e a maioria da nação) sabe de suas reais intenções.

Personalidade: Oderbry é um fanático. Só consegue pensar em usar a igreja para formar o que considera o Estado Karameicano ideal, onde todos os cidadãos participem da igreja, falem thyatiano e pensem exatamente como ele. Assim que Jowett sair de seu posto, ou morrer, Oderbry planeja usar os consideráveis recursos da igreja para pressionar o Rei Stefan a declarar a Igreja de Traladara ilegal, usando a guerreira Ordem do Grifo para devastar seus inimigos.

O Que Ele Costuma Dizer: “Todos os karameicanos verdadeiros são thyatianos, por sangue ou convicção. Aqueles que não o são não passam de víboras que se enlaçam no seio do Estado.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Oderbry é uma das razões para eu me levantar ao raiar do sol. Se eu dormir até um pouco mais tarde, ele vai mandar me enterrar.” — Patriarca Jowett.

Aparência: Oderbry tem cerca de 55 anos, é baixo, corpulento, e de saúde excelente. Seus olhos — que transparecem seu fanatismo — e cabelos são castanhos, e sempre usa um bigode e barba bem-aparados. Tem uma voz maravilhosa e penetrante, que usa para cativar os fiéis. Veste túnicas escuras e luxuosas, e sempre carrega consigo o cetro de seu posto.

Como Usar Oderbry: Oderbry é um barril de pólvora prestes a explodir (ou um tema de aventura esperando para ser aproveitado). Quando Jowett deixar seu cargo, ou morrer, haverá uma grande guerra dentro da igreja, pois as duas facções — a de Jowett (sob a liderança do Patriarca Sherlane) e a de Oderbry — tentarão assumir o controle. Este é um evento bom para ser usado por várias aventuras e é a situação mais próxima de uma guerra civil dentro de Karameikos. Se o Mestre quiser evitar tal conflito, poderá manter Jowett vivo por muitos anos. Ele ainda tem energia suficiente para agüentar mais uma década.

Personagens mais razoáveis e ponderados poderão se encontrar em oposição às idéias de Oderbry e ele condenará suas ações em seu sermão semanal (ele não menciona nomes, mas essas pessoas são facilmente identificadas por suas descrições). Oderbry tem grande potencial como um inimigo de sacerdotes de níveis médios e altos. Além disso, personagens de famílias traladaranas, ou mistas, devem ficar bastante preocupados caso Oderbry consiga alcançar seus objetivos.

Combate: Oderbry se vê como o modelo do sacerdote lutador: eficiente, virtuoso e sempre pronto a entrar em combate. Ele prega e faz seu serviço na capital vestindo sua armadura encantada. Aqueles que buscam algum auxílio sacerdotal imediato (como destruir o estranho morto-vivo que se encontra em um porão) muitas vezes o procuram em vez de a metódica Magdel.

Oderbry não é tolo e, em combate, se estiver em desvantagem ou for pego de surpresa, usará uma *Palavra de Recordação* para retornar a seus aposentos na catedral principal da Igreja de Karameikos, em Mirros.

Alfric Oderbry (Clérigo de 13º nível): TAC0 14; AT 1; D 1d6+2 (maça +1); CA 3 (cota de malha +2); pv 48; MV 12; MO Fanático (17); Tend. *Ordeira*.

For 14, Des 13, Cons 15, Int 10, Sab 17, Car 18.

Idioma: Thyatiano.

Perícias: História local (Karameikos), religião e cavalgar criatura terrestre.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção, Comando, Detectar Maldade, Detectar Magia, Luz (x2), Remover Medo (x2)*.

2º Círculo — *Imobilizar Pessoas (x2), Revelar Tendências (x2), Silêncio, 4,5 m, Retardar Venenos, Encantar Cobras, Martelo Espiritual*.

3º Círculo — *Animar os Mortos, Luz Contínua, Dissipar Magia, Localizar Objetos, Proteção ao Plano Negativo, Remover Paralisia, Falar com os Mortos*.

4º Círculo — *Manto de Bravura, Curar Ferimentos Graves, Adivinhação, Proteção ao Mal, 3 m*.

5º Círculo — *Missão, Reviver Mortos*.

6º Círculo — *Falar com Monstros, Palavra de Recordação*.

Aleksyev Nikelnevich: Patriarca da Igreja de Traladara em Mirros

O Patriarca Aleksyev é um clérigo traladarano de 56 anos de idade. Seus pais também eram clérigos da Igreja de Traladara, em Mirros. Ele os viu morrer na Rebelião Marilenev, quando esta foi reprimida. Inicialmente, ficou amargurado e aprofundou-se em seus estudos clericais na esperança de adquirir grandes habilidades com magias divinas, e assim expulsar os invasores das terras traladaranas.

No entanto, até atingir o posto de patriarca de sua igreja em Mirros, seus estudos clericais, amadurecimento e surpreendentes relações cordiais com Olliver Jowett causaram uma mudança: gradualmente, ele se dedicou à idéia de que Traladara deveria reviver sua Era Dourada através de meios pacíficos e pela fé bem-direcionada. Ele acha que há espaço suficiente em Karameikos para a religião traladarana e a religião “intrusa” (palavra que usa para definir a Igreja de Karameikos).

Personalidade: Aleksyev é um homem complicado. Apesar de ser um clérigo de formidáveis habilidades de combate, dedica-se a tornar reais os seus ideais através de métodos pacíficos, sempre que possível. Ele acredita firmemente que alguém de sangue traladarano deve voltar a reinar sobre Traladara, mas acha que isso deve ser feito por uma assimilação pacífica da população thyatiana com a traladarana.

O patriarca ainda guarda ressentimento para com o rei, pela morte de seus pais, mas não conspira contra ele nem usa seu poder político para atingir a Família Real. Ele, na verdade, gosta muito de Olliver Jowett e Magdel, mas sabe que tem um grande inimigo em Alfric.

Aleksyev trabalha dentro do sistema de governo e o Rei Stefan está sempre solicitando-o — e a Jowett também — para discutir assuntos religiosos. Na Família Real, Aleksyev é conhecido como Padre Niki, um apelido carinhoso dos tempos em que a Princesa Adriana ainda era uma criança e tinha dificuldade em pronunciar esse nome.

O Que Ele Costuma Dizer: “O rei e seus filhos são boas pessoas e confio neles para que tratem bem o povo traladarano. Mas, há aqueles cujas intenções não são muito louváveis e é contra esses que eu tenho que manter firme a minha fé, para evitar que um dia eles assumam o controle.” — Para o Patriarca Jowett.

O Que os Outros Dizem Dele: “Esse homem é um remanescente do passado, do tempo em que seu povo vivia em rústicas choupanas. Ele deveria ser colocado em exposição em algum museu.” — Barão Desmond Kelvin, Lorde de Kelvin.

Aparência: Aleksyev tem estatura mediana e um corpo musculoso. Seus cabelos, barba e bigode — bem-aparados — são negros, como os olhos. Ele veste túnicas traladaranas vistosas. Em tempos de guerra, usa armadura simples e carrega o machado de batalha que era de seu pai.

Como Usar Aleksyev: Ele é uma figura muito importante para personagens traladaranos, principalmente sacerdotes de sua igreja. Apesar de manter um ótimo relacionamento com o líder oficial da Igreja de Karameikos, Aleksyev tem grandes suspeitas quanto à facção liderada por Oderbry e, constantemente, encarrega seus sacerdotes de ficarem alertas para tramas por parte desse patriarca reacionário.

Aleksyev também pode ser encontrado com frequência fora de Mirros, nas pequenas igrejas e templos de sua religião, lidando diretamente com seu rebanho. Os personagens, independente de sua religião, poderão encontrar no Padre Niki um aliado e patrono em potencial dentro do reino.

Combate: Assim como seu grande rival Oderbry, Aleksyev é um homem de ação, apesar de concentrar-se em seu trabalho e em proteger seu povo, em vez de ficar dando lições e tentar exaltar sua própria magnificência. Quando está fora da cidade, em áreas rurais, costuma trajar armadura, mas veste suas túnicas para exercer funções oficiais.

Aleksyev Nikelnevich (Clérigo de 10º nível): TAC0 14; AT 1; D1d6+3 (machado de batalha +2, bônus de Força); CA 10 (em eventos da igreja) ou 2 (em guerra: armadura simples e escudo); pv 45; MV 12; MO Fanático (18); Tend. *Justa*.

For 17, Des 10, Cons 13, Int 13, Sab 18, Car 15.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História antiga (Karameikos), história local (Karameikos), religião e cavalgar criatura terrestre.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção, Curar Ferimentos Leves (x2), Detectar Maldade, Detectar Magia, Proteção ao Mal.*

2º Círculo — *Augúrio, Imobilizar Pessoas (x2), Retardar Venenos, Encantar Cobras, Falar com Animais.*

3º Círculo — *Curar Cegueira ou Surdez, Curar Doenças, Dissipar Magia, Remover Maldições.*

4º Círculo — *Curar Ferimentos Graves (x3), Neutralizar Venenos.*

5º Círculo — *Comunhão, Reviver Mortos.*

Sergyev: Patriarca do Culto a Halav

Sergyev já foi um dedicado membro da Igreja de Traladara, com grandes chances de tornar-se o braço direito do Patriarca Aleksyev. Mas, uma noite, ele teve uma visão do Imortal Halav, que mandava Sergyev dizer a todos que ele tinha reencarnado no Duque Stefan Karameikos. Sergyev levou esse fato ao conhecimento de Aleksyev, que, por sua vez, considerou o ocorrido como um pesadelo, ou uma alucinação causada por alguém usando magias perversamente. Insultado e inspirado, Sergyev abandonou a igreja, levando consigo um pequeno grupo de seguidores, com os quais estabeleceu sua própria igreja, conhecida como Culto a Halav (cujo nome oficial é Igreja de Halav Encarnado).

Personalidade: Independente da visão de Sergyev estar correta ou não, a sanidade desse homem certamente foi afetada por tal visita. Ele fala sozinho e acredita estar sempre sendo espionado por agentes de outras igrejas. Por isso, olha constantemente por sobre os ombros e embaixo dos móveis. Por acreditar que Stefan Karameikos é o Rei Halav reencarnado, ele adora e cultua o rei e a Família Real. Os recentes bem-sucedidos feitos do Rei Stefan — separar-se de Thyatis e lidar firmemente com seu maligno primo Hendriks — são usados como provas adicionais de que ele é a reencarnação de Halav.

O Que Ele Costuma Dizer: “Pela mão reencarnada de Halav, digo-lhe não!” — Uma interjeição comum em debates.

O Que os Outros Dizem Dele: “Este homem não é exatamente um exemplo de equilíbrio mental, se entende o que quero dizer.” — Barão Kelvin, Lorde de Kelvin.

Aparência: Sergyev é baixo e moreno, com uma longa barba e bigode, e está ficando calvo. Ele veste simples túnicas escuras, anda descalço e carrega um cajado.

Como Usar Sergyev: Sergyev e seus seguidores não são pessoas que primam por sua estabilidade mental, o que pode gerar uma boa oportunidade para um encontro divertido. Ele pode aparecer de repente, pulando de um beco em cima dos personagens, contestando suas crenças religiosas. Pode, também, com seus seguidores cercar o grupo tentando convertê-los à sua filosofia. Isso deve acontecer, é claro, em algum momento bem inconveniente, como em um interlúdio romântico, ou quando os personagens estiverem perseguindo alguém. Ele e seus seguidores são fervorosos, mas inofensivos (pelo menos a maioria deles), a menos que sejam atacados. O Mestre deve interpretar Sergyev com uma personalidade forte, marcante e um grande fanático. Ele não é maligno, mas também não é uma criatura muito gentil.

Combate: Sergyev é contra ser o primeiro a desferir um golpe, mas não hesitará em desferir o segundo. Ele é ajudado por um pequeno bando de seguidores (suas estatísticas são iguais às de “humanos camponeses”, no *Livro dos Monstros*) que se põem no caminho de qualquer um que o ataque.

Caso alguma coisa ruim aconteça a Sergyev (como a morte), ele

Chamando a Guarda

O contingente padrão da guarda encontrado pelas ruas de Mirros — e em qualquer outro lugar no reino — consiste de quatro soldados, às vezes, liderados por um sargento. Esses soldados são homens de armas de 1º nível, vestidos com armaduras de couro e portando espadas largas, adagas ou bestas pequenas. O típico sargento é um homem de armas de 4º nível com equipamento similar. Tais unidades são encontradas em posições permanentes pela cidade (mais freqüentemente nas melhores vizinhanças).

Esse conjunto de guerreiros precisa ser capaz de lidar com o tumulto; mas como manter um guerreiro de 10º nível sob controle? Mostraremos a seguir:

Força da lei: A guarda representa as Leis do Rei, resistir ou colocar-se em seu caminho é considerado um desafio e esse ato poderá ser punido com um exílio temporário. Atacar ou matar um homem da guarda pode levar o agressor para a cadeia por um tempo muito longo — e tal atitude não é perdoada tão facilmente. Lembre desse detalhe aos jogadores, quando eles decidirem enfrentar os guardas.

A guarda tem amigos poderosos: Não é apenas à Coroa que a guarda serve, mas também aos sacerdotes das duas maiores religiões, aos arcanos de Krakatos e às famílias governantes. Muitos desses amigos têm poder para vingar-se daqueles que arrumaram uma confusão e não têm escrúpulo algum em usar tal poder.

A guarda tem as suas próprias surpresas: Homens de armas que estejam aposentados, drogas venenosas ou paralisadoras, para serem usadas nos quadrellos de bestas, e eficazes itens mágicos podem surgir de repente. Nas situações em que os guardas estejam sendo atacados, eles poderão usar essas surpresas.

será considerado um mártir e proclamado um verdadeiro profeta. O culto sofrerá surtos de violência, já que vários sacerdotes inferiores surgirão afirmando serem os verdadeiros herdeiros do patriarca e seus seguidores se multiplicarão. Essa é uma razão por que pessoas como Oderbry hesitam em eliminar esse aborrecimento — sua morte poderia piorar as coisas.

Sergyev (Clérigo de 8º nível): TAC0 16; AT 1; D 1d6 (cajado); CA 10; pv 34; MV 12; MO Resoluto (12); Tend. *Homrada*.

For 9, Des 12, Cons 9, Int 10, Sab 13, Car 16.

Idioma: Traladarano.

Perícias: História antiga, história local e religião.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção, Luz, Proteção ao Mal, Remover Medo*.

2º Círculo — *Cativar, Encontrar Armadilhas, Revelar Tendências*.

3º Círculo — *Luz Contínua, Curar Doenças, Localizar Objetos*.

4º Círculo — *Animar os Mortos, Curar Ferimentos Graves*.

Mirros

Nem todos os detentores de poder em Karameikos encontram-se na corte; algumas dessas pessoas — de mais fácil acesso — trabalham em sua maior cidade, Mirros. Aqui, pode-se ver os poderosos chefes dos clãs familiares e os líderes das guildas dos ladrões (que, às vezes, são a mesma pessoa), bem como ouvir boatos, encontrar agentes e taverneiros — tudo que os personagens precisam para adquirir maiores informações sobre a área.

Os habitantes de Mirros variam desde aqueles de fácil acesso (Dmitrios e Luthier) aos místicos e misteriosos (membros dos clãs mais poderosos que comandam as guildas dos ladrões). Juntos formam a atmosfera da maior de todas as cidades em Karameikos e dão ao Mestre as ferramentas necessárias para divertir, esclarecer e frustrar os jogadores.

Lorde Lucas Tormandros: Governante de Mirros

Indicado há mais de quinze anos pelo então Duque Stefan, Lucas era um valente guerreiro que provou seu valor em combate, ao salvar a então Duquesa Olivia, durante um ataque de orcs contra sua caravana. Recusando uma recompensa imediata, a lenda de Lucas cresceu na capital até que ele foi chamado de Threshold, onde residia, para Mirros, sendo-lhe conferido o título de governante.

Desde então, Lucas tem realizado suas tarefas com tal habilidade que se torna quase invisível. Ele coleta multas, dispensa as patrulhas, supervisiona o sistema judiciário, reduz ao mínimo a ação de perturbadores da lei e, de modo geral, mantém a capital sob controle. Lucas já presenciou invasões monstruosas, incursões mágicas, duelos de arcanos e tramas, sempre conseguindo escapar ileso. De vez em quando, o Rei Stefan lembra-se de que Lucas realmente está à frente do controle da capital e lhe confere uma medalha ou condecoração — as quais guarda em uma gaveta em sua mesa.

Personalidade: Lucas Tormandros é inflexível ao extremo e mantém uma expressão de completa calma, independente da situação. Ele reage tranquilamente e não pode ser apressado a fazer as coisas.

O Que Ele Costuma Dizer: “Boa noite, senhoras e senhores. Onde encontraram este wyvern morto?” — Frase dita na ocasião em que a Companhia dos Seletos devastou a Estalagem Uivante Lobo do Mar, após um combate aéreo com o referido wyvern.

O Que os Outros Dizem Dele: “Se algum dia ele já teve um pensamento original em seu cérebro, esse morreu de solidão.” — Desmond Kelvin, de Kelvin.

Aparência: Lucas é um homem de meia-idade (cerca de 46 anos), com uma pequena pança, cabelos pretos e ralos e olhos azuis. Ninguém jamais o viu sorrir.

Como Usar Lucas: Lucas deve ser usado para gerar uma situação cômica, um indivíduo com o qual o Mestre pode se divertir ao fazê-lo interagir com os personagens

mais ativos e agressivos. Por exemplo, quando os personagens correm até ele para noticiar um crime, ele irá, demoradamente, preencher um relatório (procura o formulário, pega sua pena, descobre que a tinta está seca, vai procurar mais tinta, arruma o mata-borrão, pergunta nomes e continua a demorar até que os personagens percam a paciência). Lucas também é uma excelente testemunha das últimas besteiras cometidas pelos personagens. Sempre o interprete como uma pessoa com “olhar de peixe-morto”, assim os personagens não saberão se ele está rindo deles por dentro.

Apesar de sua natureza monótona e metódica, ele é extremamente eficiente. Se os jogadores conseguirem adquirir sua confiança (e conseguirem agüentá-lo), terão nele uma grande fonte de informações e auxílio. Quase todas as pessoas importantes de Mirros devem alguma coisa a ele e Lucas pode requisitar grandes favores para proteger sua cidade.

Finalmente, se alguma coisa horrível acontecer ao Lorde Kelvin, Lucas seria um ótimo substituto, caso os personagens não estejam disponíveis ou não queiram assumir o governo.

Combate: Lucas é um guerreiro competente, e possui habilidades em combate corpo a corpo e ações em tropas pequenas. Se uma ameaça for grande demais para ser controlada por uns poucos homens sob seu controle direto, as unidades militares, com base em Mirros, são chamadas.

Lucas Tormandros (Guerreiro de 7º nível): TACO 14; AT 3/2; D 1d4 (adaga) ou 1d8 (espada); CA 5 (cota de malha); pv 52; MV 12; MO Destemido (19); Tend. Ordeira.

For 14, Des 12, Cons 18, Int 13, Sab 17, Car 14.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Lutar no escuro, vigor, cavalgar criatura terrestre e sobrevivência.

Chama Trêmula: O Rei Ladrão, Mestre do Reino dos Ladrões

Para as pessoas comuns em Mirros, Chama Trêmula é apenas um nome, o nome do “rei dos ladrões”. Em outras palavras, seu rosto não é conhecido, seus feitos são apenas boatos e, teoricamente, seus crimes são incontáveis. Mas a realidade é um pouco diferente...

Na verdade, Chama Trêmula é a Rainha dos Ladrões. Seu nome verdadeiro é Alya, uma quiromante e cartomante traladarana que age na Rua dos Sonhos, em Mirros.

Há alguns anos, quando ainda era uma adolescente, Alya

convenceu-se de que alguém poderia adquirir fortuna e poder simplesmente dirigindo uma companhia de ladrões de uma maneira inteligente e razoável (ao contrário de A Sociedade Mascarada) — e ela seria esse alguém. Recrutou, então, jovens amigos das ruas e formou um bando de ladrões dedicados a realizar seus “serviços”, usando inteligência e astúcia — sem cometer assassinatos —, roubando apenas dos ricos. Com o passar dos anos, o Reino dos Ladrões (como seu bando é conhecido) cresceu e tornou-se cada vez mais experiente.

Em seu topo se encontra Alya, que se proclama “Rei Ladrão” para despistar possíveis perseguidores. O resto de sua família real, os príncipes e princesas dos ladrões, é formado por seus amigos recrutados

no início de seu empreendimento e só eles conhecem sua verdadeira identidade. Nenhum outro agente do Reino sabe que Alya é a Chama Trêmula.

Personalidade: Alya adora dinheiro, conforto, poder, o desafio de uma tarefa perigosa e a emoção de uma perseguição. Apesar de gostar de riqueza e mercadorias finas, seu lar, onde ela é conhecida como Alya, contém apenas o que uma cartomante traladarana poderia possuir. Sob o outro nome, no Morro (a parte rica da cidade), possui uma pequena casa onde guarda seus objetos pessoais.

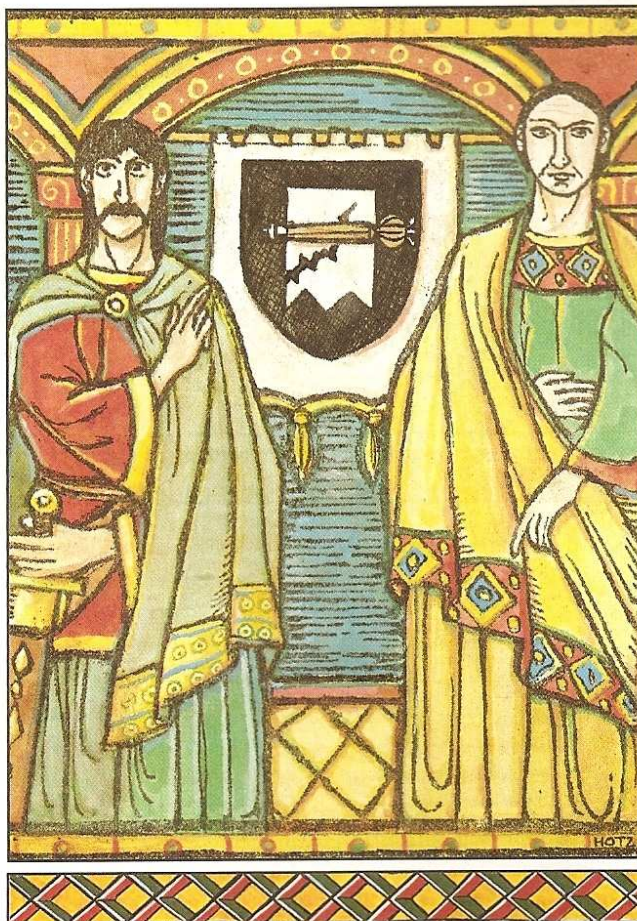
O Que Ele(Ela) Costuma Dizer: Não há frases específicas atribuídas à Chama Trêmula. Alya costuma divulgar seu negócio com a frase: “Uma crona pelo seu futuro?”.

O Que os Outros Dizem Dele(Dela): “Eu me lembro de tê-lo visto pessoalmente — alto como um ogro e da largura de uma porta de taverna. Seria capaz de entortar espadas com suas mãos nuas. Há muito mais no Chama Trêmula do que apenas astúcia.” — Emilio o Grande.

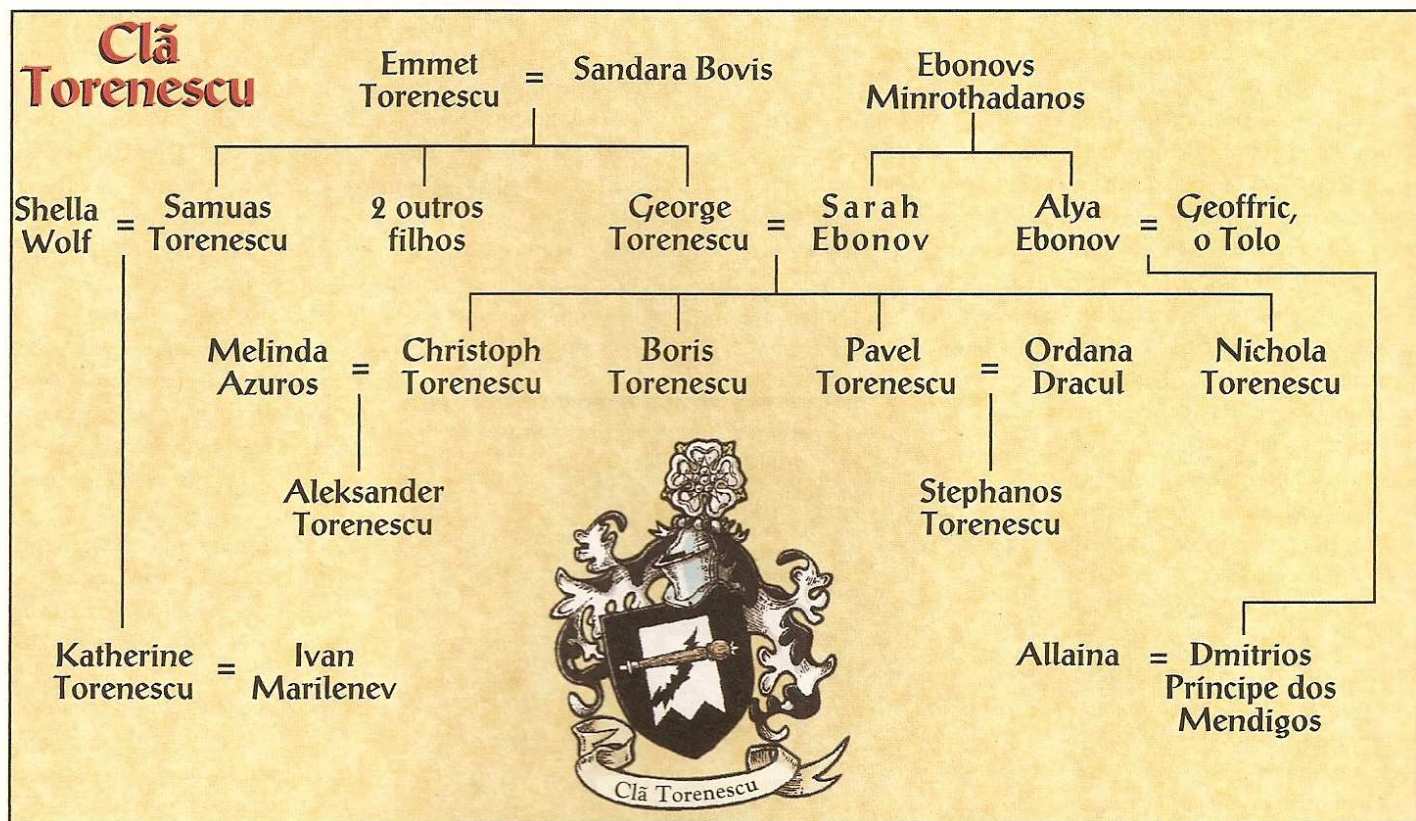
Aparência: Alya/Chama Trêmula tem cerca de 35 anos. É

uma traladarana baixa e magra, medindo cerca de 1,50 metro e pesando pouco menos de 45 quilos, com cabelos pretos lisos e olhos castanhos. Ela tem muita agilidade. Como Alya, veste trajes semelhantes aos de uma cigana, dignos de uma cartomante; como Chama Trêmula, usa trajes negros que disfarçam seus traços, prende o cabelo com um grande chapéu preto e calça botas com salto alto. Alya já teve que abandonar esse disfarce para melhor realizar seu trabalho ou para evitar ser capturada.

Como Usar Alya/Chama Trêmula: Chama Trêmula raramente executa os serviços pessoalmente, mas planeja os mais complexos. Um assalto especialmente difícil e que represente um grande desafio pode interessá-la o bastante para que o lidere pessoalmente.



O Clã Torenescu é dividido em duas facções: uma que apóia o tradicional Boris (à direita) e outra que apóia Aleksander, o herdeiro por direito. A obra, em estilo traladarano, pretende mostrar um suposto espírito de união entre os dois.



Alya, em sua misteriosa personalidade de Chama Trêmula, é uma mentora ideal para personagens ladrões. Sua organização, o Reino dos Ladrões, é a mais democrática e “do bem” das três principais organizações de ladrões em Mirros — do bem porque costumam ter como alvos os ricos e ostentosos e por ajudarem aqueles que necessitam.

Como cartomante, Alya pode interagir como parte do grupo que apóia os personagens, uma pessoa que eles podem encontrar pelas ruas. As habilidades de predição de Alya são, em maior parte, apenas besteiras e enganações, mas ela é uma boa fonte de conselhos e, às vezes, sabe o que acontece nas ruas. Faça com que ela se ofereça para ler a mão de um dos personagens. (“Essas linhas em sua mão indicam que você está destinado a possuir grandes riquezas, mas nunca deve se esquecer qual é a sua origem.”) Não deixe transparecer que Alya e Chama Trêmula são a mesma pessoa; os personagens podem descobrir, se precisarem.

Combate: Como Alya, a cartomante, suas reações são bem parecidas com as de qualquer outro cidadão que se defronta com situações de combate: “Deixe o máximo de espaço possível entre você e a fonte do problema, e torça para a guarda aparecer”.

Como Chama Trêmula, Alya participa de maneira mais direta, pronta a defender aqueles que são menores e mais fracos. Na maioria das vezes, isso significa enviar seus próprios ladrões para a luta, algumas vezes recuar para voltar mais tarde e buscar vingança ou, muito raramente, entrar na luta pessoalmente. Em qualquer caso, se Alya estiver em perigo, tentará fugir como um relâmpago e então usar seu anel de invisibilidade para desaparecer por completo.

Lembre-se de que, como uma ladra de alto nível, Chama Trêmula possui seu grupo de seguidores ladrões (seus príncipes e princesas),

bem como os seguidores destes, que formam o Reino dos Ladrões. Os personagens talvez nunca lidem diretamente com a Chama Trêmula, tratando apenas com seus agentes.

Chama Trêmula, o Rei Ladrão (Ladra de 14º nível): TAC0 14; AT 1; D 1d8+1 (espada +1); CA 2 (corselete de couro +2, bônus de Destreza); pv 31; MV 12; MO Fanático (17); Tend. *Inconstante*. For 9, Des 18, Cons 12, Int 18, Sab 10, Car 16.

Equipamento: Corselete de couro +2, espada longa +1, anel de invisibilidade.

Idiomas: Élfico (dialeto callarii), dialeto de Minrothad, traladarano e thyatiano.

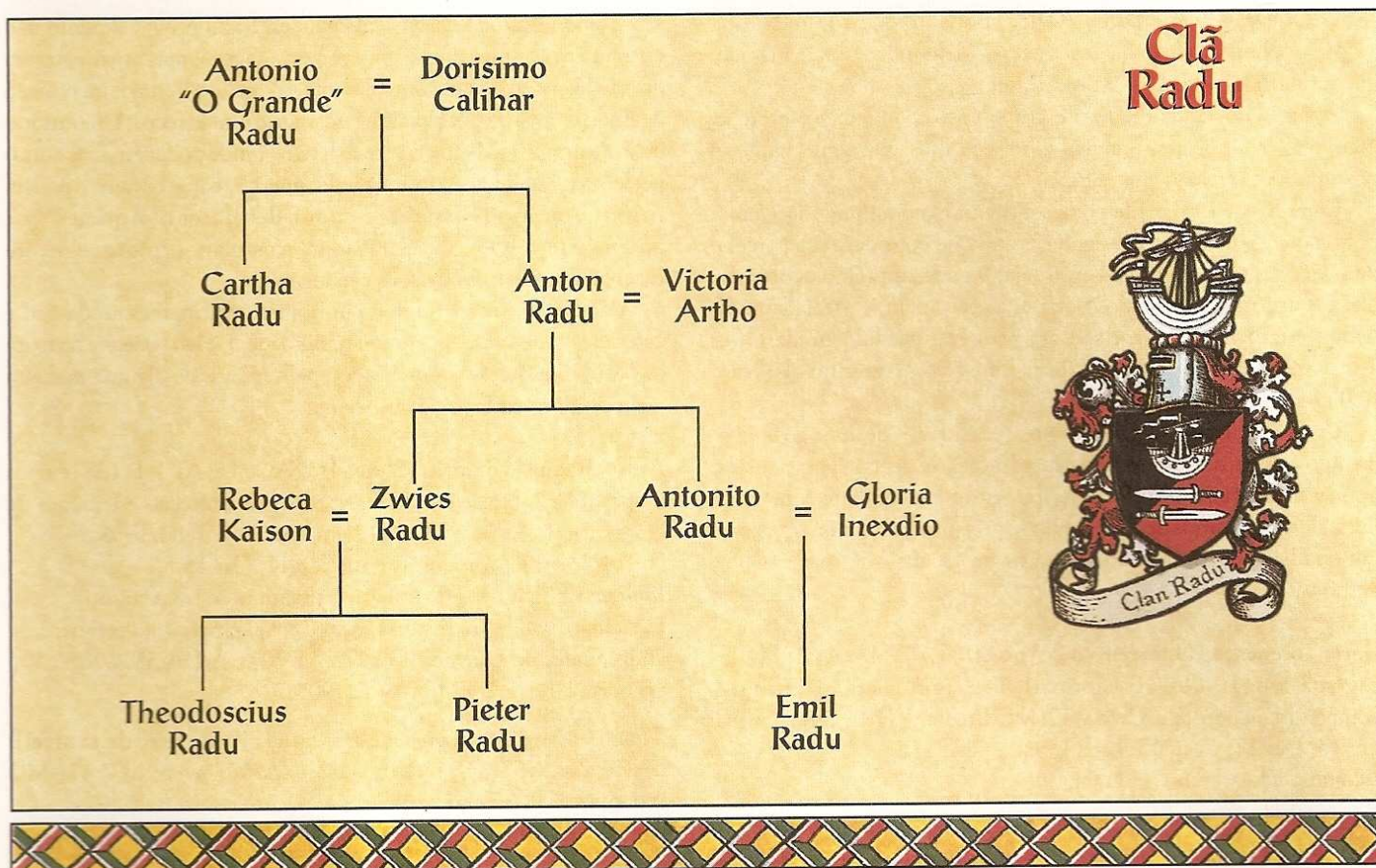
Perícias: História local e cavalgar criatura terrestre.

Habilidades de Ladrão: FB 75%; AF 95%; A/DA 80%; MS 90%; ES 85%; OR 65%; EM 60%; DL 75%.

Aleksander Torenescu: Líder do Clã Torenescu

Aleksander nasceu há 36 anos, sendo educado e treinado para ser o líder do Clã Torenescu. Seu pai, Christoph, morreu prematuramente há cerca de 10 anos, deixando as rédeas da família nas inexperientes mãos de Aleksander. O jovem rapaz recusou-se a deixar que seu tio Boris assumisse o comando — até que ele tivesse mais experiência —, pois sabia que Boris nunca devolveria o comando a ele. Agora, já com mais experiência, o jovem Aleksander tem em Boris um grande inimigo dentro da família.

Personalidade: Aleksander é um jovem e obstinado traladarano, e está determinado a liderar sua família de volta à grandeza que esta um dia possuiu, antes da Invasão Thyatiana, há



mais de 100 anos. Ele se sente constrangido, pois sabe que não possui a inteligência necessária para conseguir isso, mas também está igualmente certo de que nunca entregará seu poder ao tio. Desconfia de karamaikanos de famílias thyatianas, em geral, e, em particular, da Família Real.

O Que Ele Costuma Dizer: “Se os traladaranos de hoje em dia quiserem alcançar seus objetivos, terão de agir de acordo com nossos próprios termos, não os de uma classe governante invasora, nem os de nossos avós, que sofreram derrotas anteriores.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Nenhum senso de história, nenhum senso de propriedade e, às vezes, nem mesmo um pouco de bom senso. Eu temo pelo que acontecerá quando ele falhar.” — Boris Torenescu.

Aparência: Aleksander é alto, pálido, com cabelos escuros (ele mantém barba e bigode raspados) e profundos olhos castanhos. Quando não está nervoso, parece perdido; quando não está nem perdido nem nervoso, está dormindo.

Como Usar Aleksander: Aleksander tem dois inimigos: seu tio e os thyatianos em geral. Ele aprendeu muito com a Rebelião Marilenev, que quase destruiu o poder daquela família que já foi grandiosa. Sabe também que seu tio Boris mantém bem acesas as chamas do sentimento anti-thyatiano nos corações dos Torenescu e, caso ele ceda um pouco à classe governante thyatiana, estará fortalecendo a posição de seu tio entre os “velhos membros”. Por isso, Aleksander, freqüentemente, usa pessoas mais jovens da família para conseguir informações. Ele tem um interesse especial em aventureiros jovens e leais, dispostos a recuperar antiguidades traladaranas perdidas (especialmente itens mágicos) e devolvê-las à família Torenescu. Essas atividades chamam a atenção tanto de famílias thyatianas quanto de seu tio Boris.

Combate: A cerimônia da fenda de Aleksander foi terminada prematuramente pela doença (e eventual morte) de seu pai; assim ele não tem tanta habilidade com armas como deveria. Apesar disso deixá-lo incomodado, ele mantém sempre dois guarda-costas por perto (guerreiros ou ladrões de 4º nível) para cuidar de quaisquer problemas.

Aleksander Torenescu (Guerreiro de 3º nível): TAC0 18; AT 1; D 1d8 (espada longa); CA 10; pv 14; MV 12; MO 14; Tend. *Neutra*. For 12, Des 12, Cons 11, Int 9, Sab 11, Car 10.

Idioma: Traladarano.

Perícias: História local e cavalgar criatura terrestre.

Boris Torenescu: O Rival de Aleksander

Boris, o irmão mais jovem de Christoph, pai de Aleksander, cresceu como uma pessoa amargurada sob a sombra de seu irmão. Ele achou que havia solucionado seu problema quando, gradual e secretamente, envenenou Christoph até a morte. Mas este deixou um documento nomeando Aleksander como seu herdeiro. Boris tentou tomar a autoridade de Aleksander, principalmente buscando apoio entre os mais velhos membros da família. Parece, no entanto, que só conseguirá seu objetivo se voltar a usar a garrafa de veneno.

Personalidade: Boris é perverso, taciturno e amargurado, mas é habilidoso para cuidar das finanças de sua família. Esta não sabe que ele assassinou seu irmão ou que ele já vê Aleksander como sua próxima vítima em potencial.

O Que Ele Costuma Dizer: “Cuidado com suas palavras, criança, pois os outros a observam.” — Um ditado traladarano comum.

O Que os Outros Dizem Dele: “Boris Torenescu ainda está vivo? Eu achei que ele e aquele moleque, Aleksander, teriam matado um ao outro há anos.” — Anton Radu.

Aparência: Boris é baixo e corpulento. Seu cabelo, preto e comprido, cai constantemente sobre os olhos. Ele tem bigode e possui uma expressão amargurada.

Como Usar Boris: Ele pode ser definido como um vilão, uma pessoa que trama para conseguir obter o que considera sua parcela de poder dentro da família — ou seja, o poder supremo dentro do clã. Os agentes empregados por Boris costumam ser traladaranos velhos e tradicionalistas, e se Boris for bem-sucedido em derrotar Aleksander, outra Rebelião Marilenev será inevitável (com resultados parecidos).

Combate: Boris cuidou de suas habilidades de luta ao longo dos anos e se mostra como um homem de ação e decisão para aqueles à sua volta. É claro que ele preferiria entrar em combate com meia dúzia de aliados atrás dele. Quando se prepara completamente para um combate, veste uma armadura negra (o que o faz parecer um velho forno).

Boris Torenescu (Guerreiro de 6º nível): TAC0 15; AT 1; D 1d8 (espada longa); CA 10 (normal) ou 2 (em guerra: armadura completa e escudo); pv 32; MV 12; MO Mediano (10); Tend. *Cruel*. For 13, Des 12, Cons 13, Int 14, Sab 9, Car 11.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História local e cavalgar criatura terrestre.

Anton Radu: Líder do Clã Radu

Anton Radu, além de líder do Clã Radu, é o veterano mestre da Guilda dos Mercadores, uma brilhante mente criminoso. Por várias gerações, a família traladarana Radu tem conduzido A Sociedade Mascarada, a mais poderosa organização criminoso de Mirros. Anton, herdeiro do título de condutor da família, nasceu há 73 anos e foi educado para ser o que é hoje: o decidido e impiedoso líder. Usando cuidadosamente a organização conseguiu poder político e monetário suficiente para eleger-se chefe da Guilda dos Mercadores de Karamaikos.

O Que Ele Costuma Dizer: “Os melhores ladrões não deixam pistas.” — Supostamente atribuído a sua admiração por uma brilhante sequência de assaltos que até hoje não foi solucionada.

O Que os Outros Dizem Dele: “Anton é humano? Eu achei que a família tinha adotado um abutre, disfarçando-o de gente.” — Samuas Torenescu, pouco antes de ser “acidentalmente” morto por uma carruagem descontrolada.

Personalidade: Anton Radu é o clássico gênio mestre do crime que nunca participa pessoalmente de um, evitando deixar pistas que levem até ele. Seus capangas intimidam e oprimem, raramente precisando matar. Radu é leal a sua família, mas se membros individuais puserem em risco o resto dela, esses perdem sua proteção — ou até mesmo são eliminados.

Aparência: Radu é alto e bastante magro, com feições bonitas e confiantes, cabelos grisalhos e olhos castanhos. Ele se veste com os típicos trajes traladaranos da classe alta.

Como Usar Radu: Enquanto Chama Trêmula representa o lado positivo da vida criminoso de Karamaikos (um agente de mudança social como Robin Hood), Radu é a natureza mais fria e maligna do crime, um manipulador impiedoso que toma muito cuidado para nunca deixar para trás sinais de sua influência.

Como resultado de suas precauções, Radu provavelmente não entrará em contato direto com os personagens, mas atuará através de seus agentes. Assim como Chama Trêmula, a verdadeira posição de Radu dentro da Sociedade Mascarada é um segredo. Ao contrário dela, Anton deixa bem claro que detém grande poder em suas outras posições (aquelas que assume publicamente) e que os outros podem interpretar essas palavras como desejarem. Aqueles que atrapalharem Radu ou estragarem seus planos, provavelmente receberão uma visita de seus capangas.

Combate: Anton Radu é um homem velho, mas ainda ágil e capaz de combater com grande habilidade. É claro que ele só mata os outros em defesa própria — ou pelo menos de alguma maneira que possa provar ter sido autodefesa.

Anton Radu (Ladrão de 12º nível): TAC0 15; AT 1; D 1d8 (espada longa); CA 4 (corselete de couro, anel de proteção +1, bônus de Destreza); pv 40; MV 12; MO Campeão (15); Tend. *Egoísta*. For 14, Des 17, Cons 14, Int 16, Sab 11, Car 15.

Idiomas: Élfico (dialeto callarii), thyatiano e traladarano.

Perícias: Avaliação, história local e cavalgar criatura terrestre.

Habilidades de Ladrão: FB 70%; AF 70%; A/DA 55%; MS 65%; ES 60%; DR 65%; EM 60%; DL 90%.

Típico Capanga da Sociedade Mascarada (Guerreiro de 1º nível): TAC0 20; AT 1; D 1d4 (adaga); CA 10; pv 6; MV 12; MO Inconfiável (2); Tend. *Cruel*.

For 10, Des 10, Cons 10, Int 10, Sab 10, Car 10.

Capanga de Elite da Sociedade Mascarada (Guerreiro de 3º nível): TAC0 18; AT 1; D 1d8+1 (espada longa, bônus de Força); CA 7 (corselete de couro batido); pv 18; MV 12; MO Elite (14); Tend. *Cruel*.

For 16, Des 10, Cons 10, Int 10, Sab 10, Car 10.

Emilio o Grande: Thespiano

Emilio (cujo nome completo é desconhecido) é um darokiniano errante que, pelos últimos quarenta anos, vem tentando dar aos povos do mundo o conhecimento e o esclarecimento que somente os atos teatrais podem trazer. Em outras palavras, ele é um ator, escritor de peças e (pelos últimos quinze anos) o líder de um grupo teatral patrocinado por Estella Whitehall, a embaixatriz de Darokin.

Personalidade: Emilio é uma pessoa criativa e imaginativa, exigente, irritadiço, estourado, espirituoso; um monstro quando está de mau humor e uma pessoa encantadora quando bem-humorada. Seu trabalho — e, ainda mais importante, sua visão desse trabalho — é prioridade.

O Que Ele Costuma Dizer: “Gastos? Por que você deveria se preocupar com gastos? Isso é arte!” — Às vésperas de sua mais nova obra-prima, “Como Alpathia Afundou”.

O Que os Outros Dizem Dele: “Toda a graça e impacto de uma Bola de Fogo... e quase o mesmo estrago.” — Terari, Mestre da Escola Karamaikana de Artes Arcanas.

Aparência: Emilio é alto e de aparência libertina. Ele tem 50 anos, mas tinge seu cabelo de preto e usa um bigode fino e bem-cuidado. Seus olhos são castanhos e ele se veste com roupas formais de alta qualidade (em todas as ocasiões, exceto quando está atuando) e carrega uma bengala de ponta de prata (que não possui função mágica).

Como Usar Emilio: Emilio é um palhaço e animador, devendo ser apresentado ao grupo como tal. O Mestre pode basear-se em um comediante favorito (bem canastrão) para representar seu modo de falar com os personagens — exagerado, atirado demais, muito espalhafatoso.

Você pode se divertir um pouco mais com Emilio fazendo com que o thespiano decida que um dos personagens é ideal para sua peça, que está sendo ensaiada neste momento. O constante aborrecimento que Emilio causa ao perturbar um personagem, que tenta cuidar de assuntos mais urgentes, pode gerar uma cômica subtrama para outra aventura. Emilio, com sua astúcia, também é um membro da rede de informações da Rainha Olivia, de modo que ele pode agir como um intermediário, caso ela queira alguma coisa com os personagens.

Combate: Emilio não possui habilidades de combate e, nessas situações, tentará negociar (se seus oponentes parecerem inteligentes), fugir (se parecerem lentos) ou desmaiar e se fingir de morto (afinal, ele é um ator).

Emilio o thespiano (Humano de nível 0 da classe nobre): TAC0 20; AT 1; D 1d4 (bengala); CA 9 (bônus de Destreza); pv 6; MV 12; MO Incerto (7); Tend. *Neutra*.

For 10, Des 15, Cons 12, Int 18, Sab 11, Car 15.

Idiomas: Thyatiano (com sotaque darokiniano) e traladarano.

Perícias: Talentos artísticos (representação, autopromoção, escrever) e cavalgar criatura terrestre.

Luthier Sforza:

Taverneiro da Lily Coração-Negro

Por um século, a família Sforza vem dirigindo a Lily Coração-Negro (que recebeu esse nome por causa de uma mulher que partiu o coração de um antigo Sforza), uma das melhores tavernas de Mirros. Seu dono atual é Luthier Sforza, que cresceu sabendo que seria encarregado de dirigir a Lily e nunca quis outra coisa na vida.

Personalidade: Luthier é a pessoa ideal para esse negócio. Ele gosta de ver o vaivém constante de fregueses por sua taverna, adora fornecer boa comida, bebidas e entretenimento; gosta de trocar histórias com seus clientes frequentes e de planejar e se preparar para épocas de grande ou pouco movimento.

O Que Ele Costuma Dizer: “Há pouco, um senhor estava aqui procurando ajuda. Então, mencionei a ele o seu nome.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Luthier e a Coração-Negro são o verdadeiro centro de Mirros. Sem eles, os aventureiros iriam para outros lugares e o Embaixador Schonberg desapareceria.” — Valen Karameikos, apesar de ele agora negar tal afirmação.

Aparência: Sforza é um homem grande e feio, mede 1,88 metro de altura e pesa 125 quilos de músculos. Tem um largo e amistoso rosto, usa bigode e barba, e os cabelos são castanhos. Veste-se com roupas simples.

Como Usar Sforza: Sforza não tem grandes problemas, tramas, nem compromissos secretos. O que ele possui é uma ótima taverna na qual os personagens podem ficar quando estiverem em Mirros. A hospedagem custa 3 royals de ouro por semana e inclui uma refeição simples à noite. Sforza também é uma excelente fonte de rumores, sempre pronto a enviar aos personagens pessoas à procura de aventureiros.

Combate: Apesar de não se gabar disso, Sforza já foi um aventureiro — coisa que as pessoas que mexerem com ele logo

descobrirão. Ele mantém uma espada larga amaldiçoada +1 atrás do balcão, mas não conta a ninguém sobre sua natureza negativa, exceto àqueles que trabalham com ele.

Luthier Sforza (Guerreiro de 5º nível): TAC0 16; AT 1; D 1d8+1 (espada longa, bônus de Força); CA 10 (dentro da taverna) ou 4 (preparado para luta: cota de malha e escudo); pv 39; MV 12; MO Campeão (15); Tend. *Bondosa*.

For 17, Des 10, Cons 18, Int 13, Sab 12, Car 9.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Lutar no escuro, cozinhar, etiqueta e história local.

Yolanda de Luln: A Artista

Os pais de Yolanda residiam no Baronato da Águia Negra. Quando Yolanda nasceu, há 32 anos, eles decidiram que não podiam criar sua filha naquele lugar horrível. Pouco depois tentaram escapar, mas somente ela, sua irmã mais velha Sascia, e sua mãe sobreviveram. Yolanda cresceu na desolada vila de Luln, onde sua mãe trabalhava como costureira e tingia roupas. As histórias que contavam e o temor do povo de Luln geraram em Yolanda um enorme ódio pelo Águia Negra, embora ela não fosse uma guerreira como Sascia. Entretanto, possui uma linda voz e uma afinidade natural com a dança, dedicando-se arduamente a essas artes. Ela acabou se mudando para Mirros à procura de uma platéia maior.

Hoje, é uma das artistas favoritas na área de entretenimento em Mirros. Ela já cantou para a Família Real, aparece regularmente nas tavernas e estalagens de maior classe (inclusive na Lily Coração-Negro) e atuou com Emilio o Grande, em várias de suas peças. De vez em quando, junta alguns de seus amigos músicos e vai até o mercado dançar para a multidão.

Personalidade: Por vários anos, Yolanda foi uma mulher com um grande objetivo: queria ajudar a derrubar o Baronato da Águia Negra. Agora que seu tirano já foi destronado, ela dedica-se à prisão e punição do Barão von Hendriks e de Bargle o Infame, e espera poder ver governantes íntegros no antigo Baronato da Águia Negra.

Mas isso não é tudo em que ela pensa. Dizem que não há quem cante uma música de amor, de corações partidos ou de tragédias com mais profundidade do que Yolanda.

Pessoalmente, longe de suas atuações, ela é quieta e um pouco nervosa. Na verdade, não sabe lidar com as pessoas enquanto não as está divertindo.

O Que Ela Costuma Dizer: “Eu conheci o Águia Negra em uma festa realizada pela rainha. Ele disse que eu deveria agradecer-lo, pois se não fossem as destruições feitas por seus capangas, eu não teria sobre o que cantar. Eu atirei minha bebida em cima dele só porque minha adaga não estava por perto.”

O Que os Outros Dizem Dela: “O Passarinho Cantor de Karameikos. Yolanda é a única mortal que realmente merece participar de minha grandeza artística.” — Emilio o Grande.

Aparência: Yolanda tem estatura mediana e é esbelta, com lisos cabelos negros que chegam até sua cintura e grandes olhos castanho-claros. Ela veste coloridos e caros vestidos traladaranos e muitas jóias (braceletes, colares, brincos e manilhas), todas de pouco valor.

Como Usar Yolanda: Os personagens provavelmente encontrarão Yolanda em qualquer visita a Mirros; ela pode estar atuando em uma taverna ou na praça do mercado. O Mestre deve

usá-la como uma figura de fundo, a menos que surja o assunto do Barão da Águia Negra, quando ela, então, aparecerá como uma pessoa ávida por mais informações, podendo até contratar os personagens para verificar rumores sobre as atividades de von Hendriks e Bargle.

Se os jogadores conquistarem o poder e assumirem o comando do Baronato de Halag (o antigo Baronato da Águia Negra), descobrirão que Yolanda está muito interessada em suas atividades. No momento, ela está juntando o máximo que pode de informação sobre o governante Milo Korrigan — que tem se esforçado em cumprir seu papel.

Combate: Yolanda não tem grandes habilidades de luta para serem comentadas.

Yolanda de LuIn (Humana de nível 0): TAC0 20; AT 1; D 1d3 (prendedor de cabelo); CA 6 (bônus de Destreza); pv 6; MV 12; MO Elite (14); Tend. *Bondosa*. For 9, Des 18, Cons 10, Int 16, Sab 10, Car 17.

Idiomas: Élfico (dialeto callarii), thyatiano e traladarano.

Perícias: Talentos artísticos (canto, atuação), dança e etiqueta.

"Lorde" Dmitrios: Príncipe dos Mendigos

Dmitrios é um homem astuto que descobriu, ainda jovem, que poderia ganhar mais dinheiro convencendo as pessoas a lhe dar moedas do que realizando algum trabalho honesto. Desde os 17 anos veste-se com trapos, vai até o mercado e implora por dinheiro. Ele não é um mendigo deplorável: pede algumas moedas e, se não as recebe, costuma cair ao chão e fingir-se de morto (o que diverte muito a multidão), ou proferir insultos a um cidadão passando por ali (encolhendo-se em meio à multidão, fingindo medo, caso a pessoa se sinta ofendida). Ele faz brincadeiras e malabarismos pelo mercado, além de roubar chapéus dos gordos mercadores, correndo para todo lado antes de devolvê-los.

Ao fim do dia, Dmitrios leva suas moedas à sua pequena, mas cara casa próxima à propriedade dos Torenescu; apesar de ser um mendigo, não é um homem pobre. Ele consegue manter um bom nível de vida com sua "profissão" (apesar de poucos saberem disso).

Personalidade: Dmitrios é um comediante e palhaço nato, que se sente muito bem com essa vida. Ele gosta de pedir moedas pelas ruas, divertir pessoas nos mercados, machucar os egos dos arrogantes e voltar para sua família.

O Que Ele Costuma Dizer: "Moedas, pelo amor de Halav!"

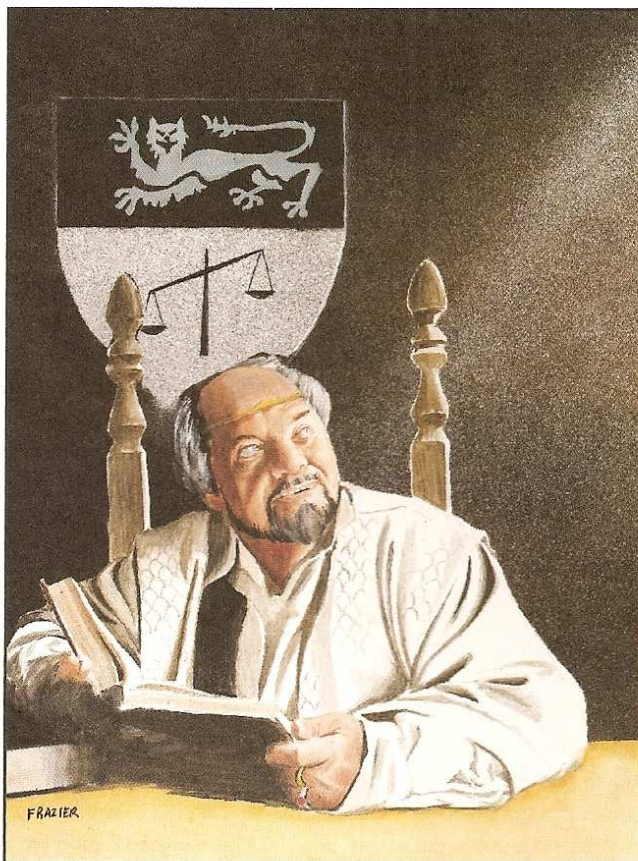
O Que os Outros Dizem Dele: "Assim como a água escorre até o esgoto, toda informação acaba chegando a Dmitrios." — Ditado comum em Mirros.

Aparência: Dmitrios tem estatura mediana e não é muito corpulento. Veste uma túnica esfarrapada com remendos coloridos, calções e botas baixas. Ele costuma ter em mãos algum brinquedo ou truque (bolas ou frutas para fazer malabarismos, fitas, cordas, etc.), qualquer coisa que possa manter a platéia entretida.

Como Usar Dmitrios: Dmitrios e sua esposa são primos do Clã

Torenescu e ele usa suas atuações nas ruas para escutar informações de interesse para tal clã. Em missões de grande importância, Aleksander poderá enviar Dmitrios como um mensageiro e intermediário — não há muitas pessoas que sabem que ele é um aliado dos Torenescu. Caso alguma coisa aconteça a Aleksander (digamos, por exemplo, uma doença gradual e degeneradora causada por envenenamento), Dmitrios assumirá a tarefa de descobrir a procedência.

Combate: Com a inclinação que possui de importunar os poderosos, precisa ser capaz de se defender. Ele tem muitos amigos e aliados, tanto no mercado quanto entre a Guarda da Cidade, de modo que qualquer um que lhe dê problemas logo descobrirá que arrumou ainda mais problemas.



O Barão Philip Vorloi é considerado um dos mais gentis e honrados thyatianos por seus súditos traladaranos. Este retrato sugere um certo humor em seu rosto, qualidade inexistente na maioria das pinturas thyatianas. Vorloi apoia fielmente o rei.

Dmitrios (Guerreiro de 4º nível): TAC0 17; AT 1; D 1d4 (adaga); CA 7 (bônus de Destreza); pv 21; MV 12; MO Elite (13); Tend. *Bondosa*.

For 10, Des 17, Cons 12, Int 16, Sab 11, Car 16.

Idiomas: Élfico (dialeto callarii), thyatiano e traladarano.

Perícias: Talentos artísticos (atuação, malabarismo, mímica) e história local.

Além das Muralhas de Mirros

Além da corte real de Mirros existem pessoas interessantes que os personagens podem conhecer, principalmente líderes de outras comunidades e chefes de outras famílias importantes. Para lembrar o que já foi dito, algumas dessas pessoas serão acessíveis para os personagens, algumas não e há, ainda, as que só agem por trás dos bastidores.

Barão Philip Vorloi: Barão de Vorloi

Philip Vorloi era um príncipe mercador em sua terra natal, Thyatis, aos 30 anos de idade. Quando teve a chance de seguir o então Duque Karamaikos e firmar-se nas terras de uma nação emergente, ele o fez sem nunca se arrepender de tal decisão.

Um homem astuto e previdente, Vorloi sempre agiu pensando nos interesses tanto de seu clã quanto de seu rei. Ele emprestou dinheiro e seu considerável conhecimento ao Almirante Hyraksos na construção da Marinha Karamaikana (o que ajudou a manter os mares seguros para os seus navios mercantes). Também conseguiu resistir aos esforços da Guilda dos Mercadores para atrapalhar seus negócios (e aos da Sociedade Mascarada para intimidá-lo). A esposa de Vorloi morreu naturalmente há 15 anos. Ele tem dois filhos: Grygori (um pateta mimado) e Marianna (seu maior orgulho).

Personalidade: Vorloi é um homem independente e de caráter marcante. Seu código é tratar os outros como os outros o tratam. O rei sempre o tratou com justiça e honra, e Vorloi o retribuiu na mesma moeda. A família Radu, por outro lado, sempre o tratou com desprezo, e ele devolve o sentimento. Vorloi é generoso com aqueles que o impressionam, mas ele também é intolerante com estúpidos e incompetentes. A condição apatetada de seu filho consegue deixá-lo extremamente irritado.

O Que Ele Costuma Dizer: “Traladarano, thyatiano, elfo, anão, bah! Essas são todas divisões falsas utilizadas por aqueles que pretendem controlar sua vida. Julgue um homem pelo o que ele costuma dizer, não pelo sangue que corre em suas veias.”

O Que os Outros Dizem

Dele: “O Barão Vorloi é apenas mais um sapo thyatiano e, quando a situação se complica, ele vai correr para baixo das saias imperiais, apesar de suas conversas de irmandade.” — Anton Radu.

Aparência: Vorloi é um homem vigoroso para os seus 60 anos. Embora com uma certa pança, é alto, bem-apeado e imponente. Ele está ficando careca, mas ainda possui cabelos brancos. Usa barba, bigode e tem olhos azuis. Veste-se com roupas brilhantes, vindas de Thyatis, e muitas jóias, especialmente correntes e anéis.

Como Usar Vorloi: Ele é o terceiro vértice do triângulo das grandes famílias de Mirros. As brigas entre os Torenescu, os Radu e os Vorloi são os principais conflitos fora da Família Real. Os Vorloi são os preferidos dos thyatianos mais tradicionais, enquanto os

Torenescu são os prediletos dos traladaranos mais velhos, e os Radu encontram grande apoio nos mercadores (e criminosos). O Barão Vorloi costuma tratar todos os karamaikanos da mesma forma, independentemente de seus ancestrais, mas os Torenescu lembram que ele faz isso por possuir uma posição de privilégio e poder.

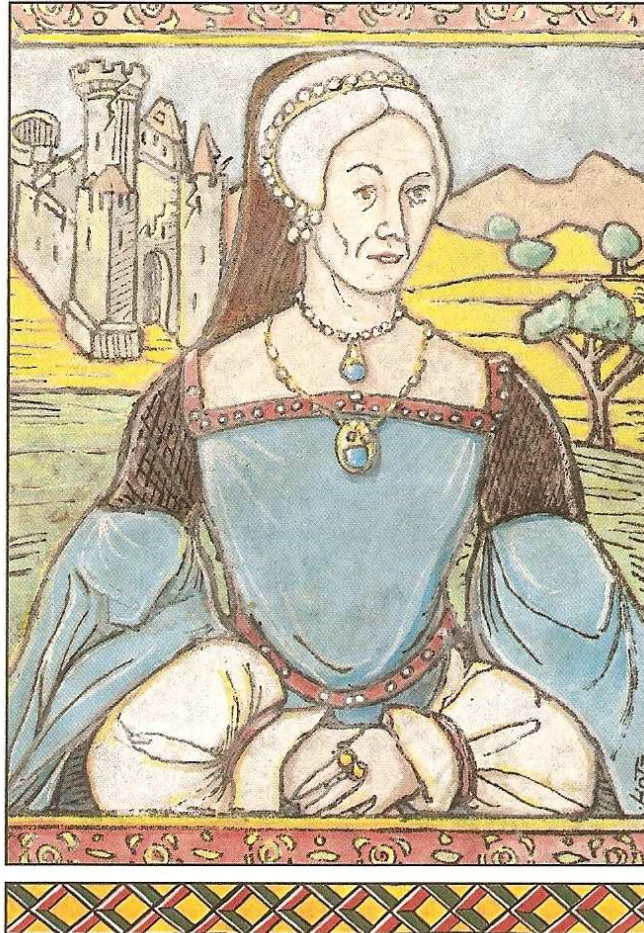
Como chefe de uma família, Vorloi não é uma pessoa que personagens de baixo nível vão encontrar: seu filho Grygori, um pateta mimado, é o contato mais provável, e está, freqüentemente, metido em todo tipo de problema, geralmente precisando de auxílio profissional (aventureiros competentes) para resolvê-lo.

Combate: O Barão Vorloi não é mais um guerreiro, seus dias de luta pertencem ao passado. Ele depende de mercenários para proteger sua vida, família e bens.

Barão Philip Vorloi (Guerreiro de 3º nível): TAC0 18; AT 1; D 1d4 (adaga); CA 10; pv 19; MV12; MO Elite (13); Tend. Justa. For 13, Des 10, Cons 14, Int 15, Sab 11, Car 15.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Avaliação, cavalgar criatura terrestre e marinagem.



A família de Lady Magda Marilenev morreu na rebelião contra o Rei Stefan e ela permaneceu uma severa crítica do soberano. O quadro, em estilo traladarano clássico, retrata Lady Magda e, ao fundo, as torres do castelo da família em ruínas, representando a tragédia que se abateu sobre o clã.

Lady Magda Marilenev: Líder do Clã Marilenev

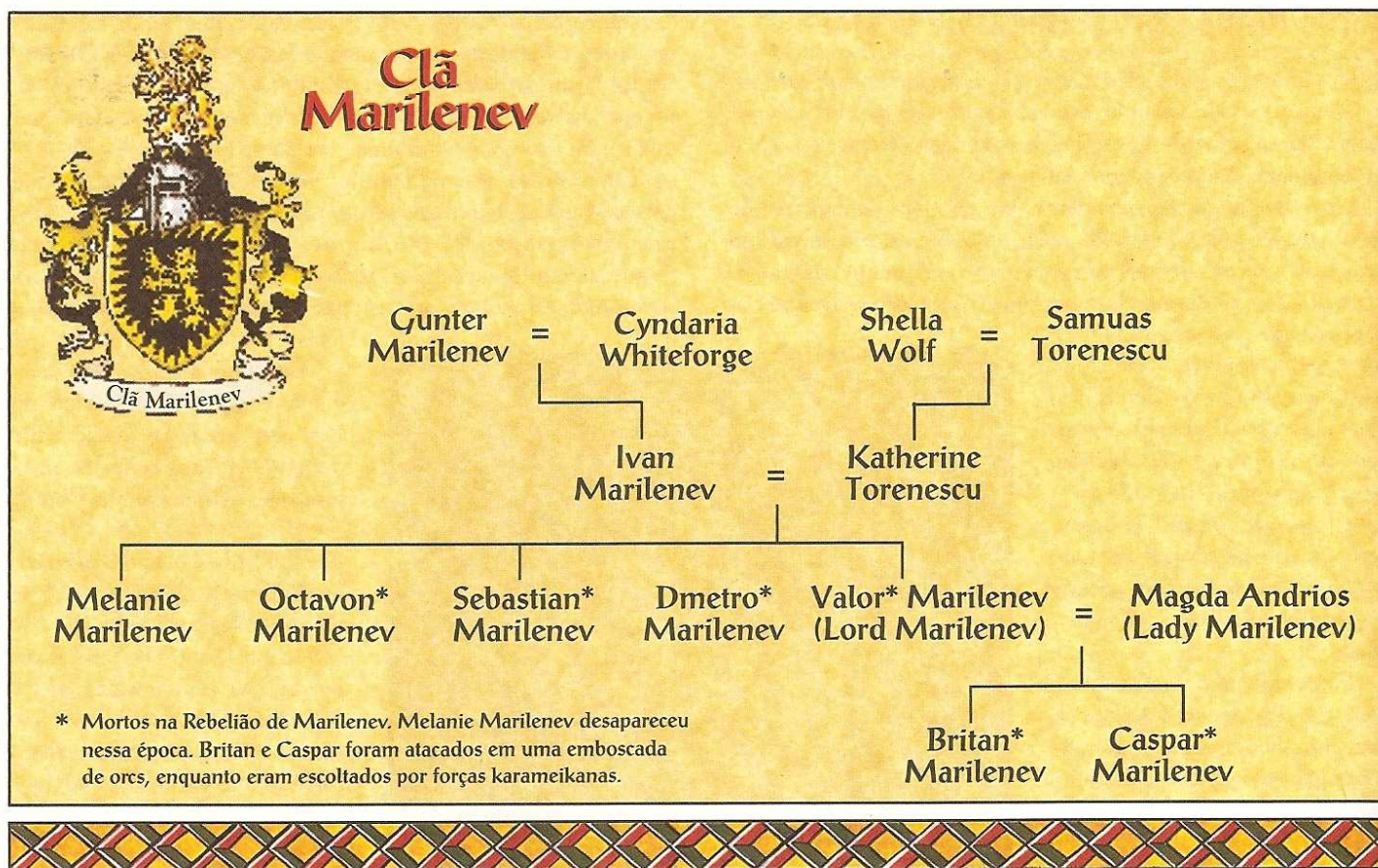
Há quarenta anos ocorreu a Rebelião Marilenev, quando grande parte do Clã Marilenev foi morta, incluindo Ivan, marido de Magda. Seus filhos, Britan e Caspar, foram capturados pelas forças de Stefan nessa mesma época.

Desde então, viúva, sem filhos, sem poder, e (a seu ver) humilhada por Stefan, ela se tornou uma mulher amarga e rancorosa, passando a usar tudo o

que restou de seus recursos contra a Família Real. Embora seu lar seja o Castelo Marilenev, durante a maior parte do ano, Lady Magda mora em Mirros.

Personalidade: Lady Magda é, em público, graciosa, encantadora e gentil como a Rainha Olivia. Privativamente, entretanto, ela humilha seus servos, arma esquemas para embaraçar a Família Real e faz todo tipo de maldades mesquinhas sem ser responsabilizada. Seu único amigo era Christoph Torenescu e, quando ele morreu, seus laços com o Clã Torenescu enfraqueceram.

O Que Ela Costuma Dizer: “Outro convíte deles para celebrar suas traições.” — A Família Real nunca é mencionada pelo nome, apenas por “eles”.



O Que os Outros Dizem Dela: “Coitada... ela sofreu tanto e, por ser orgulhosa, é ainda mais difícil confortá-la.” — Rainha Olivia (diz-se que Lady Magda destruiu todos os móveis de uma sala quando ouviu essa frase).

Aparência: Lady Magda é uma mulher nobre, com cerca de 60 anos, tem um porte altivo, que inspira respeito, e seu olhar é, ao mesmo tempo, brilhante e superior. Frequentemente parece arrogante e pretensiosa. Seu cabelo é grisalho e ela se veste com túnicas e vestidos caros.

Como Usar Magda: Magda é uma pessoa extremamente rancorosa. Ela se ressentida do rei, cujas forças foram responsáveis pela morte de seu marido e filhos. Ela se ressentida da família Torenescu, a quem pediu ajuda depois da Rebelião Marilenev. Ela vive com essa mágoa há anos e algum dia vai causar grandes estragos liberando seus maus sentimentos.

Combate: Magda não tem habilidade para combate, mas quando viaja por Karamaikos, está sempre acompanhada de dois guarda-costas armados (guerreiros de 4º nível). Rumores dizem que ela está tentando contratar os serviços de um mago da classe nobre.

Lady Magda Marilenev (Humana de nível 0 da classe nobre): TACO 20; AT 1; D 1d3 (faca); CA 10; pv 4; MV 12; MO Campeão (15); Tend. *Egoísta*.

For 8, Des 12, Cons 11, Int 10, Sab 10, Car 13.

Idioma: Traladarano.

Perícias: Dança, etiqueta e história local.

Barão Desmond Kelvin II, Membro da Ordem do Grifo (Igreja de Karamaikos)

Desmond é o filho mais velho do primeiro Desmond Kelvin, que construiu a cidade de Kelvin e ajudou a colonizar essa região selvagem em nome de Stefan Karamaikos. Ele cresceu em um ambiente estritamente militar, entrando para a Igreja de Karamaikos, com 13 anos, para fazer parte da Ordem do Grifo, a força militar da Igreja. Hoje ele é um membro respeitável dessa organização.

Personalidade: Desmond é um homem sombrio e pensativo. Ele é o modelo perfeito da eficiência militar — seus olhos estão sempre atentos a tudo, suas frases são curtas, objetivas e imperativas, e demonstra desagrado perante a incompetência. Kelvin é uma pessoa difícil de se ter como companheiro e ainda mais difícil de se ter como superior, mas, apesar disso, é justo e ambicioso. Por anos ele cortejou Adriana (com a aprovação de Olivia). Quando a futura governante de Karamaikos recusou suas propostas e decidiu se casar com Devon Hyraksos, ele se sentiu ultrajado e seu ressentimento se transformou em ódio.

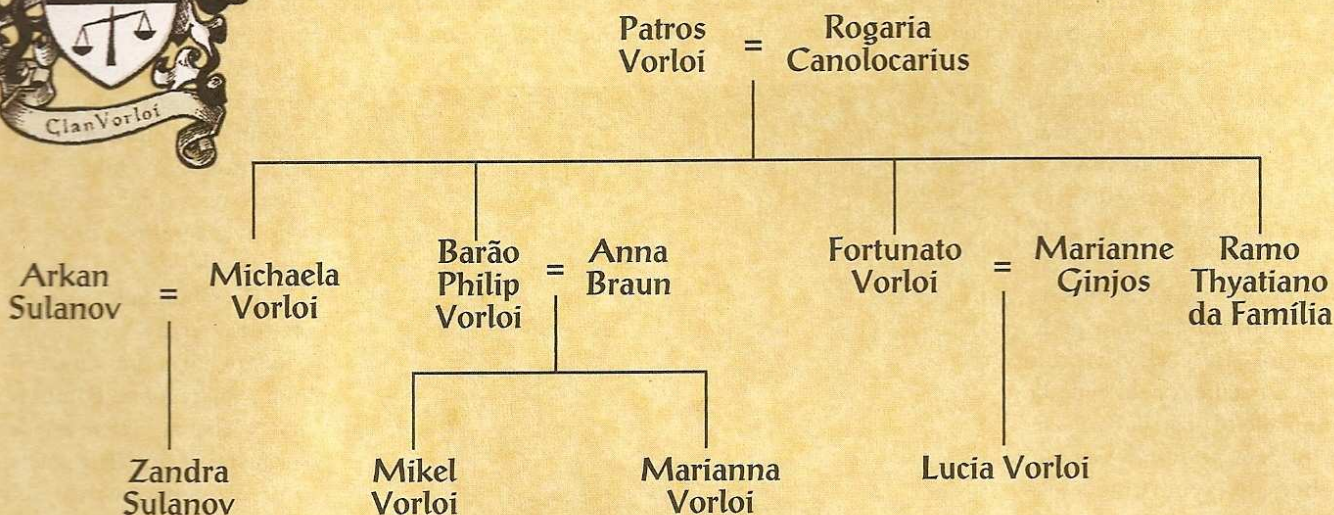
O Que Ele Costuma Dizer: “Esse é o período mais perigoso da história de Karamaikos. A classe governante está desatenta e conformada com as ameaças que nos cercam.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Que bom que Lorde Desmond está aqui para cuidar de todos os nossos problemas. Isso significa que podemos nos aposentar agora.” — Princesa Adriana.

Aparência: Kelvin é alto, magro e belo. Tem o rosto bem-desenhado, olhos azuis, cabelos castanho-escuros e usa um bigode fino. Seu ar de superioridade costuma afastar as pessoas.



Clã Vorloi



Como Usar Desmond: Kelvin é leal ao rei e a si mesmo, mas sua mágoa da Família Real aumenta a cada dia. Ele cumpre todas as ordens reais, e o faz com precisão militar, mas procura de alguma maneira tirar vantagem disso. Ele quer mostrar para Adriana que ela errou ao rejeitá-lo e, embora nunca vá prejudicar diretamente o rei, pode envolver-se em intrigas contra decisões reais. Seus aliados incluem Oderbry, na igreja, e alguns thyatianos da velha guarda.

Kelvin pode ser aliado e amigo de alguns, e inimigo de outros, dependendo das circunstâncias de seu primeiro contato e de como se sente quanto às suas aspirações políticas naquele momento.

Combate: Desmond é um guerreiro/sacerdote competente, com muita prática no campo de batalha. Antes de receber o título de Barão, ele liderou ataques contra humanóides que cercavam a Estrada do Rei, fazendo isso até hoje. Um estrategista brilhante, ele costuma reagir arrojadamente quando surpreendido.

Barão Desmond Kelvin (Clérigo de 9º nível): TAC0 16; AT 1; D 1d6+2 (maça +1, bônus de Força); CA 2 (armadura simples e escudo); pv 53; MV 12; MO Fanático (18); Tend. *Ordeira*. For 16, Des 14, Cons 16, Int 13, Sab 17, Car 14.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História local, religião, cavalgar criatura terrestre e rastrear.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção*, *Curar Ferimentos Leves* (x2), *Detectar Maldade*, *Invisibilidade Contra Mortos-Vivos*, *Proteção ao Mal*.

2º Círculo — *Ajuda*, *Imobilizar Pessoas* (x2), *Revelar Tendência*, *Silêncio* 4,5 m, *Martelo Espiritual*.

3º Círculo — *Curar Doenças*, *Localizar Objetos*, *Proteção ao Plano Negativo*, *Remover Maldições*.

4º Círculo — *Curar Ferimentos Graves* (x2).

5º Círculo — *Reviver Mortos*.

Barão Sherlane Halaran: Patriarca de Threshold (Igreja de Karameikos)

Sherlane Halaran era o patriarca de uma igreja em Thyatis antes de seguir o então Duque Stefan até Karameikos. Halaran recebeu dois títulos nessa nova nação: o baronato de Threshold e, ao mesmo tempo, a recém-fundada Igreja de Karameikos o nomeou patriarca da área. Mesmo assim, Halaran executou tanto sua função política como sua função religiosa com bondade, justiça e competência, e o povo de Threshold tem alta estima por ele.

Personalidade: O caráter de Halaran combina a afeição paterna com a disciplina rígida. Se uma pessoa se comporta corretamente, obedecendo as leis, Halaran a trata com simpatia e a torna popular em Threshold. Mas, se uma pessoa ataca ou insulta alguém, infringe as leis ou se comporta infantilmente, ele mostra sua fúria ao pronunciar a sentença ao ofensor.

O Que Ele Costuma Dizer: “O que você planta, você colhe. O que você dá, você recebe. É dessa maneira que o homem vive.” — Um sermão bastante comum.

O Que os Outros Dizem Dele: “Ele faz parte da antiga geração que acredita, agora que estão cansados e aposentados, que todas as batalhas já foram vencidas. O único aviso que ele terá de sua destruição será quando suas confortáveis paredes desabarem sobre sua cabeça.” — Barão Desmond Kelvin.

Aparência: Halaran está com pouco mais de 70 anos e é um clérigo/guerreiro que ainda maneja sua maça em nome da justiça. Seus olhos são azuis e seu cabelo, branco. Halaran não usa barba, e possui um nariz aquilino, proeminente, que lhe rendeu apelidos desagradáveis na juventude. Ele usa mantos clericais sem detalhes, e não usa a coroa de barão.

Como Usar Halaran: Sherlane é a lei em Threshold. Todos os moradores do local sabem que é bem possível que o patriarca conheça pelo nome qualquer pessoa ou família de Threshold. Isso não significa, entretanto, que ele seja um velho amigo do qual os personagens possam abusar. Embora bondoso, possui senso de posição e propriedade. Ele é capaz de reviver personagens que tenham morrido, mas espera doações para a igreja em troca de seus serviços.

Conforme os personagens sobem de nível, Halaran pode chamá-los para serviços ou missões específicas pelo bem da comunidade. O patriarca e sua filha podem ser usados como ganchos de aventuras para mandá-los em novas direções.

Combate: Sherlane não tem motivos para entrar diretamente em combate nos dias de hoje, mas ainda é capaz de lutar com eficiência, se atacado. No entanto, ele é muito mais habilidoso curando outros guerreiros e os mandando de volta ao campo de batalha.

Barão Sherlane Halaran (Clérigo de 14º nível): TAC0 12; AT 1; D 1d6 (maça); CA 10; pv 46; MV 12; MO Campeão (15); Tend. Justa.

For 9, Des 10, Cons 8, Int 14, Sab 18, Car 14.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História local, religião e cavalgar criatura terrestre.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção, Comando, Curar Ferimentos Leves (x3), Detectar Maldade, Detectar Magia, Proteção ao Mal.*

2º Círculo — *Cativar, Encontrar Armadilhas, Imobilizar Pessoas (x2), Revelar Tendências, Silêncio 4,5 m, Retardar Venenos, Falar com Animais.*

3º Círculo — *Luz Contínua, Curar Cegueira ou Surdez, Curar Doenças, Roupas Encantadas, Proteção ao Plano Negativo, Remover Maldições, Striking.*

4º Círculo — *Curar Ferimentos Graves (x2), Detectar Mentiras, Dissipar Magias, Neutralizar Venenos.*

5º Círculo — *Comunhão, Reviver Mortos.*

6º Círculo — *Animar Objetos, Palavra de Recordação.*

Aleena Halaran: Membro da Ordem do Grifo (Igreja de Karameikos)

Aleena, filha do irmão de Sherlane Halaran, tem 32 anos. Seu pai, Merrik Halaran — um guerreiro aposentado que serviu ao imperador de Thyatis antes de se mudar para Karameikos — e sua mãe morreram há poucos anos. Aleena viajou para Karameikos para morar com um tio depois da morte de seus pais,

e tem vivido lá desde então. Ela entrou para a Igreja de Karameikos ainda muito jovem e juntou-se à Ordem do Grifo pouco tempo depois, passando a ser aventureira e protetora de Threshold.

Personalidade: Aleena não parece ser do tipo de pessoa que pegaria um martelo ou uma maça para combater as forças do mal, prefere agir de uma maneira pacífica. Ela é quieta, tem voz e temperamento suaves, terminando as disputas com palavras em vez de golpes à mão armada. Ela também é muito romântica e, conseqüentemente, bastante ingênua, acreditando que o lado bom de uma pessoa sempre aparece, ou que um criminoso um dia irá se regenerar.

O Que Ela Costuma Dizer: “A bondade e a ordem não são uma coisa só. Você pode seguir uma sem seguir a outra, e aqueles que praticam ambas devem estar sempre atentos àqueles que dizem ser seus aliados.”

O Que os Outros Dizem Dela: “A flor armada da cidade de Threshold, nascida com uma espada de prata em suas mãos, não conhece a verdadeira luta. Tudo o que ela tem lhe foi dado.” — Barão Desmond Kelvin, que

ignora viver a mesma situação.

Aparência: Aleena é dona de uma clássica beleza thyatiana. Tem estatura mediana, volumosos e compridos cabelos loiros e expressivos olhos. Ela costuma usar brilhantes e decoradas armaduras de aventureiro, mas em ocasiões sociais usa formais vestidos thyatianos.

Como Usar Aleena: Os personagens podem encontrar Aleena em Threshold, levando mensagens para seu tio e para o senhor da torre, dando ordens para a estação da guarda e corrigindo tudo o que vê de errado na cidade. Aleena facilita o encontro de personagens com seu tio, o patriarca, já que ela é mais acessível às classes de aventureiros.



Desmond Kelvin II, Lorde de Kelvin, sucessor de seu pai, é um defensor determinado dos interesses thyatianos, em Karameikos. Sua devoção à Coroa, no entanto, ficou abalada desde que a Princesa Adriana recusou o seu pedido de casamento.

Combate: Em se tratando de combate, Aleena é competente. Ela não gosta de acompanhar aventureiros em missões, a não ser que alguns deles sejam no mínimo de 9º nível, porque tem medo de que algo aconteça a Threshold — e a seu tio — em sua ausência.

Aleena Halaran (Clériga de 11º nível): TAC0 14; AT 1; D 1d6+2 (maça +2); CA 2 (armadura simples, bônus de Destreza); pv 49; MV 12; MO Fanático (17); Tend. *Justa*.

For 13, Des 15, Cons 12, Int 13, Sab 17, Car 17.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História local, religião e cavalgar criatura terrestre.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção* (x2), *Curar Ferimentos Leves* (x2), *Detectar Magia*, *Purificar Comida e Bebida*, *Remover Medo*.

2º Círculo — *Detectar Feitiços*, *Encontrar Armadilhas*, *Imobilizar Pessoas* (x2), *Obscurecimento*, *Silêncio* 4,5 m.

3º Círculo — *Luz Contínua*, *Curar Cegueira ou Surdez*, *Curar Doenças*, *Dissipar Magia*, *Remover Maldições*.

4º Círculo — *Curar Ferimentos Graves* (x2), *Neutralizar Venenos*.

5º Círculo — *Comunhão*, *Reviver Mortos*.

6º Círculo — *Palavra de Recordação*.

Mestra Sascia: Governante de Luln

Sascia é a irmã mais velha de Yolanda Luln e tem 40 anos. Ela sente um grande ódio do Baronato da Águia Negra, mas, ao contrário de Yolanda, Sascia é forte e convencida de que pode defender Luln. Ela aprendeu táticas militares e a arte de manusear a espada, persuadindo os líderes de Luln a colocar guardas na floresta para avisarem as possíveis investidas vindas do baronato. Lutou contra os invasores quando estes vieram e incentivou os outros a fazerem o mesmo. Eventualmente, após o último governante deixar seu posto, ela assumiu essa posição.

Personalidade: O objetivo de Sascia é de transformar Luln em uma verdadeira cidade, sem a influência maligna do Barão da Águia Negra. A maior parte de sua atenção é dedicada a essa causa. Ela é ambiciosa e obstinada, mas grata àqueles que a ajudam. Aventureiros que procuram confrontar von Hendriks e seu “arcano de estimação” poderão contar com seu total apoio.

Sascia tem uma profunda desconfiança da habilidade e astúcia

do Rei Stefan em fazer mudanças significativas na vida dos karamaikanos. Ela acredita que os membros do governo estão se autopromovendo às custas do povo do interior.

O Que Ela Costuma Dizer: “Para qual facção de Mirros você está trabalhando?” — Uma questão muito comum em entrevistas iniciais.

O Que os Outros Dizem Dela: “Mestra Sascia há tempos vem resistindo a um mal que nós relutamos em reconhecer. A questão agora é, uma vez que esse mal foi removido, conseguirá ela governar sabiamente?” — Notas particulares do Rei Stefan para Yarol, Ministro do Estado.



O bondoso Barão Halaran, governante secular de Threshold e patriarca espiritual da Igreja de Karamaikos, é auxiliado em seu trabalho por sua devotada sobrinha, Aleena — uma sacerdotisa da Igreja de Karamaikos.

Aparência: Sascia é alta e magra (e mais forte do que parece). Seus cabelos, geralmente presos sob seu elmo, são castanho-claros e ondulados e seus olhos, castanhos. Ela veste túnicas comuns, calças compridas, botas e, portanto, pode ser facilmente confundida com um aventureiro, já que não usa distintivo de patente. Em combate, veste cota de malha de ferro e carrega um escudo.

Como Usar Sascia: O rei está considerando a hipótese de criar um novo baronato em Luln e conferir a Sascia o título de baronesa. O ódio que sente por Ludwig von Hendriks, primo de Stefan, pôs-se diante da outorgação de seu título, mas sem o duque no caminho — e agora convencidos de que Sascia estava certa —, Sua Majestade a está olhando com novos olhos. Várias discussões com ela no passado ainda dificultam um pouco a criação do Baronato de Luln.

Pessoas que vão até essa cidade para assuntos oficiais perceberão que Sascia se mostra extremamente interessada em quem os está apoiando e o que fazem. Ela é ajudada nesse objetivo por sua irmã Yolanda, que manda informações da capital. A aprovação de Yolanda

já é um bom passo para se conseguir uma boa opinião por parte de Sascia.

Combate: Sascia adquiriu muita experiência de batalha ao lidar com os cavaleiros humanoides do Baronato da Águia Negra (uma situação que continua apesar da queda de von Hendriks). Ela acredita que uma pequena unidade de heróis treinados pode alcançar objetivos que estão além do alcance de grandes exércitos.

Sascia de Luln (Guerreira de 12º nível): TAC0 9; AT 1; D 1d8+2 (espada +1 e bônus de Força); CA 3 (cota de malha, escudo, anel de proteção +1); MV 9; pv 47; MO Fanático (18); Tend. *Justa*. For 17, Des 14, Cons 12, Int 13, Sab 10, Car 14.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Lutar no escuro e cavalgar criatura terrestre.

Lorde Lev Dromilov: Governante de Dmitrov

Lev Dromilov foi um aventureiro que, em sua aposentadoria, recebeu um pedaço de terra para governar e o fez de maneira eficiente e discreta. Enquanto outros domínios ao norte são regularmente atacados por hordas de não-humanos, Dmitrov continua uma pequena e sossegada comunidade, e é assim que Lev prefere.

Personalidade: Lev gosta da tranquilidade de seu lar e lutar para mantê-la. Entretanto, otimista e calmo, não se convencerá de que o perigo está perto até que seja atingido por ele. Somente, então, pedirá ajuda da capital.

Lev mantém um excelente relacionamento com o seu vizinho, Vorloi, e com outros descendentes de thyatianos. Isso gerou um distanciamento entre ele e os traladaranos mais conservadores, como Boris Torenescu. Mas esse fato não importa muito em seu território, uma vez que a maior parte dele é dessa origem.

O Que Ele Costuma Dizer: "Nós habitamos um pacífico território." — Uma frase comum, dita com orgulho, sobre a calma natureza de sua cidade.

O Que os Outros Dizem Dele: "Dromilov é perfeito para sua cidade — ambos são quietos a ponto de parecerem mortos." — Valen Karamaikos.

Aparência: Lev tem 48 anos, é um guerreiro de olhos castanhos, usa seus negros cabelos compridos no estilo traladarano, e um longo e crespo bigode. Desde que se aposentou, a barriga começou a ficar proeminente e as tiras de sua velha armadura tiveram de ser reajustadas, para que ele a pudesse usar.

Como Usar Dromilov: A cidade de Dmitrov é o local ideal para um Mestre que deseja criar uma campanha longe do barulho das multidões, em que os personagens não encontram monstros a toda hora (ou em que monstros aparecem repentinamente, aterrorizando a população). Dromilov é pacífico, uma figura discreta que governa a comunidade em que os personagens se encontram.

Combate: Já se passaram muitos anos desde que Dromilov ergueu uma espada em combate, mas não perdeu suas habilidades. Se

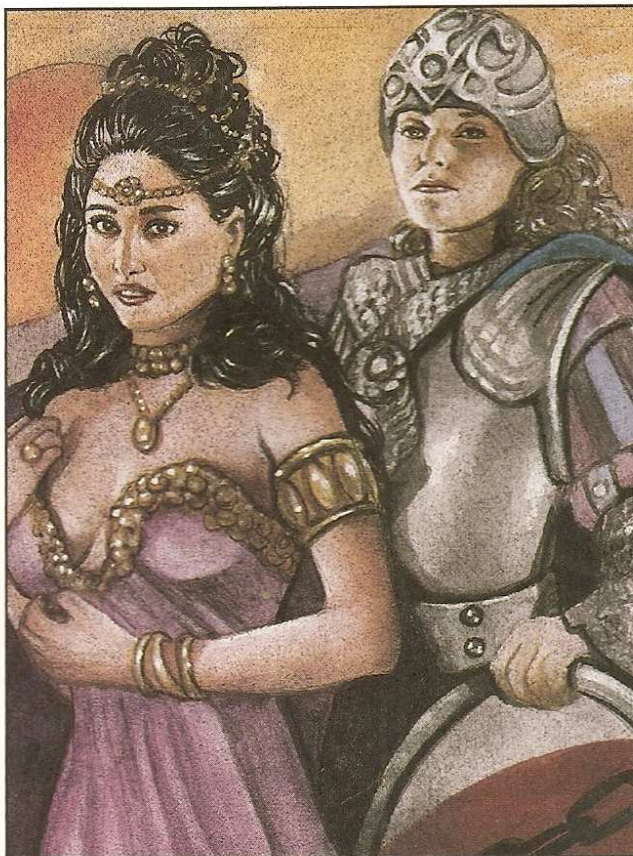
precisar lutar, prefere ter a proteção adicional de alguns guardas ou muitos magos.

Lorde Lev Dromilov (Guerreiro de 6º nível): TACO 14; AT 1; D 1d8+1 (espada +1); CA 10 ou 2 (em guerra: armadura simples e escudo); pv 42; MV 12 ou 9 (com armadura); MO Campeão (15); Tend. *Ordeira*.

For 15, Des 12, Cons 17, Int 13, Sab 10, Car 14.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: Lutar no escuro, vigor e cavalgar criatura terrestre.



Sascia e Yolanda de Lunl lutaram na batalha contra o Baronato da Águia Negra. Sascia (à direita) defendeu sua cidade contra invasões de não-humanos, enquanto Yolanda conseguiu, com seu canto, promover a queda do Barão Ludwig von Hendriks.

Dorfus Hilltopper: Rei Gnomo de Highforge

Outro rei em Karamaikos vem da linhagem de reis gnomos, anterior à invasão thyatiana. O avô de Dorfus jurou fidelidade a Stefan com as seguintes condições: ele continuaria com sua terra ancestral e as Leis (humanas) do Rei terminariam nos portões de Highforge.

O 23º da linhagem dos Hilltopper, Dorfus subiu ao trono há vinte anos, quando seu pai foi morto por goblins que seguiam a anual Caravana dos Gnomos. Desde então, tem governado em silêncio (ou quase) de sua casa em forma de abóbada.

Personalidade: Dorfus é recluso se comparado aos padrões dos gnomos, e nunca passou além dos portões de sua cidade. Ele trata os humanos com desagrado e os recebe em um salão de apenas 1,50 metro de altura, forçando-os a se curvar.

Dorfus acha os humanos desagradáveis, quase monstruosos. Para os gnomos e anões, ele é um governante bom e útil.

O Que Ele Costuma Dizer: "Eu não tenho tempo para gigantes." — Uma resposta comum para pedidos de audiência com humanos.

O Que os Outros Dizem Dele: "Os humanos presumem que qualquer um que não ande rapidamente é estranho e recluso. Eu entendo o comportamento de Dorfus e vejo nele um leal karamaikano." — Bolto Nordenshield, embaixador anão de Rockhome.

Aparência: Dorfus tem a típica aparência de um gnomo. Ele é baixo, magro, com costeletas acinzentadas e cabelos esparsos. Seus mantos são suntuosos e bem-feitos.

Como Usar Dorfus: Dorfus não ficará feliz se encontrar personagens aventureiros, principalmente se forem humanos. Ele só receberá aqueles que viajarem até Highforge para se juntarem à guarda da Caravana dos Gnomos.

Não devemos esquecer que as leis desses dois lugares variam. As de Highforge favorecem bastante os anões e os gnomos. Mas, as relações de Dorfus com Stefan são boas, e criminosos que procuram se esconder em um dos reinos serão perseguidos pelas forças de ambos.

Combate: Dorfus é um bom lutador e aperfeiçoou suas habilidades nas cavernas, sob o povoado gnomo.

Dorfus Hilltopper (Guerreiro gnomo de 7º nível): TAC0 14; AT 1; D 2d4 (espada larga); CA 10 ou 2 (em guerra: armadura simples e escudo); pv 45; MV 12 ou 9 (com armadura); MO Fanático (17); Tend. *Ordeira*.

For 13, Des 12, Cons 16, Int 13, Sab 15, Car 14.

Idiomas: Mamíferos escavadores, anão (dialetos de Highforge), gnomo (dialetos de Highforge), goblin, kobold, thyatiano e traladarano.

Perícias: Avaliação, lutar no escuro, vigor, lapidação e sobrevivência (em subterrâneos).

Lady Arteris Penhaligon: Governante de Penhaligon

Arteris é a filha do falecido fundador da cidade, Arturus Penhaligon, um companheiro de aventuras do Rei Stefan antes de sua vinda para Karameikos. Ela cresceu nessa cidade à beira da estrada e a conhece muito bem, assim como a área ao redor.

Personalidade: Arteris Penhaligon é dedicada, uma guerreira de bom senso que em primeiro lugar pensa na segurança de sua cidade; nas caravanas que passam por ali em segundo; em terceiro na lealdade para com o povo; e por último na vida dos aventureiros. Ela não mede esforços para proteger aqueles que conhece bem, mas não se importa em arriscar as vidas daqueles que conhece casualmente. Como resultado, se existe um covil de gnolls para ser atacado, ou goblins a serem combatidos, ela prefere contratar mercenários aventureiros para o trabalho, pagando uma porcentagem por qualquer tesouro recuperado na missão.

O Que Ela Costuma Dizer: “Apesar do custo ser alto, uma vida ou cem, a cidade deve viver.” — Frase atribuída a ela e usada na peça de Emilio o Grande, “A Estrada do Grão-Duque”.

O Que os Outros Dizem Dela: “Fria como uma geleira. Depois que eu a tornei uma grande heroína, ela ameaça quebrar meus joelhos!” — Emilio o Grande depois de Arteris ter visto “A Estrada do Grão-Duque”.

Aparência: Arteris é uma guerreira alta, de meia-idade, com olhos castanhos e cabelos penteados no estilo thyatiano. Ela parece ter uma permanente carranca e dizem que só sorri quando está em batalha.

Como Usar Arteris: O hábito de contratar estranhos para missões em prol da cidade faz dela uma provável empregadora, tanto para um guerreiro mercenário como para um mago errante. Aventureiros de nível baixo podem ser contratados como espiões ou batedores nas montanhas que cercam Penhaligon. Curiosamente, uma vez que os personagens ficam mais íntimos de Arteris, ela não oferecerá mais trabalho, já que não arrisca a vida de amigos. Todavia, ela dará cartas de recomendação para eles.

Combate: Arteris Penhaligon é uma espadachim de grande habilidade. Ela usa braceletes de defesa CA 2, que ganhou de seu pai.

Arteris Penhaligon (Guerreira de 9º nível): TAC0 11; AT 1 ou 2; D 2d4+1 (Espada larga +1, língua de fogo) ou 1d6 (arco curto e flechas); CA 2 (braceletes de defesa CA 2); pv 53; MV 12; MO Destemido (19); Tend. *Ordeira*.

For 14, Des 14, Cons 15, Int 13, Sab 13, Car 17.

A Lenda do Forte Koriszegy

— Relatada por
Andreas Riventower

Há alguns anos, antes da primeira pedra de Marilenev (hoje Mirros) ser colocada, antes que os orcs chegassem das Terras Arruinadas, e antes da Praga Anã — quando os thyatianos e os flaems guerreavam na atual Glantri —, uma grande e nobre família chamada Koriszegy vivia em Traladara (hoje Karameikos). Os membros dessa família, cujo símbolo era a torre, e sua linhagem trouxeram heróis para o povo traladarano.

O chefe dessa família era um homem temperamental e preocupado, e apesar de pertencer a uma linhagem de guerreiros fortes e de ombros largos, ele não herdou as mesmas características. Ele era franzino, e, por isso, mergulhou no aprendizado da magia.

Envergonhado por não possuir os mesmos traços físicos, temendo que sua família dali por diante enfraquecesse e que suas terras fossem esquecidas, Koriszegy planejou, leu e pesquisou, conseguindo, finalmente, invocar uma força negra. Se essa força era um ser majestoso de algum plano inferior, um gênio de alguma terra distante, ou um Imortal vil e esquecido, não se sabe. O que falam é que naquela noite as nuvens acima do castelo ficaram pesadas, com muitos raios sobre elas.

A lenda diz que Koriszegy, mesmo com seus temores, enfrentou a força negra e exigiu que sua linhagem, dali por diante, fosse preservada forte e vibrante e, para isso, propôs um pacto. A força por ele invocada riu e aceitou o pacto, fazendo sua profunda voz ecoar ao afirmar que o mestre do Forte Koriszegy seria sempre poderoso, forte e teria vida longa. Riu novamente e os portões do forte foram fechados. Raios atingiram os muros, separando-os em partes. Os que se encontravam do lado de fora puderam ouvir os gritos daqueles que estavam no castelo — a família Koriszegy, seus convidados e serventes —, até que a força dos raios e

(continua na página 89)

Idiomas: Anão (dialeto de Highforge), thyatiano e traladarano.

Perícias: Conhecimento dos animais, lutar no escuro, caçar e rastrear.

Prestelle de Rifllian:

Chefe Comerciante de Rifllian

Rifllian é mais um acampamento permanente do que uma cidade, e é o centro de comércio entre humanos e as nações élficas da floresta. A figura mais freqüente do lugar é a elfa Prestelle, que comanda o acampamento como uma “burgo-mestra”. Ela mantém uma certa influência sobre a política comercial de Rifllian.

Personalidade: Prestelle é uma jovem elfa que tem uma paixão pelos negócios e parece se divertir bastante às custas dos humanos. Para ela, a graça de negociar é mais importante que os próprios negócios. Ela vive para obter lucro, mas isso é mais uma forma de auto-avaliar suas próprias habilidades do que um meio de prover as necessidades do seu povo. Como resultado, Prestelle gasta o que tem com ela e com amigos, sem preocupação, e ainda consegue mandar uma soma vultosa para os chefes dos clãs.

O Que Ela Costuma Dizer: “Um discurso dos mais agradáveis. Eu pressuponho que havia uma menção de ouro, que eu não reparei?” — resposta comum a lisonjeios.

O Que os Outros Dizem Dela: “Ela é esperta demais, tanto para elfos como para humanos. Muitos ladinos já se encontraram seguros à sua mesa, e aqueles que tentaram trapaceá-la tiveram desagradáveis surpresas.” — Shalander, embaixador exilado de Alfheim.

Aparência: Prestelle é jovem (para uma elfa), magra, baixa e extremamente feliz (uma característica que desequilibra mercadores mais sisudos). Seus cabelos são loiros, curtos e encaracolados, e tem olhos verde-escuros. Ela, normalmente, veste-se com roupas de caça de couro em tons de verde.

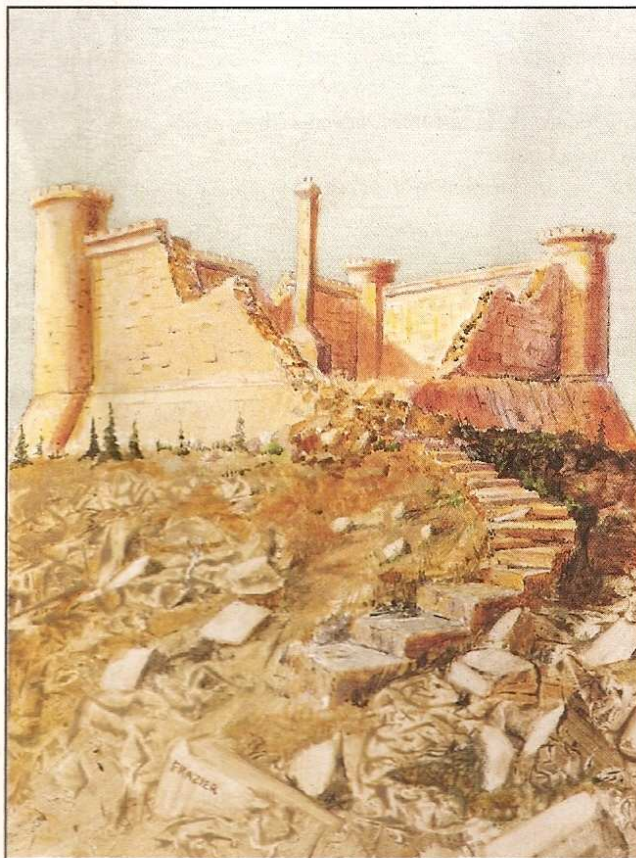
Como Usar Prestelle: Ela admira a coragem dos ladinos e deseja mostrar para os elfos de baixo nível que nem todas as criaturas acima de 50 anos são indivíduos sérios. Ela é excelente para um contato inicial com ambos, uma ótima fonte de informação, e os personagens podem facilmente ganhar sua simpatia guardando uma caravana ou caçando orcs. Do mesmo modo, tentar trapacear ou enganar Prestelle em qualquer assunto não é aconselhado; apesar de ter a voz calma e a

aparência fraca, possui contatos em toda Karameikos, especialmente entre os outros povos élficos.

Ela muda de assunto com grande rapidez, mas quando a questão é dinheiro, torna-se direta nas suas negociações e mais do que disposta a abandonar aquele que não se encaixa nos interesses dela e do seu povo.

Prestelle pode ser encontrada na Estalagem Cisne de Prata, um estabelecimento humano e élfico em Rifllian, onde possui uma suíte privada.

Combate: Usa espada e magias com igual facilidade. Ela prefere ciladas a combates abertos, e sacará seu arco curto, de sua capa, se estiver em desvantagem — ou se puder atacar de surpresa.



As ruínas do Forte Koriszegy, situadas a oeste de Karameikos, mantêm, até hoje, muitos mitos e lendas. Esse local é o antigo lar de uma poderosa família traladarana e acredita-se que as ruínas ainda hoje são habitadas por muitas assombrações e mortos-vivos.

Prestelle (Guerreira/maga elfa de 5^o/4^o nível): TAC0 16; AT 1 ou 2; D ld8 (espada longa) ou ld6 (arco curto e flechas); CA 6 (bônus de Destreza); pv 43; MV 12; MO Fanático (17); Tend. Honrada.

For 14, Des 18, Cons 14, Int 14, Sab 12, Car 16.

Idiomas: Élfico (dialeto de Rifllian), gnoll, gnômico (dialeto de Highforge), goblin, robgoblin, orc, thyatiano e traladarano.

Perícias: Conhecimento dos animais, fabricação de arcos e flechas, caça, conhecimento místico, sobrevivência (floresta) e rastrear.

Livro de Magias:

1^o Círculo — Detectar Magia, Luz, Dardos Místicos, Força Fantasmagórica, Sono.

2^o Círculo — Alterar-se, Detectar Maldade, Detectar Invisibilidade, Névoa Fétida, Teia.

Lorde Zemiros Sulescu: Governante de Sulescu

Os Sulescu têm governado o território por mais de 300 anos e, exceto pelos hábitos e roupas modernas, o lorde atual é praticamente igual a seus ancestrais. Ele jurou fidelidade ao rei, mas avisou que interferências da nobreza em seu pequeno território não seriam toleradas. A Coroa respondeu que enquanto os Sulescu mantivessem sua terra e seu povo sobre controle, não haveria problema algum.

A linhagem de Sulescu vem, na realidade, de uma única criatura morta-viva conhecida como nosferatu, uma variante de vampiro com habilidades mágicas, proteção às fraquezas vampíricas, como luz do sol, e um comportamento neutro. O nosferatu disfarçou-se como seus próprios filhos e netos, através dos anos, adotando jovens,

que fingiam ser eles, e mandando-os para Glantri e Thyatis, afim de estudarem (na verdade dava a eles uma grande soma em dinheiro e ordenava que nunca retornassem a Karamaikos). Quando chegava a hora, o lorde atual “morria” e um novo assumia o comando. Então, o nosferatu retornava como seu próprio descendente e continuava de onde parou.

Sulescu vive de sangue de animais, de intrusos e de criminosos, bebendo e usando-o como comida. Os condenados a morte são mantidos vivos por meses, no seu calabouço, como uma “reserva”. Ele não deseja criar outros nosferatus — depois de uma frustrada experiência, o lorde ficou desinteressado quanto a esse tipo de companhia.

Personalidade: O nosferatu Sulescu tem uma forte devoção ao seu povo e não o prejudicaria. Ele considera isso uma obrigação de um ser imortal (ou até mesmo Imortal) para com os de vida curta. Ele não aceita interferência no seu domínio, e aqueles que se intrometem sofrem misteriosos acidentes. Apesar de Sulescu não ter se juntado à rebelião Marilenev, uma tropa, com ordens de ajudar as forças da cidade, desapareceu durante a invasão thyatiana e nunca mais foi encontrada.

O Que Ele Costuma Dizer: “É uma cidadezinha calma, mas gostamos dela assim.” — Frase comumente atribuída a ele.

O Que os Outros Dizem Dele: “Zemiros Sulescu poderia estar em outro plano, a julgar pela atenção que dispensa aos traladaranos dentro de suas fronteiras.” — Lady Magda Marilenev, que ainda não perdoou o lorde pela falta de ajuda na rebelião contra Stefan.

Aparência: Alto e imponente, Sulescu é magro, mas não tem a cor pálida nem o jeito conservado dos vampiros. Ele tem cabelos castanhos, compridos e penteados para trás, e olhos também castanhos. Apesar de possuir habilidades mágicas, ele prefere se vestir no estilo moderno da corte de Karamaikos em vez de mantos arcanos. Em sua encarnação atual, demonstra publicamente apenas pequenas “brincadeiras” mágicas, mas ele sempre foi um arcano poderoso.

Como Usar Sulescu: Sulescu é um morto-vivo, e se os personagens perceberem isso poderão invadir o castelo com estacas e marretas nas mãos. Mas é um indivíduo bom que só quer proteger o seu povo, um dos melhores governantes de Karamaikos.

Quando interpretar Sulescu, evite os clichês de vampiro dos filmes antigos. Ele é urbano, inteligente e amigável, e só se tornará um inimigo em potencial quando os aventureiros começarem a bisbilhotar seu passado. Entre outros elementos, o Mestre pode usar um diário de 300 anos dos Sulescu (todo escrito com a mesma letra), um quarto principal empoeirado (onde ele dorme em uma cripta), um açougue muito bem equipado e seu calabouço/despensa. Sulescu deverá parecer um lorde típico, inclusive bastante esperto.

Combate: O nosferatu tem várias riquezas. Sua imagem nunca se reflete, é ferido por água corrente e pode ser destruído com uma estaca atravessada no coração. Ele se perturba na presença de símbolos sagrados, mas não é repellido por eles. O que é mais importante, ele pode sair à luz do sol, não sendo afetado por ela, e, normalmente, recepciona visitantes no jardim central durante o dia, confundindo todos que suspeitam que ele seja um vampiro.

Se for pego utilizando seus poderes vampíricos (como voar, mudar de forma ou enfeitiçar alguém), ele pode escapar admitindo ser um arcano, apesar de, na verdade, não dominar a magia Vão...

Zemiros Sulescu (Mago de 9º nível/vampiro nosferatu): TAC0 11; AT 1; D 1d4 (mordida) ou por arma +2 (bônus de Força); CA 2; DV 9; pv 53; MV 12; Vn 18(B); AE forma animal, enfeitiçar, regeneração (1 ponto/rodada), magias; DE imune a armas não-mágicas, assim como a Sono, Feitiços e Imobilização; MO Fanático (17); Tend. Neutra.

For 18, Des 15, Cons 15, Int 18, Sab 14, Car 17.

Idiomas: Alphetiano, élfico (dialeto callarii), anão, thyatiano e traladarano.

Perícias: História antiga, heráldica, história local e conhecimento místico.

(continuação da página 87)

dos ventos expulsou os observadores. Pela manhã, o povo da cidade voltou ao forte, encontrando apenas ruínas. Não sobrou nada da família Koriszegy, seu patriarca, seus convidados e serventes, apenas o sangue que encobria toda a superfície, como se um grande e poderoso monstro tivesse vagado pelos corredores destruindo a todos. Logo depois, a cidade também foi abandonada, e seus habitantes se mudaram para o Forte do Destino (Halag) ou seguiram para Marilenev. Hoje, os viajantes são avisados de que raros foram os homens e as mulheres que para lá se dirigiram e foram vistos novamente. Durante as tempestades, o fantasma do Forte Koriszegy ainda vigia do alto da torre: o último e mais poderoso da linhagem Koriszegy.

Livro de Magias:

1º Círculo — *Alarme, Mãos Flamejantes, Detectar Magia, Queda Suave, Luz, Dardos Místicos, Força Fantasmagórica, Ler Magias, Sono, Servo Invisível, Ventriloquismo.*

2º Círculo — *Detectar Maldade/Bondade, Névoa, Arrombar, Localizar Objetos, Aterrorizar, Fechadura Arcana.*

3º Círculo — *Piscar, Clarividência, Dissipar Magia, Relâmpago, Proteção a Projéteis, Lentidão.*

4º Círculo — *Enfeitiçar Monstros, Criar Itens Efêmeros, Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Metamorfose, Muralha de Gelo.*

5º Círculo — *Névoa Mortal, Cone Glacial, Contato Extraplanar, Enfraquecer o Intelecto, Pedra em Lama.*

Lorde Vlad Lutescu: Governante de Rugalov

Conhecido como Olhos do Leste, Vlad ganhou esse apelido por causa da sua posição sempre vigilante na fronteira entre Karamaikos e Thyatis. Ele é membro da Igreja de Traladara, cuja sede em Rugalov ocupa um modesto rochedo. Do alto, Vlad supervisiona a vila, as docas e a Estrada Lesteron, portanto ninguém passa perto, ou pela cidade, sem que ele saiba. É também chamado de Águia (e, às vezes, Abutre) do Leste, devido a sua aparência.

Através dos anos, o sacerdote Niki tem confiado em Vlad como um agente para manter os olhos nos thyatianos que por ali passam.

Personalidade: Vlad tenta ser atencioso, mas acaba parecendo sinistro. Ele tem a desagradável tarefa de mandar alarmes para a capital — de piratas, goblins e até mesmo de ataques de nobres thyatianos. Como de vez em quando os avisos chegam depois dos ataques, o mensageiro nem sempre é bem-visto.

Além disso, o modo como Vlad fala é teatral e canastrão (digno de Emilio o Grande, em uma noite ruim), e o seu forte sotaque traladarano faz com que ele enfatize as palavras de forma esquisita, mandando ameaças não-intencionais. Apesar disso, quando necessário, Vlad apóia valentemente os traladaranos e karamaikanos.

O Que Ele Costuma Dizer: “Eu não faria isso se fosse você.” — Uma ameaça comum, quase sempre verdadeira.

O Que os Outros Dizem Dele: “Um homem bem-intencionado e um bom traladarano, mas eu conheço certas pessoas que prefeririam ser cobertas por aranhas a jantar com ele.” — Alekseyev Nikelnevich.

Aparência: Vlad é um sacerdote magro, com cerca de 45 anos de idade, e tem o corpo curvo, como de um abutre. Ele veste mantos simples, marcados com símbolos da Igreja de Traladara.

Como Usar Vlad: Ele é um embuste, alguém que parece suspeito, mas na verdade é bastante agradável. Dê a ele um tom de voz estranho, assustador, fúnebre, algo como um monstro de filme de terror, e enfatize palavras incomuns. Tente ser misterioso e negativo. Vlad não precisa fazer coisas erradas. Seja estranho e os jogadores provavelmente imaginarão o resto.

Na verdade, Vlad é a linha de comunicação direta do sacerdote Niki, deixando o patriarca a par de tudo o que acontece em Rugalov. Se os personagens passarem algum tempo nessa região, não devem se surpreender se Nikelnevich estiver completamente informado das fraquezas e habilidades de cada um.

Combate: Como governante de um novo posto avançado de fronteira, Vlad já comandou seus seguidores em combates

contra orcs e humanos. Já aconteceram ataques à cidade, mas a capela é fortificada o suficiente para permitir que os habitantes da vila se abriguem, enquanto um sinal de fogo chama reforços do outro lado da baía.

Vlad Lutescu (Clérigo de 6º nível): TAC0 18; AT 1; D1d6 (martelo de guerra); CA 10 (em assuntos da igreja) ou 2 (em guerra: armadura simples e escudo); pv 25; MV 12; MO Fanático (18); Tend. *Justa*. For 14, Des 10, Cons 14, Int 12, Sab 18, Car 10.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História antiga (Karamaikos), história local (Karamaikos) e religião.

Magias Preferidas:

1º Círculo — *Bênção, Curar Ferimentos Leves (x2), Detectar Maldade, Proteção ao Mal.*

2º Círculo — *Augúrio, Imobilizar Pessoas, Retardar Venenos, Encantar Cobras, Falar com Animais.*

3º Círculo — *Curar Doenças, Dissipar Magia, Remover Maldições.*

Lady Halia Antonic: Co-Governante de Verge

Os pais de Halia são de um ramo menor do Clã Vorloi. É a oitava filha da família e fugiu de casa para não se submeter a um casamento de conveniência. Pelos oito anos seguintes, aventurou-se por todo o continente, sempre retornando à sua cidade natal, Mirros.

Gradualmente, começou a agir cada vez mais perto da cidade, tornando-se uma figura importante na Guilda dos Magos de Mirros. Casou-se com seu companheiro de aventuras, Retameron, e mudou-se para a pequena vila de Verge, perto de Threshold.

Personalidade: Halia tem pouca paciência e muita memória. Ela não depende de outros aventureiros (nem do marido), e sugerir que ela não dê palpites é uma ótima maneira de provocá-la. Entretanto, ela é generosa e inteligente, uma boa amiga nas horas difíceis e uma aliada leal. Um de seus hobbies é pesquisar sobre magias e velhas lendas.

O Que Ela Costuma Dizer: “Se você já terminou de irritar esse monstro, eu tenho algumas magias para lançar.” — Comentário durante uma batalha.

O Que os Outros Dizem Dela: “Você vai se dar bem com Halia, desde que diga que ela está sempre certa — mesmo quando estiver errada.” — Retameron Antonic, co-governante e marido.

Aparência: Halia tem cerca de 1,68 metro de altura, pesa aproximadamente 68 quilos e tem 26 anos. Seus cabelos são ruivos, longos e geralmente trançados, e seus olhos, azuis. Ela normalmente se veste à maneira thyatiana, variando os tecidos conforme as circunstâncias (seda quando está com a alta sociedade, linho para ficar em casa, linho grosso com capas de lã para viajar), na maioria das vezes em tons de azul, e usa o símbolo da Guilda dos Magos de Mirros (agora a Escola Karamaikana de Artes Arcanas) em um broche de ouro.

Como Usar Halia: Halia e seu marido são aliados muito úteis para personagens de nível médio na região de Threshold. Amigos de Aleena e Sherlane apóiam firmemente o rei. Eles abrigam viajantes que não conseguiram chegar a Threshold antes de escurecer, oferecem conselhos e seus conhecimentos, e

até acompanham personagens em aventuras de grande importância.

Combate: Halia é uma típica maga de nível médio e sua estratégia é permanecer atrás dos guerreiros, que são muito mais resistentes que ela. Em caso de desastre, Halia usa *Vôo* para escapar, levando seu marido com a ajuda do anel de telecinésia.

Halia Antonic (Maga de 7º nível): TAC0 18; AT 1; D 1d4 (adaga); CA 10; pv 26; MV 12; MO Fanático (17); Tend. *Justa*. For 8, Des 11, Cons 13, Int 18, Sab 13, Car 15.

Idiomas: Élfico (dialetos callarii), gnômico, thyatiano e traladarano.

Perícias: História antiga, heráldica, história local, cavalgar criatura terrestre e conhecimento místico.

Equipamento: Varinha de frio (18 cargas restantes) e um anel de telecinésia (200 quilos de peso máximo).

Livro de Magias:

1º Círculo — *Alarme*, *Enfeitiçar Pessoas*, *Detectar Magia*, *Dardos Místicos*, *Força Fantasmagórica*, *Ler Magias*, *Sono*, *Ventriloquismo*.

2º Círculo — *Detectar Maldade*, *Arrombar*, *Localizar Objetos*, *Aterrorizar*, *Força*, *Fechadura Arcana*.

3º Círculo — *Dissipar Magia*, *Vôo*, *Relâmpago*, *Proteção a Projéteis*, *Lentidão*.

4º Círculo — *Enfeitiçar Monstros*, *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*, *Metamorfosar-se*.

Sir Retameron Antonic: Co-Governante de Verge

O pai de Sir é um aventureiro thyatiano que seguiu o então Duque Stefan à Karamaikos. Sua mãe é traladarana que, contra sua família, casou-se com um dos “invasores”. Retameron começou a carreira de aventureiro aos 18 anos, viajando de Mirros a Threshold. Finalmente, o rei o nomeou cavaleiro por seus feitos e lhe concedeu a vila de Verge, onde construiu sua fortaleza. O governante agora divide seu tempo em aventuras pessoais, missões para o rei e sua vida particular.

Personalidade: Retameron gosta de boa vida — boa cerveja e vinho, companhia alegre, excelente comida, etc. —, mas ele está sempre disposto a deixar isso de lado para trazer sofrimento aos praticantes do mal. Ensina aos guerreiros mais jovens como lutar e reger seu comportamento por códigos de honra. Ele se sente ofendido com calúnias contra thyatianos ou traladaranos.

O Que Ele Costuma Dizer: “Lute sempre com honra. Assim, você realmente surpreenderá seu inimigo quando trapacear.” — Instrução bastante comum.

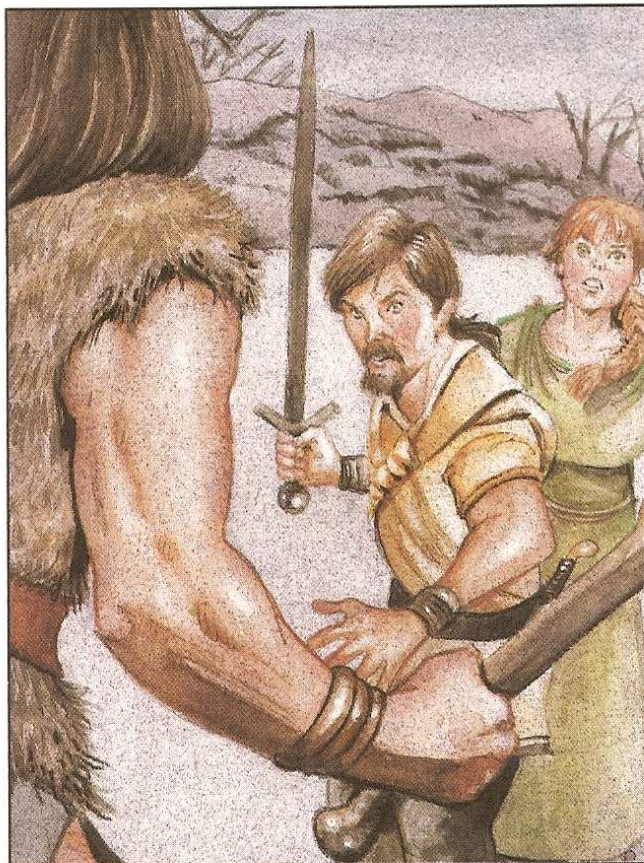
O Que os Outros Dizem Dele: “Retameron está sempre certo, mesmo quando está errado.” — Halia Antonic, esposa e co-governante.

Aparência: Retameron tem 1,80 metro de altura e pesa 95 quilos. Seus cabelos são castanhos e ele tem bigode e barba. Por estilo e para distrair os inimigos, Retameron usa roupas bastante espalhafatosas, geralmente de um dourado forte com ricas bordas

de cores variadas. Seus acessórios de guerra (como cintos, botas, bainhas, etc.), entretanto, são sempre funcionais.

Como Usar Retameron: Sir é um guerreiro de nível médio com alguns contatos sociais na capital. Veja as notas de Lady Halia para o uso potencial; o casal geralmente aventura-se junto.

Combate: Retameron é um cavaleiro que dá tudo de si em combate. Ele, às vezes, fica mais atrás para dar a guerreiros de níveis menores a chance de criar confiança e ganhar experiência. Se superado pelos inimigos, ele toma a retaguarda numa retirada estratégica e confia em Halia para tirá-lo da encrenca.



Halia e Sir Retameron Antonic, os governantes de Verge, são retratados nesta gravura em estilo neokarameikano de arte. Este violento confronto com um terrível gigante da montanha ocorreu na beira da estrada, durante uma viagem do casal.

de gigante de gelo (+4 na jogada de ataque, +9 de dano).

Milo Korrigan: Castelão de Halag (Forte do Destino)

Sobrinho de Alexius Korrigan e, como tal, um parente distante da Coroa de Karamaikos, Milo foi mandado por seus pais à “fronteira inóspita” para se tornar mais “durão”. Alexius espera que a experiência em um governo sem as intrigas da corte irá ajudá-lo a amadurecer. Sua mais nova tarefa é tomar conta do Baronato de Halag, antes conhecido como Baronato da Águia Negra.

Milo acha que está tentando sobreviver numa terra cheia de loucos homicidas e procura qualquer um que possa ajudá-lo.

Personalidade: Milo tem dois objetivos principais: permanecer vivo e não envergonhar seu tio Alexius. Ele é, no fundo, tão tímido e nervoso que faz Justin Karamaikos parecer a alegria de uma festa (realmente, Milo frequentemente pede conselhos a Justin). Quando se sobressalta, emite altos ruídos, preocupa-se incessantemente e sempre é acometido de várias doenças. Ele é um hipocondríaco ao extremo.

O Que Ele Costuma Dizer: “Oh, que ótimo: vamos todos morrer.” — Exclama a todo momento.

O Que os Outros Dizem Dele: “O rapaz tem um coração de ouro, mas, infelizmente, sua mente não brilha com a mesma intensidade.” — Alexius Korrigan.

Aparência: Milo é baixo e tem aparência assustada. Possui um sério caso de miopia, e por isso usa um grosso pincenê. Ele tenta parecer pacato e não-ameaçador.

Como Usar Milo: Milo é um tolo, mas amigável, e sugerimos que seja usado para gerar situações cômicas.

A sua incompetência vem da insegurança, e seu medo de errar frequentemente contribui para seus erros.

O Mestre não deve ter limites ao representar Milo. Ele está sempre manifestando seus medos e preocupações, mesmo quando não há problemas. Os personagens devem ficar tentados a arremessá-lo de um parapeito, mas faça-os resistir porque Milo tem boas intenções (e seu tio é influente).

Combate: Milo não é mau espadachim quando posto à prova, mas deve ser uma prova realmente perigosa (como ver seus amigos prestes a serem atacados por um dragão).

Ele é bom em ações evasivas e em colocar coisas no caminho de seus atacantes.

Milo Korrigan (Guerreiro de 4º nível): TAC0 17; AT 1; D 1d8 (espada); CA 10 (na corte) ou 2 (em guerra: armadura simples e escudo); pv 24; MV 12; MO mediano (8); Tend. *Justa*.

For 11, Des 12, Cons 13, Int 16, Sab 10, Car 16.

Idiomas: Thyatiano e traladarano.

Perícias: História antiga e história local.

Bargle o Infame: Antigo Arcano da Corte do Baronato da Águia Negra

Se a infâmia tem uma personificação, essa pode ser demonstrada como Bargle. Nascido em Mirros, ele cresceu nas ruas da cidade e se tornou líder de um bando de desordeiros. Aos 14 anos, matou um homem (um aprendiz de mago) e roubou seus pertences, incluindo um livro de magias e uma cartilha de magia. Procurado por esse

crime pela guarda da cidade, ele fugiu de Mirros. Passou vários anos na estrada — fingindo ser um determinado e humilde estudante de magia — e algumas semanas com arcanos, que conseguiu convencer a ensiná-lo. Conforme suas habilidades foram crescendo, usou sua magia para fins malignos, roubando pessoas inocentes, dominando-as com terror e matando sem piedade. Por fim, acabou no Baronato da Águia Negra como mago pessoal do Barão Ludwig von Hendriks.

Quando os halflings invadiram e sitiaram o Baronato da Águia Negra, Bargle aproveitou-se da situação e fugiu para o interior, deixando Hendriks sozinho. Bargle agora está se escondendo — dos hins, dos karamaikanos e de Ludwig von Hendriks —, uma vez que todos querem sua cabeça numa bandeja.

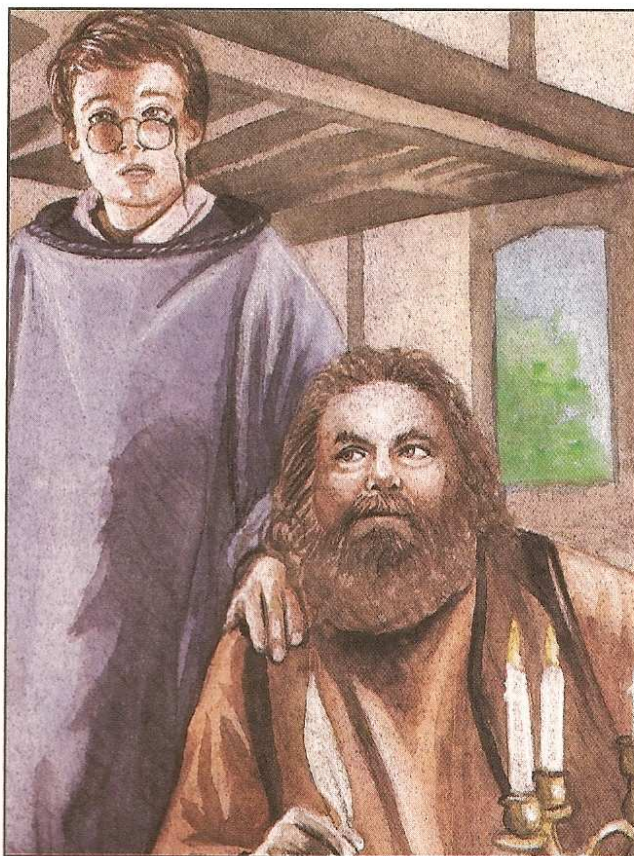
Personalidade: Bargle é completamente caótico e muito desagradável. Apesar de gostar da boa vida que os tesouros podem proporcionar, ele gosta mais ainda de ferir pessoas — machucando, humilhando e até matando-as. Ele trabalhou para o Barão da Águia Negra porque era conveniente para ele, mas quando a situação ficou difícil,

foi embora. Ele pode ser charmoso e simpático quando precisa, mas isso exige muito esforço.

O Que Ele Costuma Dizer: “Vocês só pensam que eu sou louco! Ah, ah, ah!”

O Que os Outros Dizem Dele: “Ele é tão distorcido que precisa de um saca-rolhas para vestir seu manto pela manhã.” — Terari, mestre da Escola Karamaikana de Artes Arcanas.

Aparência: Ele mede 1,83 metro e é magro — pesa 73 quilos. Seus olhos são negros, mas seus cabelos, barba esvoaçante e bigode são castanhos. Bargle aparenta ter aproximadamente



O Senescal Alexius Korrigan (sentado) é conselheiro do rei e administrador de suas propriedades. Korrigan, recentemente, nomeou seu sobrinho Milo (à sua esquerda) castelão do Forte do Destino, função pela qual o jovem precisa se mostrar digno.

30 anos de idade. Em aventuras, ele prefere usar mantos pretos ou marrom.

Como Usar Bargle: Toda campanha precisa de um mago vilão completamente perverso e Bargle serve perfeitamente. Aqui vai um excelente gancho de aventura para usar Bargle: o arcano aparece para o grupo como um típico mago velho, cambaleante, amigável e esquecido, chamado Timos, que precisa de bravos aventureiros para resgatar um artefato de um covil de orcs. Ele e o grupo se esgueiram para dentro do covil para recuperar esse objeto. Assim que Bargle o recuperar, ele revela sua verdadeira identidade e se teleporta para fora (rindo diabolicamente) e dependerá dos personagens sair do covil (sem tesouro). Eles devem conseguir, mas terão um motivo bastante forte para odiá-lo.

Combate: Bargle é um poderoso arcano e, através de sua ganância, é capaz de sacrificar qualquer pessoa em sua busca de poder. Ele é perigoso em combate, já que prefere fugir e retornar mais tarde para emboscar seus oponentes.

Note bem que, como Bargle já destruiu muitos magos para roubar suas magias (inclusive estrangeiros), ele possui vários encantamentos que não são conhecidos pela Escola Karameikana de Artes Arcanas.

Bargle o Infame (Mago de 17º nível): TAC0 15; AT 1; D 1d4+2 ou +3 (adaga +2, +3 contra criaturas que usem magia ou encantamentos); CA -1 (braceletes de defesa CA 2, bônus de Destreza); pv 37; MV 12; MO Campeão (15); Tend. Cruel. For 9, Des 17, Cons 10, Int 18, Sab 9, Car 15.

Idiomas: Bugbear, goblin, thyatiano e traladarano.

Perícias: História antiga, história local, cavalgar criatura terrestre, conhecimento místico, sobrevivência (florestas) e rastrear.

Livro de Magias:

1º Círculo — Enfeitiçar Pessoas, Compreensão da Linguagem, Detectar Magia, Dardos Místicos, Força Fantasmagórica, Ler Magia, Escudo Arcano, Sono.

2º Círculo — Detectar Invisibilidade, Percepção Extra-sensorial, Invisibilidade*, Levitação, Localizar Objetos, Reflexos, Raio de Enfraquecimento, Convocar Enxames.

3º Círculo — Piscar, Dissipar Magia, Bola de Fogo*, Vôo, Névoa, Imobilizar Pessoas, Invisibilidade 3 m, Esconder Itens, Proteção a Projéteis.

4º Círculo — Confusão, Praga, Terreno Ilusório, Tempestade Glacial, Metamorfose Vegetal, Pele Rochosa, Muralha de Fogo, Muralha de Gelo, Olho Arcano.

5º Círculo — Névoa Mortal, Cone Glacial, Conjurar Elemental, Enfraquecer o Intelecto, Criar Passagens, Telecinésia, Teleportação, Muralha de Pedra.

6º Círculo — Concha Antimagia, Conjurar Animais, Extensão III, Desintegração, Caçador Invisível, Pedra em Carne.

7º Círculo — Dedo da Morte, Invisibilidade em Massa, Palavra de Poder (Atordoar).

8º Círculo — Clone, Nuvem Incendiária, Limpar a Mente.

Magias marcadas com asterisco (*) são as que Bargle memoriza duas vezes em um dia.

Equipamento: braceletes de defesa CA 2, adaga +2 (+3 contra criaturas que usam magia ou encantamentos), cajado dos magos, trombeta da destruição.

Lord Gustav Vandevic: Governante de Vandevicsny

Os Vandevic conquistaram essa terra há 100 anos, durante a invasão thyatiana. O bisavô de Gustav, Jan Vandevic, liderou um bando de mercenários a serviço dos thyatianos e foi recompensado com um feudo. Vandevicsny é uma terra pequena e distante, e a família não é muito importante. Muitas pessoas até esquecem que Vandevicsny faz parte do reino.

Personalidade: Gustav é um velho acadêmico e um intelectual que se distanciou da nobreza karameikana. As circunstâncias da ascensão de sua família ao poder isolou-o dos outros nobres traladaranos e os thyatianos consideram os Vandevic insignificantes.

Gustav passa a maior parte do tempo completando sua biblioteca ou envolvido em algum trabalho acadêmico. Quando era um jovem estudante, viajou por Karameikos de ponta a ponta, mas os últimos trinta anos ele passou em casa. Gustav tem bom coração, mas é um pouco tímido quando está no meio de estranhos.

O Que Ele Costuma Dizer: “Ah, você é de Mirros? Eles têm uma excelente academia lá. Eu ando querendo visitar a biblioteca.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Vandevicsny? Onde fica isso?”

Aparência: Gustav é um homem alto e bem magro, de quase 60 anos, com cabelos grisalhos, expressão terna e um jeito distraído. Ele insiste em se trajar formalmente para toda e qualquer ocasião.

Como Usar Vandevic: Vandevicsny é um bom lugar para passar a noite quando se vai até um outro mais interessante, apesar de não haver muito o que fazer lá. Entretanto, a biblioteca de Gustav pode ser uma ótima fonte para heróis que precisam de informação.

Combate: Em seus estudos, Gustav aprendeu um pouco de artes mágicas. Se envolvido em um confronto sério, ele prefere usar a razão ou até se render a se envolver com violência.

Lord Gustav Vandevic (Mago de 4º nível): TAC0 19; AT 1; D 1d4+1 (adaga +1); CA 10 ou 6 (armadura arcana); pv 9; MV 12; MO Mediano (8); Tend. Justa.

Idiomas: Élfico (dialeto callarii), língua anã (dialeto de Highforge), alphetiano, traladarano e thyatiano.

Perícias: Engenharia, cura, herbalismo, navegação, ler/escrever e cavalgar criatura terrestre.

Equipamento: adaga +1.

Corpo de Embaixadores

Os representantes estrangeiros das outras nações do Mundo Conhecido em Karameikos foram deixados para o final. Suas presenças na corte representam culturas e raças diferentes e, muitas vezes, estranhas, mesmo sendo vizinhas do reino da aventura.

Os embaixadores podem ser usados em intrigas na corte, como patronos para os aventureiros ou como ganchos e introduções para essas outras nações. A indumentária e as maneiras do embaixador Abdallah ibn Hamid exemplificam os costumes e o tipo de povo que habita as terras áridas de Ylaruam. Já Cornel Osteric representa bem a natureza traiçoeira da política thyatiana. O Mestre deve usar esses personagens como vitrines, particularmente se eles têm algum interesse em ir além das fronteiras de Karameikos.

Na corte dessa nação não há embaixadores dos clãs Atruaghin, Ostland, Vestland, Reinos de Soderfjord, Sind, Territórios Heldânicos, Terras Arruinadas dos não-humanos, Khanatos Ethengar ou Wendar — todos esses são distantes e nenhum deles tem relações comerciais diretas com Karameikos. Não obstante, há visitantes ocasionais dessas terras.

Lorde Cornel Osteric: Embaixador do Império de Thyatis

O embaixador atual de Thyatis é Cornel Osteric, um diplomata experiente apontado para essa corte há vinte anos.

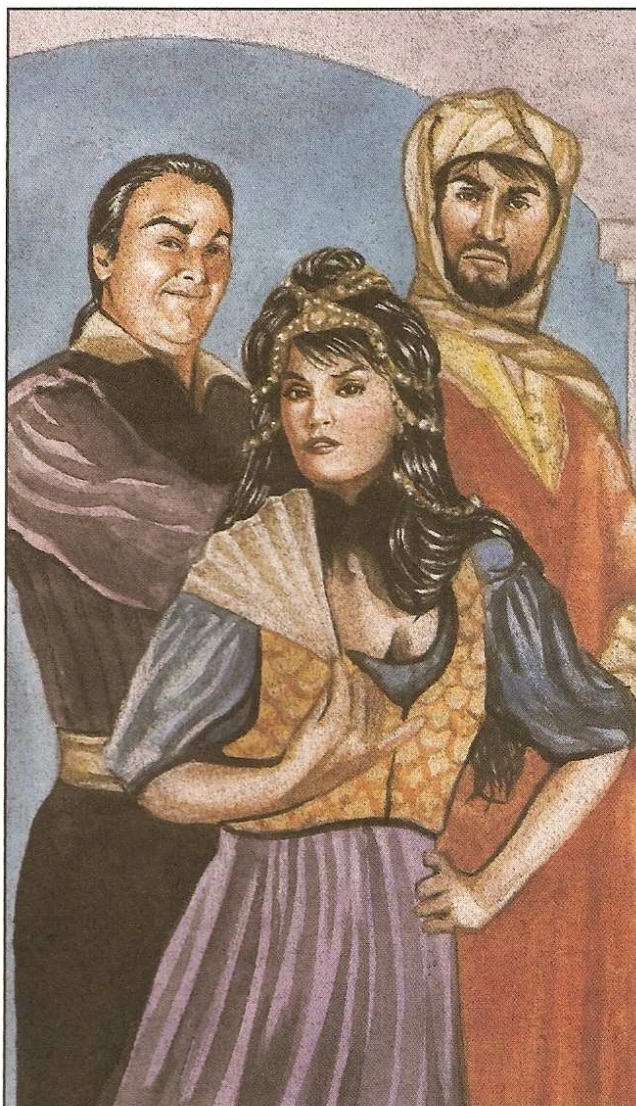
Personalidade: Osteric é um homem sagaz e frio, com traços cruéis e natureza implacável. Sua tarefa é manter pressão sobre o rei, para garantir ao império termos comerciais superiores em relação a Ierendi e Minrothad, e ficar de olhos abertos para os eventos no reino, relatando-os regularmente ao imperador de Thyatis. Embora esteja viúvo, e tenha filhos e netos — Osteric deixou sua família em Thyatis —, considera-se um grande conquistador e galanteador nesse “interior esquecido pelos deuses”.

Ele não planejava permanecer muito tempo neste “acampamento de fronteira”, mas os eventos conspiraram contra ele. Primeiro, durante a recente guerra Thyatis-Alphatia, quando Stefan declarou a independência de Karameikos e a Osteric foi ordenado que preparasse o assassinato do novo rei. Assim ele fez, rancorosamente, mas o plano foi por água abaixo devido à interferência de alguns aventureiros. Osteric cobriu seus rastros suficientemente, mas foi tido como o responsável por “perder Karameikos” em Thyatis.

Agora, com a morte do Imperador Thincol e revoltas alimentares estourando nas cidades thyatianas, ele recebeu a tarefa de assegurar que os cereais de Karameikos continuem abastecendo o leste para alimentar sua faminta (e inquieta) população. Cornel ignora o tratamento recebido de seus superiores, considerando-se um exímio diplomata e não apenas um comum mercador de grãos.

O Que Ele Costuma Dizer: “Vamos considerar o assunto.” — Uma resposta comum, normalmente traduzida como “Deixe-me pensar como isso pode me beneficiar”.

O Que os Outros Dizem Dele: “Um estratagema apropriado/Um artil functional/Faz você subir na vida/Quando você é mau...” — Dito em uma taverna num grupo, supostamente composto por Gunter Schonberg de Ierendi — o que ele nega ter feito, ao menos enquanto estivesse sóbrio.



Intrigas rondam as nações destes embaixadores, que também são alvos de constantes boatos. Da esquerda para a direita: Cornel Osteric, de Thyatis, Dona Marianita Lucia de Leon y Valdez, de Glantri, e Xequ Abdallah ibn Hamid, de Ylaruam.

Aparência: Osteric está na casa dos cinquenta, e em excelente forma; ele parece ser dez anos mais jovem do que realmente é. Tem cabelo preto e olhos azuis, e veste roupas caras que são habilmente desenhadas para ele.

Como Usar Osteric: Ele é o homem com quem os personagens podem acidentalmente trombar ou derramar vinho, mas isso causará tantas inconveniências quanto possível. Ocasionalmente, Cornel pode contratar alguns rufiões para surrá-los nas ruas, tentar envenenar a mente do rei contra eles (se já forem conhecidos na corte) ou, até mesmo, tentar seduzir suas amadas ou membros familiares (e então abandoná-las). Ele não faria um contrato para matá-los nem contaria uma mentira que poderia ser facilmente desmascarada.

Osteric não é um grande vilão; ele existe apenas para tornar a vida mais difícil para todos. Se os personagens aumentam as hostilidades — por exemplo, se eles tentarem matá-lo (ou conseguirem), serão dados como criminosos se os fatos se tornarem conhecidos. Se, por outro lado, eles combaterem Osteric fazendo seu próprio jogo, usando pressões indiretas e políticas para mantê-lo à distância, terão um interessante antagonista na corte por algum tempo. No final, se eles forem tão gatunos e espertos como ele é, ganharão seu respeito e ele cessará as hostilidades.

Combate: É um duelista habilidoso e é tão rápido com sua lâmina quanto com sua língua. Ele não desafia, mas pode provocar os outros para desafiá-lo. Apesar de aparentar estar desarmado, possui um conjunto de braceletes adornados com jóias, que são, na realidade, braceletes de defesa CA 2 — alguns brutamontes imprudentes descobriram isso pouco antes que ele os liquidasse.

Cornel Osteric (Guerreiro de 7º nível): TAC0 14; AT 1; D 1d8+2 (espada +1, bônus de Força); CA 0 (braceletes de defesa CA 2,

bônus de Destreza); pv 33; MV 12; MO Mediano (9); Tend. *Neutra*. For 16, Des 16, Cons 12, Int 14, Sab 12, Car 15.

Equipamento: Braceletes de defesa CA 2 e espada longa +1, +2 contra criaturas usuárias de magias ou encantadas (essa lâmina é chamada Língua Cintilante, é mais fina que a espada longa tradicional e tem um brilho dourado).

Idioma: Thyatiano.

Perícias: Etiqueta, heráldica, história local (Thyatis) e cavalgar criatura terrestre.

Dona Marianita Lucia de Leon y Valdez: Embaixatriz dos Principados de Glantri

Lady Marianita é uma jovem nobre dos Principados de Glantri, a poderosa, mas excêntrica arcanocracia, que está muito distante de Karamaikos, a noroeste. Algum tempo atrás, Marianita lutou pelo amor de um lorde elfo, também desejado por Dona Carmina de Belcadiz, uma poderosa dama de Glantri. A rival reclamou à Princesa Carnelia, soberana de Belcadiz, que, discretamente, resolveu o problema: nomeou Marianita para o cargo de embaixatriz em alguma terra bárbara distante — mais especificamente, Karamaikos. (Glantri mantém comércio limitado com Karamaikos e pouquíssima relação diplomática, o que torna esse cargo quase inútil.)

Porém, desde que chegou a Mirros, ela passou a gostar desse país selvagem. É verdade que certos luxos são raros, mas a beleza exótica da Lady a faz alvo de muitos galanteios, e seu sofisticado treinamento mágico a coloca numa posição acima do aprendizado primitivo dos magos karamaikanos. Em resumo, ela é um grande peixe numa pequena lagoa em Mirros, e não tem mais pressa de voltar para casa. Seus mestres glantrianos recebem um relatório discreto das fofocas da corte e outras informações todos os meses, mas pouquíssimas notícias de real interesse.

Personalidade: Marianita adora ser o centro das atenções. Nos bailes da corte ela se sobressai entre as outras damas usando vestidos e jóias exóticas e espetaculares. Também promove generosas festas em sua suntuosa propriedade dentro de Mirros. Em resumo, ela se mantém no topo da alta sociedade. Embora temperamental, pode ser acalmada facilmente e é suscetível a adulação, mas cínica e habilidosa em assuntos políticos. Quer toda atenção para si, porém é generosa com dinheiro. Apesar de ser hedonista, dedica-se fielmente ao estudo de magia e não a usa casualmente. Portanto, se muito irritada, Marianita pode afastar-se de quem a aborreceu e lançar *Fechadura Arcana* na porta atrás dela. Ela não gosta dos Embaixadores Osteric e Abdallah ibn Hamid, adora Lorde Korrigan e o Embaixador Shalander, e flerta com o rei e o jovem Valen Karamaikos a fim de aborrecer Sua Majestade, a rainha.

O Que Ela Costuma Dizer: “Bobagem! Os príncipes e princesas de Glantri são simplesmente os melhores para as outras nações menos mágicas e afortunadas.” — Debatendo com Osteric de Thyatis sobre as intenções glantrianas.

O Que os Outros Dizem Dela: “Ela deve ser mais esperta do que demonstra. Seus mestres, da cidade de Glantri, podem ser magos confusos e estudiosos, mas não são idiotas.” — Osteric, após a discussão acima.

Aparência: Marianita clama ter sangue elfo e humano, mas

apesar de ser tecnicamente humana (não meio-elfa), assemelha-se fortemente aos elfos. Aparenta estar na casa dos vinte, mas dada a extensão de seu conhecimento mágico é, provavelmente, mais velha, mantendo a juventude com poções de longevidade.

Marianita é baixa (1,50 metro de altura), tem cerca de 50 quilos, cabelos lisos até a cintura e orelhas levemente pontiagudas. Ela usa vestidos caros e de cores berrantes, feitos à moda de Glantri, muitas vezes acompanhados por tiaras e adornos. Por onde anda carrega um leque de marfim entalhado a mão, com o qual gesticula para acentuar seu discurso, flertar, atrair atenção e, até mesmo, refrescar-se.

Como Usar Marianita: Os personagens, sem dúvida, verão Marianita sempre que estiverem na corte. Ainda assim, até que sejam “alguém” — isto é, até que tenham reputações estabelecidas como poderosos aventureiros —, ela não lhes dará atenção. Quando forem conhecidos, Marianita talvez passe a se interessar pelo membro mais carismático do grupo.

Além disso, como o líder da Escola Karamaikana de Artes Arcanas, Terari, reconhece-a como uma maga experiente, pode mandar os personagens falarem com ela, caso ele não consiga responder perguntas sobre magia. O personagem tem que ser particularmente persuasivo ou atraente para convencê-la a ajudar, e muito convincente para que ela o torne seu aprendiz.

Combate: Marianita, à maneira glantriana, considera a força bruta desagradável, normalmente desnecessária e extremamente deselegante. Se a ameaça puder ser eliminada com uma ou duas magias, ela as lança. Se há uma ameaça à sua vida, ela usa, primeiro, magias protetoras. Caso falhem, usa *Teleportação* para um local seguro, e abandona os outros em situações cruciais, caso esses não sejam pessoas importantes.

Dona Marianita Lucia de Leon y Valdez (Maga de 16º nível): TAC0 15; AT 1; D 1d4+2 (adaga +2); CA 6 (anel de proteção +2, bônus de Destreza); pv 32; MV 12; MO Resoluto (12); Tend. *Inconstante*.

For 8, Des 16, Cons 12, Int 18, Sab 10, Car 17.

Idiomas: Elfo (dialeto alnheim, com sotaque de Belcadiz) e thyatiano.

Perícias: História antiga, dança, etiqueta, história local (Glantri) e conhecimento místico.

Equipamento: Adaga +2 (adaga curva no estilo dos elfos Belcadiz de Glantri), anel de proteção +2 e leque (o leque de marfim que ela normalmente carrega). Além disso, Dona Marianita pode ter outros itens mágicos que não mostra normalmente, mas usa-os quando for preciso. A natureza desses itens fica a cargo do Mestre, e provavelmente inclui os menos poderosos, como poções e pergaminhos.

Livro de Magias:

1º Círculo — *Enfeitiçar Pessoas, Detectar Magia, Cerrar Portas, Luz, Dardos Místicos, Proteção ao Mal, Decifrar Linguagens, Ler Magias, Escudo Arcano, Sono*.

2º Círculo — *Luz Contínua, Detectar o Mal, Detectar Invisibilidade, Percepção Extra-Sensorial, Invisibilidade*, Arrombar, Teia, Fechadura Arcana*.

3º Círculo — *Dissipar Magia, Bola de Fogo, Vôo*, Imobilizar Pessoas, Relâmpago, Proteção a Projéteis, Respirar na Água*.

4º Círculo — *Enfeitiçar Monstros, Porta Dimensional, Tempestade Glacial, Metamorfose*, Metamorfosear-se, Remover Maldição, Olho Arcano*.

5º Círculo — *Conjurar Elemental, Imobilizar Monstros**, *Criar Passagens, Teleportação**, *Muralha de Pedra*.

6º Círculo — *Concha Antimagia**, *Desintegração, Tarefa, Reencarnação, Pedra em Carne*.

7º Círculo — *A Convocação Instantânea de Drawmij, Teleportação Exata, Palavra de Poder, Atordoar*.

8º Círculo — *Enfeitiçar Multidões, Símbolo*.

Magias marcadas com asterisco (*) são aquelas que Marianita memoriza duas vezes no mesmo dia.

Xeque Abdallah ibn Hamid: Embaixador dos Emirados de Ylaruam

O Embaixador de Ylaruam é um xeque guerreiro nômade, do Emirado de Alasya — um dos vários pequenos estados que formam Ylaruam —, que faz fronteira com Thyatis e Karameikos. Devido ao heroísmo de Abdallah em batalhas com monstros das montanhas do sul, e à sua habilidade em oratória lírica, o emir de Ylaruam pediu-lhe para representar os Emirados na corte de Karameikos.

A fronteira entre esse pequeno estado e Karameikos é a cadeia das Montanhas Altan Tepes. Os esforços karameicanos para livrar as montanhas de monstros (provenientes do Forte Castellan) acabaram levando tais criaturas para a terra natal de Abdallah. Sua missão, em Karameikos, é persuadir o povo nativo a coordenar ofensivas militares com os Emirados a fim de que os povos de Ylaruam não sofram mais.

Personalidade: Abdallah impressiona por possuir alguns valores, como grande honra, grande habilidade de luta e grande beleza. Conseqüentemente, em Mirros, ele se vê como um lobo do deserto cercado por ovelhas, desprezando as pessoas com sua frieza e arrogância. No entanto, respeita o rei como um homem honrado e, também, guerreiros de pelo menos 9º nível de experiência. Abdallah despreza o embaixador de Ierendi, Gunter Schonberg, que já serviu como um mercenário thyatiano lutando contra nômades alasyianos. Ele só não o desafia para um duelo até a morte por causa do objetivo principal que o mantém ali; porém, se for provocado, provavelmente esquecerá tais prioridades. Seus sentimentos em relação ao thyatiano Osteric são apenas menos tensos.

Abdallah tem outro lado a destacar: o religioso. Ele é um seguidor dos ensinamentos de Al-Kalim, o fundador dos Emirados, que exterminou as invasões alphetianas e thyatianas de sua terra. Frequentemente, Abdallah irá citar algum versículo do Nahmeh, o Livro da Verdadeira Crença, escrito por Al-Kalim, que mostra a aparência de bárbaro do deserto e mal-humorado do líder.

O Que Ele Costuma Dizer: “A vida de um homem é como determinam os Imortais. É uma pena que meu destino seja estar aqui nesta terra fria e úmida.”

O Que os Outros Dizem Dele: “Ele tem toda a graça e diplomacia de um camelo no deserto, apenas não é tão divertido.” — Dona Marianita, de Glantri.

Aparência: Abdallah é alto (1,85 metro) e magro (80 quilos), o arquétipo do guerreiro do deserto. Sua pele é bronzeada, como típico alasyiano, e seu cabelo, bigode, barba e olhos são pretos. Veste as roupas de um guerreiro do deserto alasyiano e carrega uma cimitarra incrustada de jóias.

Como Usar Abdallah: Ele é um guerreiro orgulhoso, preso a

uma civilização que, sob muitos aspectos, não se compara às maravilhas dos Emirados — fato que ele não esconde. Sua irritação com tudo e todos em Karameikos é lendária. Os personagens jogadores vão considerar seu temperamento semelhante a uma tempestade de areia, violenta e traiçoeira.

Porém, Abdallah tem seu ponto fraco: está loucamente apaixonado pela embaixatriz glantriana, Lady Marianita. A dama, no entanto, não gosta de homens mal-humorados, e não pretende se relacionar com nenhum deles. Ela pode contratar os personagens para afastar Abdallah de sua porta, ou, se for insultada pelo embaixador de Ylaruam, pedir a um personagem para enfrentá-lo em um duelo.

Combate: A lei do deserto é a lei da espada, e Abdallah é tão competente quanto mortal com a lâmina. Seu povo é excelente no combate em montaria — é assim que ele irá para uma batalha campal.

Abdallah ibn Hamid (Guerreiro de 11º nível): TAC0 10; AT 1; D 1d8+2 (espada, bônus de Força); CA 4 (corselete de couro, bônus de Destreza); pv 54; MV 12; MO Fanático (17); Tend. *Neutra*. For 18, Des 18, Cons 13, Int 13, Sab 9, Car 15.

Idiomas: Alasyiano (a língua dos Emirados de Ylaruam) e thyatiano.

Perícias: Adestramento de animais (cavalo), história local (Emirados de Ylaruam), cavalgar criatura terrestre e sobrevivência (deserto).

Jenkin Flintfoot: Embaixador dos Cinco Condados

Jenkin é um velho halfling com longa experiência em administração. Ele foi o xerife em seu condado natal e agora serve seu povo como embaixador no exterior. Ele acha que lidar com humanos, que se movem e pensam devagar, é um relax.

Personalidade: Flintfoot é um alegre halfling, de humor equilibrado e atitudes tranqüilas. É um perspicaz negociador e um observador atento. Ele se esforça muito para manter cordiais as relações entre Karameikos e os Cinco Condados. Jenkin é o instrumento que garante os exércitos karameicanos fora do Forte do Destino, durante o ataque halfling. Flintfoot frequentemente colabora com Estella Whitehall, a embaixatriz Darokin, porque os interesses dela e dos Cinco Condados são geralmente iguais. Ele gosta da política mais realista do rei, mas não suporta — embora não expresse tais sentimentos — os políticos coniventes, como a Rainha Olivia, os embaixadores de Thyatis e Glantri, e outros como eles.

O Que Ele Costuma Dizer: “O halfling é sempre pacífico, difícil de se irritar; porém, uma vez que sua paciência se esgota, torna-se um adversário implacável. Você vai comer aquele pãozinho?” — Conversa comum durante um jantar.

O Que os Outros Dizem Dele: “Uma criatura espantosa. Na hora do ataque ao Forte do Destino, ele estava servindo de cavaleiro para os netos do rei. Halflings podem roubar a fogueira do seu acampamento e convencer você a doar a fumaça.” — Aladan Voll das Guildas Minrothad.

Aparência: Flintfoot é grande para um halfling, mede 1,50 metro e pesa 40 quilos. É de meia idade, rosto bem delineado e uma pança razoável. Ele adora se vestir com cores de tons

brilhantes para não se perder no meio dos diplomatas de tamanho humano.

Como Usar Jenkin: Jenkin não se considera um indivíduo de extrema importância, assim os personagens podem ver nele um agradável membro da Corte.

Se precisarem saber alguma coisa a respeito dos Cinco Condados, ele é, obviamente, a pessoa a ser consultada.

Combate: Jenkin é um pequeno guerreiro, porém duro, mas, como a maioria dos diplomatas, prefere ter outros lutando no seu lugar, especialmente porque quer manter o bom nome de sua terra natal — nem todos os karameicanos o isentam da culpa do ataque dos Cinco Condados ao Baronato da Águia Negra.

Jenkin Flintfoot (Guerreiro halfling de 6º nível): TAC0 15; AT 1; D 1d6 (espada curta); CA 6 (corselete de couro usado sob as túnicas, bônus de Destreza); pv 35; MV 6; MO Fanático (18); Tend. Bondosa.

For 13, Des 16, Cons 13, Int 13, Sab 10, Car 11.

Idioma: Thyatiano.

Perícias: Etiqueta, história local (Cinco Condados) e cavalgar criatura terrestre.

Bolto Nordenshield: Embaixador de Rockhome

Essa terra dos anões, ao norte de Karameikos, possui um pequeno, mas constante, comércio com Karameikos — a maioria das mercadorias é trazida através de Selênica. Por razões de cortesia, Rockhome e Karameikos trocaram embaixadores. O de Rockhome é Bolto Nordenshield, um antigo artesão, mestre lapidário, que teve o braço esquerdo esmagado e amputado no desmoronamento de uma mina, há dez anos. Depois de se recuperar, solicitou ao rei anão que o mandasse para algum lugar onde não precisasse conviver com aquilo que mais prezava: o artesanato. Assim, foi enviado a Karameikos, onde não tem deveres significativos, além de assegurar que as mensagens dos reis humano e anão cheguem um ao outro inalteradas. Porém, ele conquistou a região, colocando seu conhecimento técnico sobre mineração à disposição do povo local.

Personalidade: Bolto é quieto e taciturno, mesmo para um anão. Quando não está tratando de assuntos oficiais com o rei, raramente fica na corte; quando fica, costuma falar apenas com Stefan, com a Embaixatriz Whitehall de Darokin, com mineradores — que buscam seus conselhos — e com oficiais da corte quando necessário. Ele

tem vários amigos anões em Mirros, a maioria companheiros de copo, empregados como soldados e guardas da cidade.

O Que Ele Costuma Dizer: “Não estou dormindo. Estou escutando com os olhos fechados.” — Uma frase comum.

O Que os Outros Dizem Dele: “Alguns acham que Bolto é apenas um anão melancólico por causa de sua dificuldade física, mas isso não é verdade. Os anões compõem a raça mais depressiva que conheço, e Bolto parece um bobo da corte perto da maioria deles.” — Jenkin Flintfoot dos Cinco Condados.

Aparência: Bolto tem altura e peso médios para um anão. Seus traços são característicos e um pouco melancólicos. O cabelo (mais ralo) e a barba (mais espessa) são ondulados e castanhos, e os olhos, azuis. Suas túnicas têm a manga esquerda presa com um alfinete na altura do ombro, já que ele não possui esse braço.

Como Usar Bolto: Se por acaso os personagens precisarem de informações a respeito de mineração (conhecimento além ao de um anão comum) ou sobre o artesanato de Rockhome, então ele é a pessoa para se encontrar. Se o assunto for outro, dificilmente Bolto se abrirá, exceto com outro anão de Rockhome.

Combate: Por causa de seu problema físico, esse anão está oficialmente aposentado de qualquer aventura, mas ele mantém o martelo no cinto e

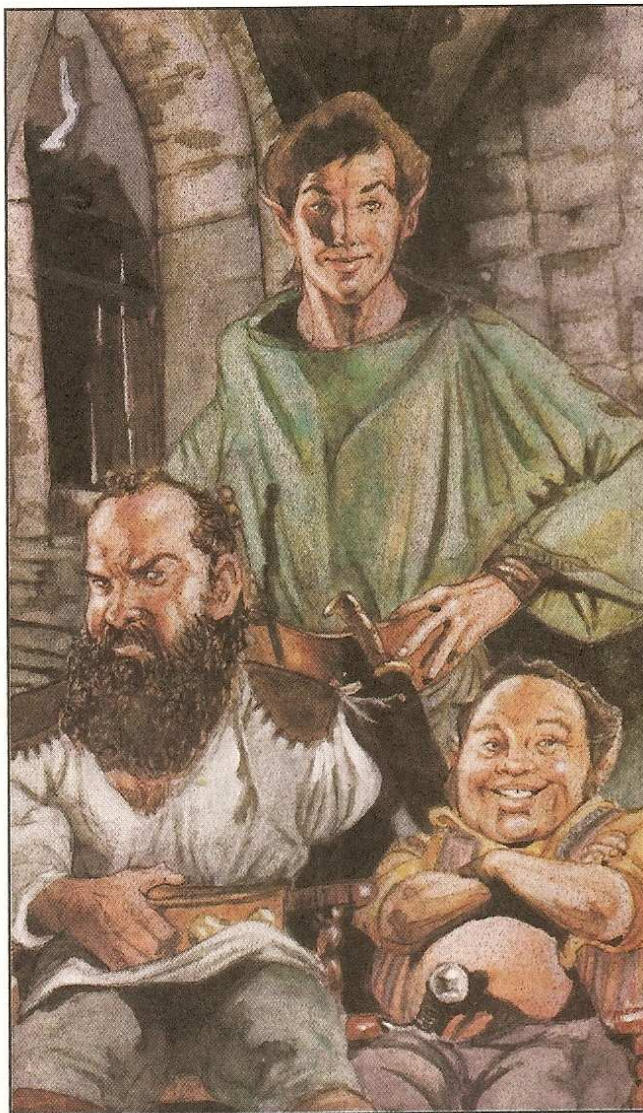
ainda pode usá-lo com força letal. Nunca usa armadura.

Bolto Nordenshield (Guerreiro anão de 8º nível): TAC0 13; AT 3/2; D 1d4+1 (martelo, bônus de Força); CA 10; pv 48; MV 6; MO Elite (14); Tend. Justa.

For 18, Des 12, Cons 15, Int 11, Sab 10, Car 12.

Idiomas: Anão, gnomo, goblin, kobold e thyatiano.

Perícias: Lapidagem, história local (Rockhome), mineração, montanhismo, trabalhar em pedra e forjar armas.



Humanos não são os únicos representantes da corte real, como comprova a presença, nesta gravura (da esquerda para a direita), de Jenkin Flintfoot, dos Cinco Condados, do exilado Shalander, do Reino de Alfheim, e de Bolto Nordenshield, de Rockhome.

Shalander: Embaixador de Alfheim no Exílio

Os elfos de Alfheim originalmente colocaram Shalander em Karameikos como uma cortesia diplomática e para vigiar o enviado de Rockhome. Após a invasão dos elfos negros, Shalander sentiu-se impelido a agir como porta-voz dos refugiados elfos que se estabeleceram em Karameikos.

Shalander é um elfo considerado jovem, apesar de seus 110 anos. Ele era um pouco indócil, participando de aventuras na Floresta Canolbarth (a floresta de Alfheim) e nas Terras Arruinadas. Agora, está protegendo os interesses de Alfheim, em Karameikos, servindo como um intermediário entre os refugiados elfos e os humanos, entre os quais é forçado a viver.

Personalidade: Shalander, como a maioria dos elfos, tem uma alma jovial, gosta de expedições a matas, festas e folias, objetos brilhantes e polidos, e divertimentos em geral.

Ele descobriu que realmente gosta de observar a política humana, quando a comparou com uma floresta entre paredes: os predadores atacam os fracos, carniceiros esperam que os mais fortes caiam e, então, fazem um banquete dos restos; e os cortesãos e diplomatas apresentam comportamentos formais. Quando não está fora, em seus compromissos diplomáticos, ele observa feliz o alegre microcosmo dessa natureza.

Shalander também possui um lado libertino, metendo-se em numerosas escapadas românticas.

O Que Ele Costuma Dizer: “Ah, o chamado do conselho — o som das trombetas, os latidos da matilha, enquanto todos nós perseguimos nossos próprios interesses em nome de um governo justo! Se eu fosse um goblin, morreria de rir de mim mesmo ao ver tantas manipulações!”

O Que os Outros Dizem Dele: “Por baixo daquela aparência frívola está um puro coração de manteiga.” — Jenkin Flintfoot.

Aparência: Shalander tem 1,60 metro de altura — um físico forte para um elfo —, com cabelos e olhos castanhos claros e belas feições. Ele costuma vestir botas baixas, malha e túnicas de seda largas, tudo verde, além de uma espada e uma adaga.

Como Usar Shalander: Esse elfo audacioso fica de olho em aventureiros promissores. Ele envia relatórios regulares às comunidades élficas, em outras terras, particularmente no extremo norte, onde o reino élfico de Wendar ainda existe. Shalander freqüentemente contrata guardas para servirem como mensageiros.

Ele tem excelentes relações tanto com o Rei Stefan quanto com a Princesa Adriana, e se qualquer um deles for ameaçado, Shalander irá reunir heróis e lutar para defendê-los.

Combate: Como muitos elfos, Shalander é multiclasse, ou seja, opera em duas classes ao mesmo tempo — guerreiro e mago. Quando em combate, veste um conjunto de cota de malha élfica encantada, que lhe permite lançar magias apesar da presença do metal.

Mesmo considerado um mago indiferente, sua presença — de um lançador de magias com armadura — torna qualquer grupo uma força poderosa, embora raramente vá para o campo de batalha; as necessidades de seu povo, estabelecido entre karameicanos e clãs élficos já existentes, são grandes demais para ele ainda ter tempo livre para aventuras. Talvez, na próxima década...

Shalander (Elfo guerreiro/mago de 7º/7º nível): TACO 14; AT 1; D 1d6+1 (espada curta, bônus racial); CA 9 (na corte: bônus de Destreza) ou 2 (em guerra: cota de malha élfica +1, escudo, bônus de Destreza); pv 31; MV 12; MO Mediano (9); Tend. *Bondosa*. For 14, Des 15, Cons 12, Int 16, Sab 10, Car 16.

Idiomas: Elfo (dialetos Alfheim), gnoll, robgoblin, orc e thyatiano.

Perícias: História antiga (elfos), dança, história local (Alfheim), cavalgar criatura terrestre, sobrevivência (florestas) e rastrear.

Equipamento: Cota de malha élfica +1.

Livro de Magias:

1º Círculo — *Detectar Magia, Luz, Dardos Místicos**, *Compreender Idiomas, Ler Magias*.

2º Círculo — *Detectar Maldade, Detectar Invisibilidade, Criação Fantasmagórica, Teia*.

3º Círculo — *Dissipar Magia, Vão, Imobilizar Pessoas*.

4º Círculo — *Ampliar Plantas, Metamorfosar-se*.

A magia marcada com asterisco (*) é a que Shalander memoriza duas vezes no mesmo dia.

Gunter Schonberg: Embaixador do Reino de Ierendi

Gunter é um aventureiro thyatiano, muito experiente, originário da Ilha de Hattias. Ele, muitas vezes, foi mercenário, lutando contra homens de armas de Ylaruam nos conflitos de fronteira entre o Império e os Emirados.

Durante suas viagens, depois da carreira de aventureiro, ele se viu no reino de Ierendi, uma nação comercial que respeita sua classe, onde Gunter é conhecido e querido pela população, que adora heróis.

Mas Gunter não era apenas um homem de lutas e aventuras. Há quinze anos, quando o embaixador karameicano aposentou-se, Schonberg serviu como um substituto ideal. Ele era um cortesão natural, honesto o suficiente para proteger os interesses de Ierendi, sem se aliar a qualquer facção daquele reino. Desde então, ele tem estado em Mirros, assegurando que o comércio e as obrigações entre Karameikos e Ierendi continuem constantes e proveitosos.

Personalidade: Schonberg é o tio astuto e divertido de todos. Ele conta histórias hilariantes de sua juventude, quando estava iniciando a vida de aventureiro, e tranquiliza discussões, usando habilmente o seu bom humor.

Nascido de uma família comum, não faz distinção entre o nobre e o plebeu e se abstém de beber em folias da corte e grandes festas, porém, com os amigos bebe em excesso. Gunter é amigo íntimo de Lorde Korrigan, mas mantém distância do resto da Família Real, evitando conflito de interesses.

Ele já trocou duras palavras com o embaixador dos Emirados, o Xequê ibn Hamid, que não se esquece dos dias de luta de Schonberg contra Ylaruam. Gunter também trocou agressões verbais com o Embaixador Osteric, de Thyatis, mas o esperto thyatiano sabe que Schonberg se iguala a ele em poder físico e político.

O Que Ele Costuma Dizer: “Rum para um diplomata naufrago!” — A frase que normalmente grita ao entrar na Taverna Lily Coração-Negro.

O Que os Outros Dizem Dele: “O Reino Insular mandou-o

aqui na esperança de que ele beba até que Karamaikos seque.” — Osteric, de Thyatis.

Aparência: Schonberg é grande, com 1,92 metro de altura e cerca de 150 quilos (surpreendentemente, pouco disso é gordura). Possui uma cabeleira abundante, grisalha, e um enorme bigode. Veste roupas apropriadas para a ocasião — roupas surradas de viagem até túnicas cerimoniais —, mas sempre usa um manto de pele de urso — um troféu conquistado em um encontro acidental com um urso ferido.

Como Usar Schonberg: Frequentador das tavernas de Mirros, especialmente a Lily Coração-Negro, sai cambaleando pelas ruas e pode encontrar-se casualmente com os personagens — cercado por assaltantes ou em outra taverna, divertindo-se. Ele falará com qualquer um que for à sua casa — desde o mendigo de rua até o mensageiro real —, sendo uma fonte de informações sobre Thyatis e Ierendi.

Combate: Schonberg é um ex-aventureiro e sente-se tão à vontade em uma briga de taverna quanto no campo de batalha, usando, com sucesso, punhos e mãos.

Gunter Schonberg (Guerreiro de 11º nível): TAC0 10; AT 3/2; D 1d8+1 ou +3 (espada longa +1, +3 contra mortos-vivos); CA 10 (na corte ou bebendo na cidade) ou 2 (em guerra: armadura simples e escudo); pv 54; MV 12; MO Campeão (15); Tend. *Ordeira*.

For 14, Des 10, Cons 16, Int 17, Sab 11, Car 18.

Idiomas: Alasyiano (língua de Ylaruam) e thyatiano (com sotaque Ierendi).

Perícias: História local (Ierendi), cavalgar criatura terrestre e marinagem.

Equipamento: Espada longa +1, +3 contra mortos-vivos.

Aladan Voll: Embaixador das Guildas de Minrothad

Voll passou quarenta anos de sua vida como um oficial mercante nas Guildas de Minrothad e, então, aposentou-se. Ele queria uma

outra posição para não morrer de tédio.

Premiado com a Embaixada em Karamaikos, há dezesseis anos, Aladan manteve relações cordiais e bons negócios entre esta e sua nação.

Personalidade: Voll é um homem acolhedor e amigável, mas

ainda tem muitas atitudes do tempo em que era capitão de um navio. Ele sente falta da vida no mar, mas sabe que não tem mais condições de enfrentá-la.

Seus melhores amigos na corte de Karamaikos incluem o jovem Lorde Justin e o Embaixador Schonberg.

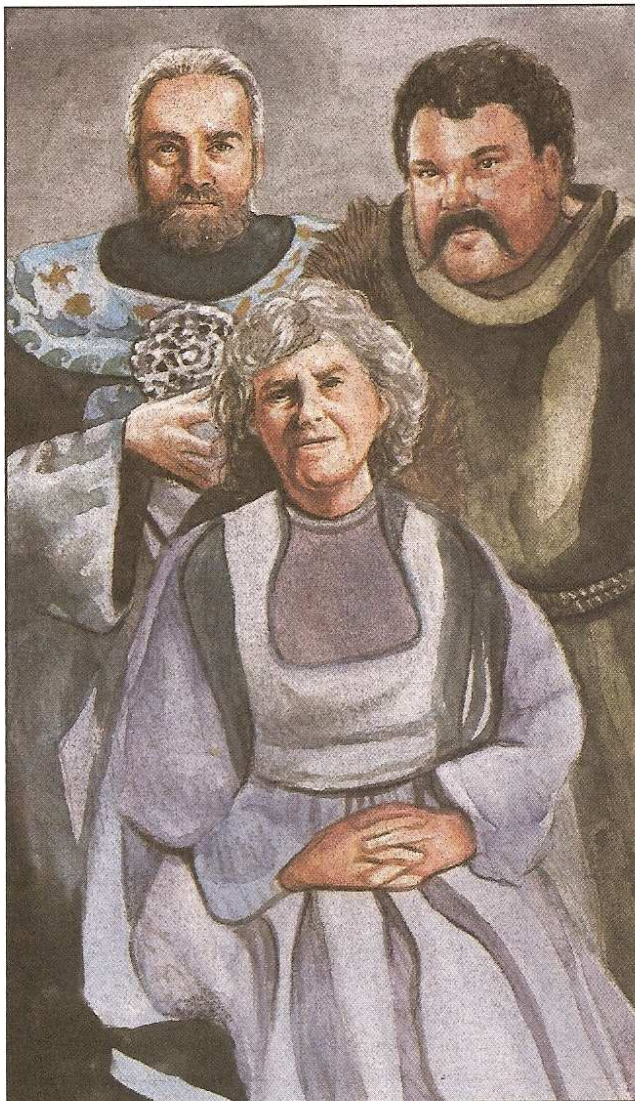
O Que Ele Costuma Dizer: “Nunca seja citado. Citações são clavas que podem ser usadas contra você a todo momento.”

O Que os Outros Dizem Dele: “As Guildas de Minrothad fizeram um trabalho mágico: enviaram-nos uma roupa vazia e chamaram-na de embaixador.” — Osteric, de Thyatis.

Aparência: Voll tem 1,75 metro de altura, pesa 70 quilos, tem cabelos brancos, barba e bigode aparados. Os olhos são azuis, e ele usa confortáveis túnicas, bordadas com ondas, representando navios e vida marinha.

Como Usar Voll: Ele é uma fonte de informações sobre as Guildas de Minrothad e navegação. Tem tempo e inclinação para conversar com aventureiros novatos.

Combate: Ele é um político de idade que evita, de todas as formas, o combate corpo a corpo. Seus dias de aventura há muito se acabaram e, em público, Voll normalmente anda com dois guarda-costas (homens de armas de 3º nível, com cota de malha, empunhando espadas longas). Ele também tem muitos amigos aventureiros que irão ajudá-lo, caso seja ameaçado.



Estes três embaixadores representam as maiores nações que mantêm boas relações comerciais com Karamaikos. Da esquerda para a direita: Aladan Voll, das Guildas de Minrothad, Estella Whitehall, da República de Darokin, e Gunter Schonberg, do Reino de Ierendi.

Aladan Voll (Guerreiro de 5º nível): TAC0 16; AT 1; D 1d4 (adaga); CA 10; pv 30; MV 12; MO Resoluto (12); Tend. *Justa*. For 9, Des 11, Cons 10, Int 16, Sab 12, Car 13.

Idiomas: Dialeto de Minrothad e thyatiano (com sotaque Ierendi).

Perícias: História local (Guildas de Minrothad), navegação e marinagem.

Fidelidade

Fidelidade em Karameikos é um juramento que define a relação entre o rei e seus nobres de terras, que juram permanecer fiéis ao rei e à rainha; apoiá-los em tempos de paz com taxas recolhidas em suas terras e, em tempos de lutas com guerreiros, com suprimentos e seus próprios esforços. Eles prometem aceitar o herdeiro da Coroa, nunca conspirar contra o trono e obedecer as leis do reino. O rei, em troca, promete apoiar o poder dos nobres e de seus herdeiros e ajudar a proteger suas terras, caso estas sejam atacadas.

Personagens que não jurarem fidelidade ao rei não poderão passar do *status* de nobres da corte em Karameikos.

Estella Whitehall: Embaixatriz de Darokin

Mestra Whitehall é diplomata profissional de Darokin e tem sido a embaixatriz em Karameikos há mais de 25 anos.

Personalidade: Ela costuma ser uma profissional fria em todos os assuntos diplomáticos, mas é acolhedora com sua família e com seus poucos amigos pessoais. Jenkin Flintfoot e Shalander de Alfheim são alguns deles. Embora Estella não desgoste totalmente de Lady Marianita, esta consegue deixá-la exasperada. Algumas pessoas acham a embaixatriz orgulhosa.

Whitehall é uma admiradora das artes, gostando de comissionar trabalhos de artistas e artesãos necessitados a fim de ajudá-los a continuar o seu ofício. Ela tem sido uma protetora do estilo neokarameikano de arte, que combina estilos traladaranos e thyatianos tradicionais. Fala-se, também, sobre a possibilidade de ela patrocinar uma exibição de arte karameikana em Darokin.

O Que Ela Costuma Dizer: “O salão central deveria ser pintado de azul-celeste, pois ambientes aconchegantes deixam os convidados à vontade para irem direto ao assunto.”

O Que os Outros Dizem Dela: “É a vovó de cabelos brancos de todos os humanos, mas cuidado com o que você fala — ela lembra de tudo e de todos.” — Shalander dos Elfos.

Aparência: Estella tem estatura e peso médios. Seu cabelo já foi castanho, mas agora está grisalho. Seus olhos, penetrantes e inteligentes, são azuis. Ela usa vestidos de fabricação darokiniana e karameikana.

Como Usar Whitehall: Estella é uma boa fonte de informações sobre Darokin; a pessoa certa a ser usada quando se tratam de aventuras originárias daquela nação. Ela é parte da burocracia darokiniana e membro do Corpo Diplomático de Darokin (CDD), um grupo especialista em transações e negociações silenciosas.

Whitehall é útil também ao lidar com personagens que tenham algum tipo de ambição ou histórico artístico. Ela é considerada bastante acessível.

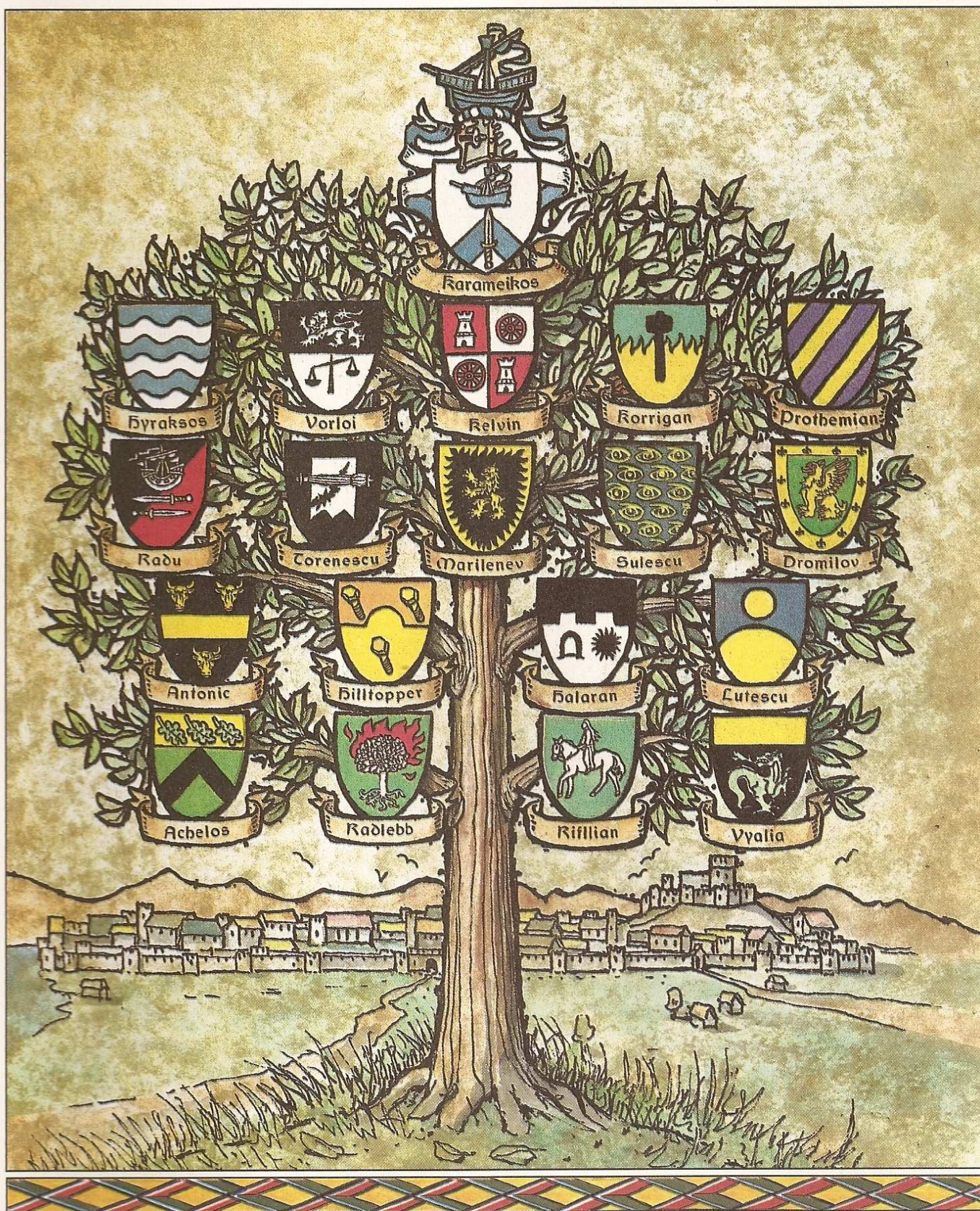
Combate: Estella Whitehall não esconde sua falta de habilidade de combate; seu histórico é muito mais prosaico (e seguro). Quando está em Mirros, é normalmente acompanhada por dois guarda-costas darokinianos (guerreiros de 4º nível, com cota de malha e espadas longas).

Estella Whitehall (Humana de nível 0 da classe nobre): TAC0 20, AT 1; D 1d4 (adaga); CA 10; pv 6; MV 12; MO Incerto (5); Tend. *Justa*.

For 9, Des 10, Cons 11, Int 13, Sab 12, Car 11.

Idioma: Thyatiano (com sotaque darokiniano).

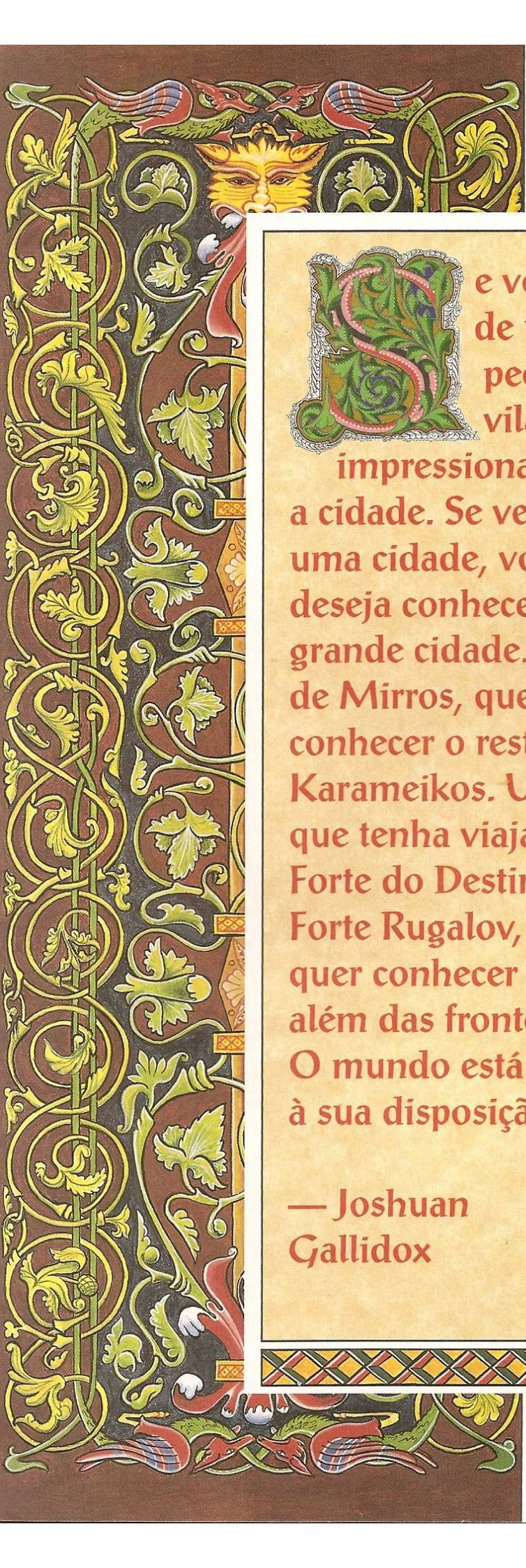
Perícias: Talento artístico (pintura), etiqueta, heráldica e história local (Darokin, Karameikos, Cinco Condados).



Este quadro foi encomendado pela Rainha Olivia e usado na educação de seus netos. Ele retrata as cotas de armas das principais famílias e Estados do reino. A Família Real (de Karamaikos) está acima de todas e a seguir vêm aquelas de origem thyatiana. Num terceiro plano, estão as famílias traladaranas e, por último, os símbolos dos Estados élficos. Ao fundo, uma representação estilizada da capital Mirros.

Capítulo VI:

Além das Fronteiras



Se você vem de uma pequena vila, fica impressionado com a cidade. Se vem de uma cidade, você deseja conhecer uma grande cidade. Se vem de Mirros, quer conhecer o resto de Karameikos. Uma vez que tenha viajado de Forte do Destino para o Forte Rugalov, você quer conhecer o que há além das fronteiras. O mundo está à sua disposição.

— Joshuan
Gallidox



Karameikos é apenas um dos reinos do planeta MYSTARA™. Além de suas fronteiras existe um mundo de diversas culturas, monstros selvagens e impérios em guerra. Se os heróis irão querer ou não explorar esse mundo é uma decisão a ser tomada pelo Mestre e pelos jogadores, e as informações contidas neste capítulo poderão servir como um vislumbre da grande diversidade do planeta.

MYSTARA é menor que a Terra e tem 9 900 quilômetros de diâmetro. Matarra, a única lua visível do planeta, marca os meses através de sua órbita. MYSTARA é oco e, no seu interior, um outro mundo desenvolve-se, uma terra primitiva, de continentes flutuantes, habitados por dinossauros. Esse Mundo Interior está além do entendimento da maioria dos personagens no início, mas, ainda assim, pode ser uma fonte de estranhos e maravilhosos itens mágicos e criaturas.

Os habitantes de Karameikos e das nações próximas chamam suas terras de Mundo Conhecido — demarcado pelo Deserto Sind e as terras de Red Steel, a oeste, pelo Mar do Medo, ao sul, pelo Mar da Aurora, a leste, e pela vastidão despovoada de Denagoth e Norwold, ao norte. Nessa região existe mais de uma dúzia de pequenas nações, culturas, territórios raciais e impérios. Ela faz parte de um continente maior conhecido como Brun.

O que se segue é uma breve jornada pelas terras além das fronteiras de Karameikos, revelando suas características e seus governantes. Há três grandes nações nessa área e que são de particular interesse: Glantri, o Reino da Magia; Darokin, o Reino do Ouro; e Thyatis, o Império em Ruínas.

Aengmor (Antiga Alfheim)

Alfheim foi, em seu apogeu, uma poderosa nação élfica situada na floresta mágica de Canolbarth, incrustada no território de Darokin, que acabou corrompida por uma raça subterrânea de pele pálida conhecida como elfos das sombras — eles destruíram a magia da floresta, reduziram suas grandes árvores a arbustos retorcidos e expulsaram os elfos nativos. Os elfos refugiados migraram para Darokin, Glantri, Karameikos e para o norte de Wendar.

Canolbarth é hoje uma floresta amaldiçoada e debilitada, com suas árvores-cidades em ruínas.

Governo: As notícias sobre Aengmor são raras e imprecisas. Entretanto, dizem que os elfos das sombras a tratam como uma colônia da comunidade subterrânea conhecida como a Cidade das Estrelas. A governante de Aengmor é uma princesa da casa real dos elfos das sombras, chamada Tanadaleyeo.

Idiomas: O idioma mais utilizado é o dialeto sibilante dos elfos das sombras. Aqueles que dominam a língua élfica são capazes de compreender o que dizem.

Sistema financeiro: A peça de ouro (po) de Aengmor chama-se resplandescente; a de prata (pp), cintilante; e a peça de cobre (pc) recebe o nome de brilhante. Além disso, os elfos das sombras utilizam o kalafi, um fungo parecido com uma casca de árvore, como moeda. Seu valor varia entre 10, 50 ou 100 po, dependendo das circunstâncias.

Informações aos visitantes: A principal cidade de Aengmor é Rafielton, construída sobre os destroços da Cidade de Alfheim. Grandes áreas de seu perímetro são cobertas com linho para proteger os elfos das sombras, que são sensíveis à luz. A maioria das cidades élficas remanescentes está em ruínas, abandonada pelas duas espécies élficas. Uma área conhecida como A Fossa serve de plataforma de entrada para os elfos das sombras, que emergiram nesse mundo através de uma abertura nessa região, onde muitos rios nos subterrâneos de Canolbarth correm.

Lembretes importantes: Os elfos das sombras detestam forasteiros e não vêem com muito entusiasmo invasores, saqueadores ou transgressores. Eles também veneram os Imortais das trevas. Viaje por sua conta e corra os riscos.

Atruaghin (Os Clãs do Planalto)

Ao sul e a oeste de Darokin, a terra ergue-se em um súbito planalto, com despenhadeiros de 800 metros de altura. Essa fértil elevação abriga o povo de Atruaghin, semelhante a muitas das culturas nativas norte-americanas da Terra.

Governo: O povo de Atruaghin é dividido em diversos clãs que se partem em tribos menores, subdivididas em famílias, cada qual com território e cultura próprios. O Clã do Urso, mais conhecido dos orientais, faz a maioria dos negócios com Darokin e com o outro lado do mundo.

Idiomas: Cada clã tem seu próprio idioma. Porém, todos conhecem a língua do Clã do Urso devido ao comércio.

Sistema financeiro: A maioria das tribos Atruaghin não necessita de dinheiro, já que o comércio é feito à base de trocas. As poucas moedas usadas são a nuvem (que vale 5 pp) e a terra (1 pc). As velhas ruínas do platô e das selvas, na região sul, possuem ouro, porém, nessa nação, o metal tem valor somente decorativo.

Informações aos visitantes: A maior parte do Planalto Atruaghin é desconhecida e inexplorada pelas nações do leste, mas pode-se atingi-la através de um engenhoso elevador, construído pelo Clã do Urso em conjunto com comerciantes de Darokin, que funciona através de tração animal (cavalos). Uma grande plataforma (capaz de carregar duas carroças) é erguida até o topo do platô, abrindo as portas de Atruaghin para o mundo exterior. Infelizmente, ele foi danificado e, atualmente, está sendo reparado.



As terras selvagens de Karamaikos são infestadas de tribos de não-humanos, como orcs, goblins e kobolds. Os goblins da Floresta Dymrak destacam-se entre todos por montarem lobos, pela astúcia e por sua conhecida conduta selvagem.

Lembretes importantes: A sociedade Atruaghin é primária, mas não, necessariamente, primitiva, e pode ser tão perigosa e complexa quanto os salões comerciais de Darokin e a corte de Karamaikos. Como sempre, o Mestre deve estudar os costumes locais. Quem se aventurar nessas terras deve estar preparado para ser tratado como uma curiosidade.

As Terras Arruinadas (Os Reinos Humanóides)

Comprimida entre Glantri e a República de Darokin, as Terras Arruinadas ocupam uma região rochosa, cheia de cavernas subterrâneas. É uma paisagem destruída que abriga tribos rivais de humanóides, unidas apenas pelo ódio comum que têm dos humanos, elfos e anões.

Governo: Quem governa as Terras Arruinadas? Isso irá depender das circunstâncias. A política humanóide costuma girar em torno das forças mais poderosas, que derrotam todos os outros, centralizando o poder e promovendo a unificação através da violência. Então, todos invadem Glantri ou Darokin. Atualmente, as figuras mais importantes desses reinos são: o Rei Kol, um kobold apoiado por Glantri; Alebane, um ogro com grande carisma e poder junto às diferentes raças; Xilochtli, um elfo das sombras que governa uma cidade subterrânea; e Thar, que até recentemente dominava essas terras.

Idiomas: Cada raça tem a sua própria língua e esses vários dialetos, nas Terras Arruinadas, dividem ainda mais as tribos de humanóides. A maioria dos habitantes usa o idioma orc como linguagem comercial.

Sistema financeiro: Tudo o que é roubado pode ser comercializado e não há uma moeda corrente em toda a sua extensão.

Informações aos visitantes: As Terras Arruinadas expandiram seus domínios na recente guerra entre Thyatis e Alphatia, durante a qual um Imortal lançou um grande meteoro para atingir a fronteira entre a República de Darokin e Glantri — aliás, o seu verdadeiro alvo ainda permanece um mistério. A queda desse meteoro deixou uma falha no solo, chamada de Grande Cratera — também conhecida como A Cratera —, rapidamente ocupada pelos humanóides, sob a suposta liderança do Rei Kol.

Lembretes importantes: É impossível evitar essas terras, pois

estão localizadas exatamente na rota comercial entre Glantri e a República de Darokin. O melhor conselho é: arme-se bem para a travessia... e seja breve.

República de Darokin (O Reino do Ouro)

A República de Darokin, vizinha setentrional de Karamaikos, possui um comércio ativo. Caravanas partem de Selênica, a cidade mais oriental de Darokin — servida pela Estrada do Rei, que vai até Mirros, capital de Karamaikos. É a nação mais mercantil do Mundo Conhecido e seus comerciantes são famosos por sua esperteza e seu tino para negócios. Embora já tenha sido uma nação pacífica e próspera, Darokin tem sofrido ataques de piratas, ao sul, de fanáticos do deserto, a oeste, orcs vindos das Terras Arruinadas, ao norte, e elfos das sombras, a leste.

Governo: No papel, Darokin é uma república, mas, na realidade, é uma plutocracia, onde quem tem dinheiro tem o poder (“aquele que tem o ouro faz as regras”). O chefe do Conselho dos Mercadores é um humano chamado Corwyn Mantua, que toma suas decisões pensando apenas na melhor forma de enriquecer Darokin e sua classe mercante.

Idiomas: Assim como em Karamaikos, a linguagem comum é o thyatiano. Os nativos falam o dialeto darokiniano.

Sistema financeiro: A peça de ouro (po) darokiniana é chamada de daro; a peça de prata (pp), de tendrid, e a peça de cobre (pc), de passim. Darokin também fabrica uma peça de electrum (pe)

chamada de meio-daro.

Informações aos visitantes: A capital de Darokin fica no coração do país, no centro de uma teia de grandes cidades mercantis ligadas por excelentes estradas. Embora seja menor que Mirros, a cidade de Darokin aparenta ser mais movimentada, ativa e rica que a capital de Karamaikos. A classe média da cidade é muito numerosa e todos buscam seus objetivos avidamente.

A nação é formada por partes de territórios não reivindicados por outros povos e se espalha por uma vasta região que circunda Aengmor (antiga Alfheim). A maior parte da fronteira, entre essas duas nações, permanece selvagem.

Lembretes importantes: Se resolver passar pela república, leve dinheiro e, após efetuar negócios com um darokiniano, conte seu troco, seus dedos e os membros do seu grupo. Darokin não é, de



Situado no extremo oeste de Karamaikos, o Pântano da Praga é um lugar intransponível, que abriga homens-lagarto e outros répteis hostis ao homem.

forma alguma, tão segura quanto o seu prezado Corpo Diplomático gosta de afirmar. Os habitantes locais são tão traiçoeiros e perigosos quanto os seus vizinhos glantrianos. A única diferença é que agem de uma forma mais sutil.

Canados de Ethengar (Reino dos Cavaleiros)

Ethengar ocupa uma enorme planície coberta de relva, ao norte de Darokin e a leste de Glantri. É um país habitado por fortes e perigosos cavaleiros, cuja cultura é similar à dos seguidores mongóis de Ghengis Khan (da Terra).

Governo: Ethengar é um canado — uma federação livre formada por tribos nômades, lideradas por chefes, ocasionalmente reunidas (como estão atualmente) sob o comando de um chefe maior — um grande cã. Frequentemente, essas tribos lutam umas contra as outras quando não estão enfrentando os Cavaleiros Heldânicos, tropas de Ostland, ou magos glantrianos.

Idiomas: Os cavaleiros das planícies falam ethengariano, um idioma sem similaridade com os falados pelos povos vizinhos, o que, de certo modo, comprova as hipóteses de suas origens longínquas. Alguns também falam o thyatiano.

Sistema financeiro: Os ethengarianos usam uma variedade de peças especiais — na verdade, barras — chamadas tangs e forjadas em ouro, prata, cobre, electrum e platina. Elas têm o valor de 1, 5 e 10 moedas. Peças de maior valor possuem a marca do grande cã. A posse de dinheiro estrangeiro pode ser punida com a morte (muitas outras coisas, envolvendo estrangeiros, também são puníveis com a morte).

Informações aos visitantes: No centro do território de Ethengar estão as Terras das Areias Negras, um lugar terrível, escuro e sinistro, assombrado por monstros repulsivos e assolado por temíveis tempestades. No meio dessa região desolada, ergue-se a sólida Montanha do Mundo, um esporão rochoso incrivelmente grande, que domina a paisagem devastada ao seu redor. Aqui estão sepultados os Cães de Ethengar, vigiados por espíritos poderosos. Não é necessário dizer que o acesso a essa área é proibido e seus invasores são mortos.

Lembretes importantes: Se analisada superficialmente, Ethengar parece ser habitada por cavaleiros perigosos, selvagens e sedentos de sangue. Entretanto, após examinar sua cultura, uma profunda espiritualidade é aflorada, revelando um povo que vive em harmonia com uma terra austera e varrida pelos ventos (mas que não deixa de ser perigosa, selvagem e sedenta de sangue).

Os Cinco Condados (A Nação Hin)

Os Cinco Condados são o lar do povo halfling, também chamado de hin. Perspicazes, aventureiros e inteligentes, os hins, geralmente, esforçam-se para viver em paz com seus vizinhos.

Governo: O líder de algum clã governa os hins nos assuntos cotidianos. Cada uma das cinco províncias elege um xerife representante. Eles determinam a política nacional, que, normalmente, consiste apenas em proteger os interesses da raça no Mundo Conhecido.

Idiomas: A língua oficial é o thyatiano, falada no dialeto darokiniano. Os mais velhos falam uma língua arcaica chamada lalor.

Sistema financeiro: A peça de ouro hin é chamada de amarelo, a peça de prata, de estrela e a de cobre é conhecida como crepúsculo. (O povo hin prefere dar nomes simples aos seus valores.)

Informações aos visitantes: Esse reino lembra Karameikos, embora seja um pouco mais civilizado. Os hins enfrentam os mesmos problemas de seus vizinhos (piratas do mar e orcs das montanhas). As terras são ocupadas, basicamente, por pequenas comunidades agrícolas.

O Dinheiro É o que Importa

MYSTARA™ possui muito mais ouro e outros metais preciosos do que a Europa Medieval possuía. No entanto, as riquezas mystarianas valem bem menos. Em outros lugares, uma peça de ouro poderia pagar comida e abrigo para uma família inteira por meses. Em MYSTARA, ela não passa de mero troco. (Isso não significa que a vida dos plebeus seja mais fácil em Karameikos, mas, apenas, que a peça de ouro vale menos.)



Em Karameikos, a peça de ouro é o royal. Em um lado está a cabeça do Rei Stefan. (Moedas com mais de cinco anos trazem estampado o rosto do Rei Halav — que depois passou para a peça de electrum.)



A peça de prata é a crona, onde está estampado o palácio real de Mirros.



A peça de bronze é o kopec, onde aparece o grande lobo das florestas interioranas.



Um nova peça do tesouro karameikano é a halav, cunhada a

(continua na página 107)

Lembretes importantes: Os halflings se parecem com crianças, mas não são nem um pouco infantis. Eles se divertem com coisas comuns e atividades simples, mas se forem provocados, tornam-se adversários selvagens e destemidos. Não se meta com um deles, a não ser que você deseje sair do país com toda uma nação de halflings no seu encalço.

Glantri (O Reino da Magia)

Situado a noroeste de Karamikos, além da República de Darokin e das Terras Arruinadas, os Principados de Glantri são uma magocracia — isto é, um reino governado por e para magos. Os magos glantrianos consideram inferiores quaisquer outras classes, ou raças, particularmente os anões e os clérigos, constantemente perseguidos pelos habitantes do reino. A maioria das pessoas do Mundo Conhecido reconhece que os magos glantrianos são os mais avançados e poderosos de todos, mas consideram sua natureza bizantina e traiçoeira.

Governo: Glantri é dividido em principados — pequenos reinos onde a palavra do príncipe é a lei. Humanos (pelo menos, a maioria do resto do mundo acredita que eles o sejam) governam a maior parte desses principados, mas também há elfos, licantropos e, até mesmo, um kobold no comando. Todos possuem habilidades arcanas e juntos formam um conselho central.

Idiomas: O thyatiano é a linguagem utilizada, como em Karamikos, mas o ethengariano, o traladarano e o alphatiano também são falados.

Sistema financeiro: A peça de ouro glantriana é chamada de ducat, a moeda de prata é o soberano, a de cobre, o penny. A de platina é conhecida como coroa.

Informações aos visitantes: A cidade de Glantri é a maior comunidade da nação — aproximadamente do tamanho de Mirros —; foi construída sobre um pântano e, devido a isso, é cortada por canais que são atravessados por gôndolas — seu meio de transporte mais eficiente. Glantri é também o centro do governo e de pesquisas arcanas do principado.

Lembretes importantes: Aqui os magos mandam e, portanto,

estão em toda parte. Ninguém joga uma pedrinha sem acertar um mago, um familiar ou uma criação arcana. A magia é a indústria nacional, mas a política é a paixão da nação. Cada um tem seu próprio ponto de vista sobre as coisas e não pensa duas vezes antes de sacrificar seus aliados para atingir os objetivos.



A Caravana dos Gnomos leva minérios e outras mercadorias até as terras humanas, no sul do reino. A caravana deixa Highforge no 1º dia de Thaumont de cada ano e chega a Mirros, aproximadamente, no 11º dia do mesmo mês.

Territórios Heldânicos (Terra dos Cavaleiros)

Originalmente um grupo de territórios livres antalianos, similar àqueles do extremo norte vizinho — como Soderfjord e Ostland —, o país foi conquistado por um grupo de refugiados thyatianos — violentos e intolerantes demais para o gosto do imperador thyatiano — da Ilha de Hattias. Os Cavaleiros Heldânicos governam o território com rigor e estão sempre em busca de novas pessoas para dominar e oprimir.

Governo: Os Cavaleiros Heldânicos formam uma teocracia devotada a Vanya, uma guerreira que atingiu o status de Imortal. Eles crêem que ela tem planos para o povo heldânico, planos estes que têm como objetivo dominar o mundo e submeter todos os povos não-hattianos a eles. O seu sumo sacerdote (e vilão-chefe) é Herr Wulf von Klagerdorf.

Idiomas: As pessoas comuns falam antaliano, um dialeto que elas chamam de heldânico. A linguagem da corte, do comércio e da guerra é o thyatiano.

Sistema financeiro: As moedas do período pré-invasão, do povo heldânico, foram confiscadas e por isso a sua posse

é motivo para aprisionamento. As moedas oficiais são o groschen (5 po), o gleder (po), o erzer (pe), o markshen (pp) e o fenneg (pc). Todas possuem a face de Vanya de um lado e um leão negro, símbolo dos Cavaleiros, do outro.

Informações aos visitantes: Os Territórios Heldânicos estão entre os mais bonitos do Mundo Conhecido, com suas colinas onduladas e montanhas cobertas por espessas camadas de pinheiros e abetos — árvore típica da Europa — e uma grande variedade de vida selvagem, como alces, veados e lobos.

Infelizmente, no coração de toda essa beleza está a podridão dos Cavaleiros Heldânicos, protegidos em sua cidade principal, Freiburg, um local escuro e estreito, com ruas tortuosas, guardado pelas mais fortes muralhas do Mundo Conhecido.

Lembretes importantes: Os Cavaleiros Heldânicos são tolos racistas, mas são os que estão no comando. A sobrinha favorita do Barão da Águia Negra, Anna von Hendriks, pertence a esse grupo. Evite esse lugar, a menos que você tenha vocação para o martírio.

Ierendi (O Reino das Ilhas)

Situada a sudoeste de Karamaikos, Ierendi é uma confederação independente formada por várias ilhas, cada uma delas com sua própria personalidade e atitude. Quando ameaçadas por estrangeiros, as ilhas se unem para melhor se defender.

Governo: Ierendi tem um torneio anual, onde o vencedor se torna o rei ou a rainha, até o próximo ano. A maior parte do verdadeiro poder está nas mãos da burocracia e dos governos locais, mas a escolha de um novo rei ainda é uma boa desculpa para uma celebração.

Idiomas: A maioria do povo de Ierendi fala thyatiano, mas a população halfling, que habita o arquipélago, usa o dialeto darokiniano dos Cinco Condados. A língua-mãe da ilha é o makai, ainda falada pelos mais velhos.

Sistema financeiro: Ierendi adora moeda estrangeira e as suas moedas locais são o pali (10 po), a geleva (1 po), a sana (1 pp) e o cokip (1 pc).

Informações aos visitantes: Ierendi prospera, sobretudo, graças ao turismo — visitantes de outras nações vão até as ilhas em busca de diversão, aventura e da sensação de perigo. Note o uso da palavra “sensação” — a maior parte desses visitantes, vindos de Darokin, Karamaikos ou Thyatis, poderia encontrar perigo “de verdade” a menos de 20 quilômetros de sua casa, mas, em Ierendi, a aventura é encenada num lugar de ambientes alegres e bonitos.

O principal evento, o grande torneio pela Coroa, favorece a classe dos guerreiros, e o vencedor governa no grande e protegido Castelo dos Corais de Ierendi. Esse cargo é figurativo, o “rei” promove festas, fazendo comunicados e, geralmente, é mantido longe dos mecanismos do verdadeiro governo.

Lembretes importantes: Divirta-se. Ierendi é um dos lugares mais belos e agradáveis do Mundo Conhecido. Claro que existem alguns perigos, mas, pelo menos, suas ilhas têm boa aparência.

Guildas de Minrothad (O Reino dos Príncipes do Mar)

Situado a sudeste de Karamaikos, Minrothad é uma congregação de mercadores marítimos, cujo raio de ação inclui o Mar do Medo e o Mar da Aurora, chegando até as terras de Red Steel, no extremo oeste.

Governo: Como Darokin, outra grande nação comercial, Minrothad é uma plutocracia, governada pelas classes mais ricas. Ao contrário dos darokinianos, o povo de Minrothad renunciou ao conceito de república, já que o poder maior repousa nas mãos do Mestre da Liga eleito e cujo cargo é vitalício. O atual Mestre da Liga no poder é Oran Meditor.

Idiomas: A maioria dos idiomas do Mundo Conhecido é falada nas ilhas de Minrothad, incluindo o thyatiano. Entre eles e suas tripulações, os nativos falam uma gíria conhecida como minrothadiano, feita de fragmentos de sentenças e estruturas plagiadas de seus parceiros comerciais, a ponto de se tornar uma linguagem completamente distinta, como um dialeto misto.

Sistema financeiro: Minrothad forja a sua própria crona (equivalente a 1 po nas ilhas), o byd (ppl), o quert (pp) e o plen (pc).

(continuação da página 105)

partir do electrum, um metal azulado. O Rei Halav, usando seu elmo de guerra, está estampado em um dos lados. No outro está a Cota de Armas Real de Karamaikos.

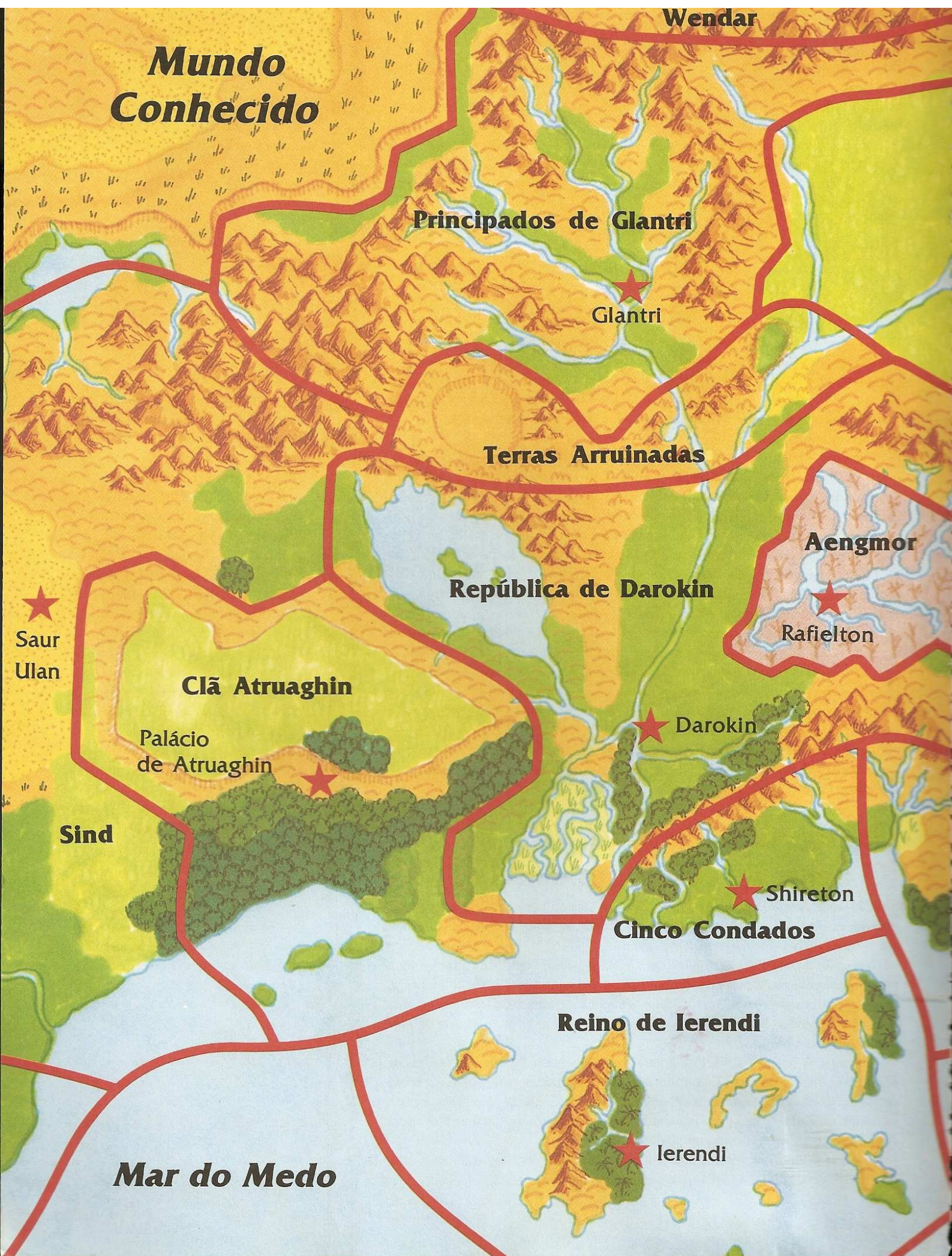


Atualmente o Tesouro Nacional Karamaikano não produz peças de platina — o emperador — que vêm diretamente de Thyatis. Em um dos lados da peça está a imagem de um imperador e, do outro, um par de espadas cruzadas. Como essa peça foi trabalhada em épocas diferentes, faces de diversos imperadores estão estampadas nela, o que pode determinar a época em que foi cunhada.

A maioria dos governos das nações em MYSTARA™ bate suas próprias moedas, e também existem as casas privadas para elas.

O Mestre, sempre que necessário, deve usar todas essas informações para dar mais emoção à campanha. Para muitos jogadores, um monte de ouro nada mais é do que um monte de ouro, independente de quem ou o que esteja estampado na moeda. Uma crona karamaikana é feita de prata, assim como o quirt de Minrothad ou o dirham de Ylari. Todas valem 1 pp. Existirão ocasiões em que será importante identificá-las (“O ladrão roubou ducats de ouro glantrianos recém-cunhados. Descubra quem os está gastando.”) ou determinar suas idades (“A toca do dragão contém emperors thyatianos do reinado de Zendrolion I.”).

Mundo Conhecido



Wendar

Principados de Glantri

Glantri

Terras Arruinadas

República de Darokin

Aengmor

Rafielton

Clã Atruaghin

Palácio
de Atruaghin

Saur
Ulan

Sind

Darokin

Shireton

Cinco Condados

Reino de Ierendi

Ierendi

Mar do Medo



Informações aos visitantes: Os cidadãos de Minrothad vivem para comercializar e o fazem para manter-se. O centro do governo é a Cidade de Minrothad, na Ilha do Mercador, um agitado centro de comércio e intriga.

Lembretes importantes: Como em Darokin, o dinheiro manda, mas o ouro não é suficiente para comprar uma posição entre os príncipes mercadores de Minrothad. Os nativos das ilhas continuam muito ligados aos seus clãs e suspeitam de estrangeiros que bisbilhotem demais.

Ostland, Vestland e os Soderfjords (O Extremo Norte)

Essas três nações estão localizadas ao norte de Ylaruam e Rockhome, ao longo da costa do Mar da Aurora. Elas são independentes e compartilham uma ascendência comum, podendo, portanto, ser consideradas um conjunto. Todas são dominadas pelos antalianos, semelhantes em aparência e comportamento aos vikings da Terra. O povo de Ostland é o mais cruel e sanguinário; o de Vestland, inteligente; e o de Reinos de Soderfjord, o mais traçoeiro.

Governo: Todas as três nações são monarquistas e tanto Vestland quanto Ostland tentam manter um governante comum. A Coroa de Ostland é extremamente influenciada por uma hierarquia religiosa tradicional. Os Reinos de Soderfjords são compostos por vários baronatos (ou jarldoms), que vivem em competição e escolhem um dos seus como o líder de guerra, ou jarl — uma posição ingrata que só dura enquanto os jarls menores permitirem.

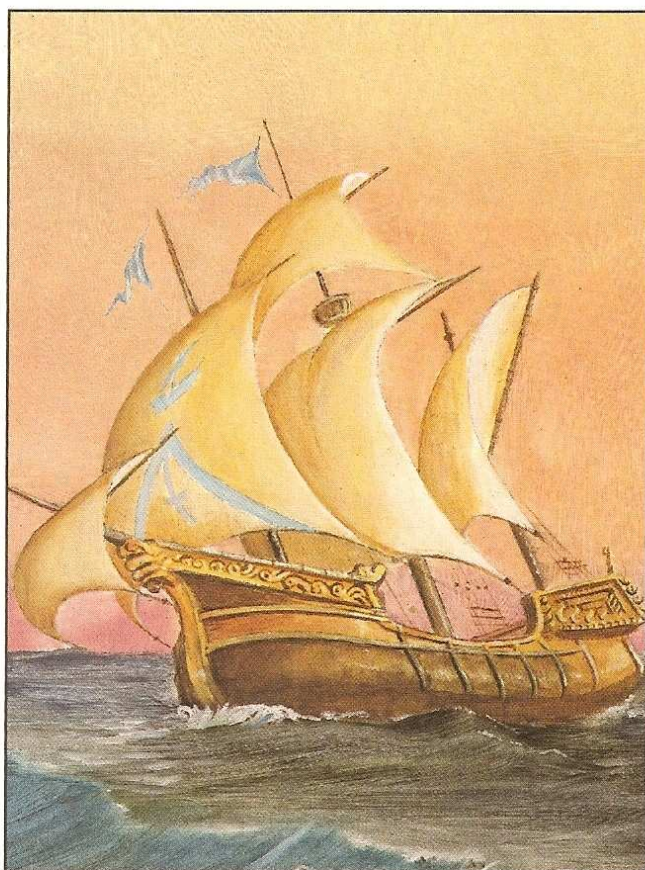
Idiomas: A linguagem comum — que une o Extremo Norte e o separa do sul, mais “civilizado” — é o antaliano. Algumas pessoas também falam o thyatiano comum, principalmente entre a classe mercante de Vestland.

Sistema financeiro: Todas as nações do Extremo Norte forjam sua própria moeda. Em Ostland, elas são o krona (po), o eyrir (pp) e o oren (pc). Em Soderfjord, são o markka (po), o penne (pe), o gundar (pp) e o oren (pc). Já em Vestland são usados o schilder (5 po), o guldán (1 po), o hellar (pe), o floren (pp) e o oren (pc).

Informações aos visitantes: O Extremo Norte venera um grupo de Imortais com nomes e atributos similares aos do panteão nórdico

— Odin, Thor e Loki. Se os Imortais são realmente os extraplanares, ou servos e impostores, ninguém sabe.

Lembretes importantes: Os nativos de Vestland são os mais liberais e voltados ao comércio. Também são os que mais circulam fora do Extremo Norte. Os nativos de Ostland são um pouco selvagens (os inimigos derrotados eram transformados em servos, mas a prática da servidão foi banida há pouco tempo). Os habitantes de Soderfjord seriam um perigo em potencial se não passassem todo seu tempo lutando entre si.



A influência dos ricos mercadores de Karameikos é sentida por toda a Costa do Medo, de Thyatis até Slagovich, a oeste. Na gravura, o valioso galeão do Príncipe Valen, navegando nas águas de Minrothad.

Rockhome (O Reino dos Anões)

O lar dos anões é um reino incrustado nas Montanhas Altan Tepes, ao norte de Karameikos. A maioria de seus ancestrais sempre viveu entre os imensos picos, lagos frios e cidades subterrâneas.

Governo: Um rei (ou rainha) anão governa Rockhome. As poderosas famílias, ou clãs de anões, influenciam o soberano através de um senado no estilo thyatiano. O rei atual é Everast XVI, recém-coroadado. A passagem do poder envolveu uma terrível guerra civil entre os anões, e ainda existe um certo ressentimento entre os clãs.

Idiomas: A linguagem mais usada é o anão, com um sotaque próprio de Rockhome (embora alguém tenha que viajar para muito longe para encontrar um sotaque diferente). Os mercadores e humanos da superfície também falam o thyatiano.

Sistema financeiro: A peça de ouro de Rockhome é chamada de mercador, a peça de prata, lua, e a

peça de cobre chama-se pedra. Os anões também usam uma pesada moeda que vale 10 po denominada sol.

Informações aos visitantes: Dengar é a capital dos anões, construída na base do Monte Everast. É separada em cidades alta e baixa. A alta é uma comunidade muito fortificada que vive na superfície. Porém, o verdadeiro poder e a maioria da população estão localizados nas cavernas da Baixa Dengar.

Lembretes importantes: Os anões são os detentores do poder nesse local, portanto esteja preparado para fazer as coisas nos moldes deles. A habilidade, a honestidade e a honra familiar são valorizadas por eles. Não respeitam fazendeiros ou magos (particularmente glantrianos), e não admitem que possam ser identificados como um dos dois, mesmo que isso seja verdade.

Sind (O Reino das Vastidões)

Fronteira ocidental do mundo civilizado, Sind é uma terra considerada desagradável, de pântanos salgados, desertos e ermos rochosos. O povo que lá se instalou e prosperou em tempos melhores, agora comprime-se em cidades muito populosas. A cultura de Sind lembra a do antigo subcontinente indiano da Terra.

Governo: Essas terras estão, atualmente, sob o controle de um déspota vindo do oeste, conhecido como o Mestre de Hule. Sob o comando dele, tropas de Sind atacam, por terra e mar, o oeste da República de Darokin.

Idiomas: O idioma falado é o sindhi, uma língua melodiosa e rítmica. Alguns comerciantes também falam o thyatiano.

Sistema financeiro: O povo de Sind forja várias moedas, entre elas o guru (25 po), a rupia (5 po), o bhani (2 pe), o khundar (pp) e o piaster (pc).

Informações aos visitantes: O que há de mais interessante em Sind não são suas cidades superpopulosas, ou o governo dominador de Hule, mas o que está situado mais a oeste. Além do Deserto de Sind e da Planície do Fogo estão as místicas terras de Red Steel. Desde a rigorosa cidade de Slagovich até os territórios a oeste, essa região possui grandes heróis e poderosa magia. As notícias vindas de Slagovich chegam com pouca frequência, mas vêm cheias de maravilhosas aventuras e terríveis monstros.

Lembretes importantes: Sind é um lugar perigoso e mortal, principalmente devido à ação dos agentes do misterioso Mestre de Hule. Seja polido, permaneça em áreas bem conhecidas e esteja precavido contra ladrões.

Império de Thyatis (O Império em Ruínas)

Por mais de um milênio, Thyatis foi uma das mais poderosas nações do Mundo Conhecido, tanto que o sistema de cálculo e a língua oficiais são o thyatiano. Thyatis possuía um talento especial para conquistar vários territórios e depois abandoná-los. Seriamente enfraquecido por uma guerra recente com a antiga nação de Alphatia (uma terra que não existe mais no Mundo Conhecido), o império tem sofrido uma série de retrocessos e agora está à beira da desintegração.

Governo: Thyatis é governado por um imperador, controlado por um senado eleito. A recente morte do imperador Thincol I e a ascensão de seu filho, Eusebius I, abalou as alianças tradicionais. Os senadores, sentindo-se ameaçados, dedicam-se, quase que exclusivamente, a conquistar as boas graças do novo imperador, esquecendo-se de que seriam mais úteis se combatessem as pragas, a fome e os tumultos internos de seus territórios. A política deles está, simplesmente, piorando a situação já bastante crítica do império.

Idiomas: A linguagem comum é o thyatiano, mas todos os idiomas são ouvidos dentro de suas fronteiras.

Sistema financeiro: A peça de ouro thyatiana é chamada de lucin, a de prata é asterius, a de cobre, denarius, e a de platina (que vale 5 po) é chamada de imperador e também reconhecida em Karameikos.

Informações aos visitantes: O coração do império é a cidade de Thyatis, cuja população é maior que a das nações de Glantri, ou Karameikos. Ela é uma gigantesca aglomeração humana — que quase não pode ser contida dentro de suas muralhas —, e possui prédios de belíssima arquitetura e alguns dos mais violentos bairros pobres do Mundo Conhecido.

Lembretes importantes: Todos os boatos sobre os thyatianos, ouvidos em Karameikos, têm fundamento. Eles são corruptos, decadentes, caprichosos, extremamente pragmáticos e desleais. Lembre-se de que os invasores thyatianos de Karameikos pretendiam “ir embora” desse lugar.

Os Hutaakanos

Hutaaka, uma das Montanhas de Cume Negro, ao norte de Karameikos, era, antes da época de Halav, a sede cultural e religiosa de uma raça humanóide com cabeça de chacal. O misterioso Imortal Pflarr criou os hutaakanos que, então, o adoravam. Os principais interesses do povo eram a religião e a arte, não se preocupando com o trabalho.

Exploradores hutaakanos descobriram comunidades traldárias e iniciaram uma relação pacífica com eles, trocando ferramentas e tecnologia por escravos e trabalhadores. Os hutaakanos dominaram, por 500 anos, os traldários, que se impressionavam com a tecnologia e sabedoria filosófica dos semi-humanos.

Por volta de 1 000 AC, no entanto, forças gnolls invadiram as planícies traldárias. O Alto Sacerdote Hutaakano ordenou que o povo saísse das planícies, levando consigo alguns servos traldários e qualquer vestígio sobre os hutaakanos.

Os semi-humanos lutaram e venceram os invasores, mas a maior parte de seu grande conhecimento e história acabou sendo perdida. Os hutaakanos foram confundidos com os gnolls (cabeças de hiena) e, por isso, não são mais lembrados como invasores e escravizadores. Assim, não fazem mais parte da história dos traladaranos, embora existam ruínas em localidades distantes, e é muito possível que ainda vivam em suas montanhas.

Julgamentos e Enganos

O sistema judicial de Karameikos está ligado às classes sociais, tendo um procedimento específico para as mais baixas e outro, mais propício, para a nobreza. Indivíduos com status que não seja o de nobre (geralmente homens livres, incluindo, também, aqueles de classe inferior aos dos nobres da corte) são julgados por um juiz, normalmente o governante ou alguém indicado por este. O juiz ouve os argumentos, investiga as provas e trabalha no assunto. Nobres (incluindo todos os da corte ou de status maior) são julgados por um júri, composto por sete nobres e um juiz que preside a sessão. Os jurados devem ter, no mínimo, o mesmo status do acusado, embora isso nem sempre seja possível. O juiz controla os procedimentos, mas é o júri que, ao ouvir as provas, define o veredicto, baseado na decisão da maioria. Além das leis comuns, organizações, como as militares e as religiosas, devem realizar seu próprio julgamento nos seus assuntos específicos. Além disso, sociedades não-humanas, como os elfos, que têm seu próprio Estado, ou gnomos, habitantes da comunidade organizada de Highforge, devem ter a própria corte, idealizada a partir do modelo usado em Karameikos. Todo karameikano tem o direito de apelar para que o rei dê o seu parecer em corte aberta. Tais apelos são encaminhados pela Secretaria do Estado que determina a ordem dos casos para enviá-los à Sua Majestade. Normalmente, casos ilustres são ouvidos uma vez por semana, sem o apelo do parecer do rei. Indivíduos que desperdicem o tempo do monarca pedindo que ele altere seu parecer para algo mais razoável, geralmente acabam cumprindo sentenças ainda mais rigorosas.

Thyatis já sobreviveu a situações bem piores que as enfrentadas atualmente. Um imperador forte e consciencioso poderia, com certeza, salvar a nação e trazê-la de volta à grandeza.

Wendar (O Reino Élfico do Norte)

Com a corrupção de Canolbarth e a queda de Alfheim, Wendar continua sendo o único reino de elfos não ligados às forças do mal do Mundo Conhecido. Situado além das fronteiras de Glantri e Ethengar, o reino tem um aspecto sobrenatural, talvez por ser uma terra sob o controle de magos élficos.

Governo: Wendar é uma monarquia nos padrões élficos tradicionais, liderada por Gylharen, o Rei Mago.

Idiomas: A linguagem comum do reino é o elfo, falado no dialeto dos wendarianos nativos ou no dos refugiados de Alfheim.

Sistema financeiro: As moedas usadas em Wendar são o di (po), o on (pp) e o teci (pc).

Informações aos visitantes: Wendar ficou esquecida pelas outras nações do mundo em virtude de sua localização extremamente remota. Essa situação foi alterada quando a maior parte dos refugiados de Alfheim se mudou para lá, formando vários grupos de elfos (exilados e nativos), com a intenção de explorarem o restante de MYSTARA™, em busca de um modo de combater os elfos das sombras e retomar Alfheim.

Lembretes importantes: Se você é um elfo, será recebido como um parente há muito perdido — os elfos wendarianos estão mais ativos agora porque seus irmãos do sul perderam suas terras e migraram para Wendar. Se você é humano, seja muito polido. Lá vivem alguns guerreiros/arcanos.

Emirados de Ylaruam (O Reino do Deserto)

Formado por uma região árida, de desertos rochosos e arenosos, ao norte de Thyatis e Karameikos, os Emirados de Ylaruam são o lar de uma orgulhosa raça de humanos do deserto, similar aos beduínos da Arábia, na Terra.

Governo: Um sultão governa Ylaruam, aconselhado por um grão-vizir, que, por sua vez, supervisiona uma grande e organizada burocracia, dividida em departamentos chamados *voucheries*. Ylaruam é dividido em emirados para facilitar o controle desses departamentos. Ao contrário da inchada e corrupta burocracia de Thyatis, a burocracia local é bem-organizada, devotada e eficiente.

Idiomas: A língua oficial do local é o ylari. Muitos habitantes também falam o thyatiano, mas esteja avisado que esta é a língua de um dos impérios que, historicamente, oprimiu e guerreou com o povo do deserto.

Sistema financeiro: A peça de ouro ylari é o dinar, a de prata é o dirham e a de bronze, o fal.

Informações aos visitantes: O lugar mais importante de Ylaruam não está no mapa, mas sim no coração. Os nativos dessas terras venceram seus mestres coloniais sob a liderança de um grande filósofo e guerreiro chamado Al-Kalim. Ele acabou se tornando um Imortal, e suas palavras, contidas no Nameh, tornaram-se os princípios que guiam seu povo, encorajando devoção, lealdade, honestidade e bravura. Mesmo a fabulosa capital-oásis de Ylaruam curva-se diante de tamanha força da crença desse povo.

Lembretes importantes: Em visita a esses emirados, seja educado e observe os costumes locais. Os ylaris respeitam contadores de histórias, guerreiros e estudiosos, mas não gostam de magos — particularmente os glantrianos — e aqueles que utilizem magias baseadas em fogo. Os ylaris são rancorosos e guardam ressentimentos por muito tempo. Portanto, aqueles que os enfurecerem podem esperar uma reação à altura.

Apêndice:

Criando Personagens Karamaikos*

No próximo conjunto de Karamaikos você encontrará várias fichas de personagens, apropriadas tanto para First Quest™ — A Primeira Missão, como para os cenários de Karamaikos™ Terras de Aventura.

Caso você tenha começado com as regras de First Quest — A Primeira Missão, então, agora crie os seus próprios personagens para, assim, avançar no conhecimento das regras de AD&D™. Se já está familiarizado com elas, sugerimos que crie os seus personagens, usando os históricos de Karamaikos.

Vários métodos de construção de um personagem são explicados em *Criação de Personagem, Passo a Passo*, no *Livro do Jogador*. Aqui estão reproduzidos os mais simples:

1) Pegue uma folha de papel em branco e um lápis.

2) Escreva o nome das habilidades no canto superior esquerdo da folha, uma embaixo da outra: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

3) Jogue três dados de seis faces (3d6) para cada uma. Some os valores obtidos e anote-os ao lado da habilidade correspondente.

4) Escolha, então, uma classe e, se o Mestre permitir, um kit (veja a descrição dos kits a seguir). O *Livro do Jogador* descreve uma série de opções, mas, geralmente, personagens cuja melhor habilidade é a Força tornam-se guerreiros; se for Sabedoria, um sacerdote; Inteligência, um arcano; e Destreza, ladinos.

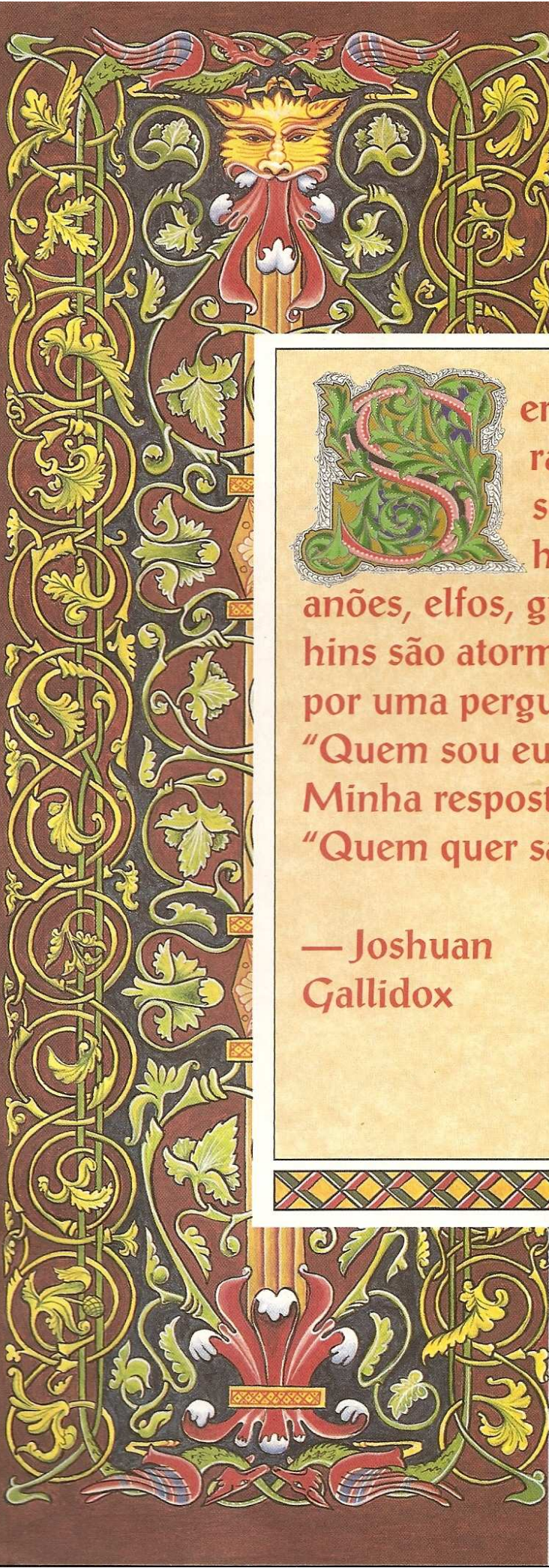
5) Determine o capital inicial do seu personagem, de acordo com a Tabela 43 do *Livro do Jogador*.

6) Escolha uma raça. A maioria dos personagens é formada por humanos, mas você pode ser um elfo, anão, gnomos ou halfling (também conhecido como hin, em MYSTARA™).

7) Escolha o histórico do seu personagem ou baseie-se nas tabelas de históricos a seguir.

Jogadores experientes de AD&D podem montar seus personagens à vontade e seguir direto para o Item 7.

* Esses dados seguem as regras de First Quest™. Para informações mais completas, favor consultar o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre do AD&D*.



Seres
racionais,
sejam eles
humanos,
anões, elfos, gnomos ou
hins são atormentados
por uma pergunta:
"Quem sou eu?"
Minha resposta:
"Quem quer saber?"

— Joshuan
Gallidox



Históricos: Humanos

Esta tabela de históricos lista várias condições sob as quais os personagens podem iniciar suas vidas de aventureiros — o quão rica é sua família, se deixou alguma herança, sua procedência, etc. Note que a riqueza da família não influencia nas posses iniciais do personagem, já que, normalmente, ele acabou de deixá-la e está tentando viver sozinho.

Determine a posição social da família pela jogada de um dado de porcentagem (1d100), comparando o resultado com a Tabela de Riqueza e Posição Social para Humanos, logo abaixo. Isso definirá a situação financeira da família do personagem. Mantenha tal resultado sempre em mente.

Tabela de Riqueza e Posição Social para Humanos

1d100*	Posição Social
01-30	Paupérrima
31-60	Pobre
61-75	Estável
76-85	Rica/Sem Título
86-95	Rica/Com Título
96-97	Riquíssima/Sem Título
98-00	Riquíssima/Com Título

* Lembre-se de anotar o número obtido.

Uma vez conhecida a posição social, determine a ascendência do personagem entre as famílias: traladarana, thyatiana e mista (neokarameikano). Ela pode ser determinada aleatoriamente, ou através do seguinte método:

Jogue um dado de porcentagem (1d100) e some à metade do valor obtido na Tabela de Riqueza e Posição Social (arredondado para baixo). Por exemplo, se você conseguiu um 67 na tabela, jogue 1d100 e adicione 33.

Compare o resultado com a Tabela de Ascendência para Humanos, a seguir:

Tabela de Ascendência para Humanos

1d100*	Ascendência
01-60	Traladarana
61-00	Mista
101+	Thyatiana

* Mais metade do resultado para riqueza e posição social.

Se o resultado for ascendência traladarana, essa será a predominância da família do personagem e seu patriarca será um legítimo traladarano. Se o resultado for para thyatiana, esse será o sangue que correrá nas veias da maior parte dos membros da sua família e o seu patriarca será um legítimo membro dessa linhagem. Caso o resultado tenha sido mista, significará que até mesmo os parentes mais próximos irão se dividir em traladaranos e thyatianos.

O último passo consiste em determinar a origem do personagem, que poderá ser um lugar escolhido pelo jogador, ou obtido através da Tabela de Cidades Natais para Humanos (a seguir) com uma jogada de 1d20. O Mestre sempre tem a opção de escolher a nacionalidade de cada personagem, especialmente para aqueles ricos ou riquíssimos.

Onde os Aventureiros se Encaixam

Os grupos de maior mobilidade em Karameikos são seus heróis — arcanos, homens de armas, sacerdotes e ladinos que, através da sorte e de suas habilidades, tornam-se extremamente poderosos. Como regra geral, personagens de 8º nível (ou menos) representam homens livres. A comunidade considera personagens de 9º nível (ou mais) como os melhores em suas áreas e, sendo assim, merecedores de grande respeito. Entre vários personagens, trate estes como nobres da corte.

Quando as classes interagem, aqueles de nível inferior devem tratar os superiores com respeito, enquanto a nobreza trata os inferiores com compreensão e tolerância, não tomando atitudes que coloquem em risco a relação entre as classes.

Portanto, um vendedor deve ajoelhar-se perante o rei, mas não é aconselhável um príncipe beber com plebeus. Use essa regra geral quando estiver representando PdMs de diferentes classes sociais.

Note que essas são apenas orientações básicas. Se um indivíduo possui um feudo, ou um status maior dentro da igreja ou do exército, considere isso, não o nível do personagem.

Tabela de Cidades Natais para Humanos

1d20*	Cidade Natal
01-03	Baronato da Águia Negra
04-10	Fazenda (à escolha do jogador)
11-13	Vila/Cidade (à escolha do jogador)
14-16	Kelvin
17+	Mirros

* Adicione ao resultado os modificadores listados na próxima página.

Modificadores para a Jogada de Cidade Natal para Humanos

O personagem é um sacerdote	+2
O personagem é um arcano	+4
A família do personagem é Estável	+2
A família do personagem é Rica	+4
A família do personagem é Riquíssima	+6

Definições dos Itens das Tabelas

Veja as explicações detalhadas dos resultados que podem ser obtidos nas tabelas:

Paupérrima: Uma família miserável e pouco instruída, sendo que a maioria dos seus membros passou por uma vida de trabalhos árduos, que só proporcionaram lucro aos seus empregadores.

Todas as posses iniciais de um personagem são constituídas por tudo o que a família conseguiu guardar, roubar ou extorquir ao longo dos anos. Ela vive em uma casa extremamente humilde, possui poucos bens, todas as pessoas andam descalças, vestem-se com roupas remendadas, não possuem terras, não portam armas melhores que uma adaga ou um ancinho de feno e esperam, sinceramente, que você enriqueça como aventureiro e volte para ajudá-los.

Pobre: Uma família humilde, mas que talvez seja proprietária da casa que habita, nem sempre uma casa adequada. Seus membros trabalham a vida toda, sem jamais alcançar uma margem de lucros satisfatória.

A riqueza inicial do personagem representa toda a economia do chefe da família ao longo de vários anos de trabalho. Sua casa e roupas são simples, ocasionalmente consegue sapatos ou equipamentos para viagens e, talvez, tenha uma espada; os demais membros da família raramente possuem armas melhores que facas

ou arcos e esperam que você consiga alguma fortuna como aventureiro e volte para ajudá-los.

Estável: Uma família que não é rica, mas que também não passa necessidades. Talvez sejam os proprietários do seu lar, um bom lugar para se viver, atravessando períodos intercalados de prosperidade e dificuldade financeira.

O capital inicial do personagem é — mais ou menos — o que cada jovem membro recebe após a Cerimônia da Fenda. Eles vivem em uma casa agradável, possuem boas roupas, calçados e equipamentos de viagem. A maior parte dos membros pode ter uma arma à sua escolha e tem, até mesmo, uma ou outra troca

de roupa mais sofisticada para ocasiões especiais. Do personagem eles apenas esperam que prove o seu valor, enquanto está afastado do meio familiar.

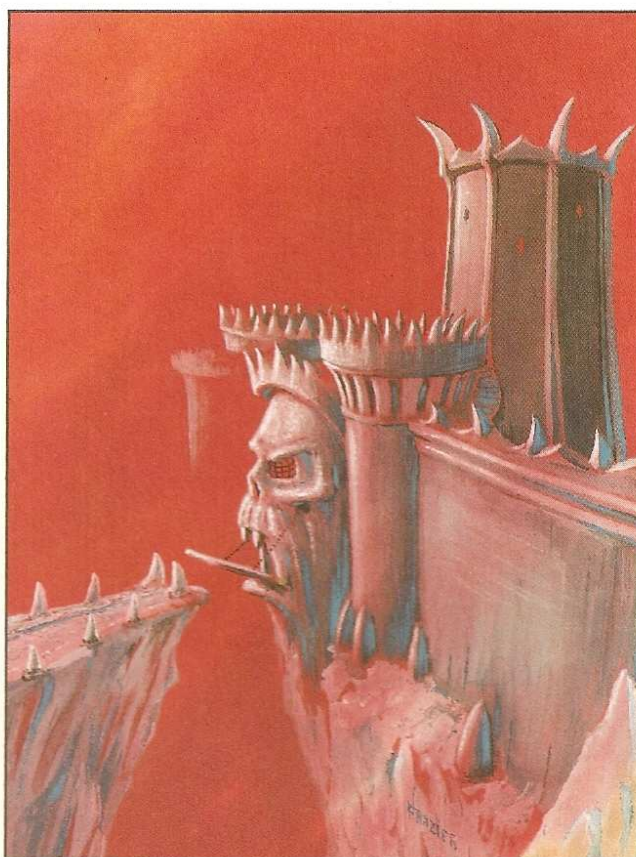
Rica/Sem Título: Uma família bem-establishada, que costuma ser dona da propriedade em que vive — e de mais algumas outras vizinhas. Em geral, o seu sustento vem do comércio, da agricultura ou dos honorários do profissional mais bem pago da família. Alguns se dão ao luxo de manter serviais.

O dinheiro que começa em poder do personagem, nada mais é que uma pequena parcela do faturamento mensal da casa, entregue a ele na ocasião da Cerimônia da Fenda. A maioria dos seus membros possui roupas de boa qualidade, bens pessoais, além de armas e armaduras à escolha dos mesmos (isso não significa que o personagem comece com mais dinheiro). Seus familiares esperam simplesmente que ele honre o bom nome da família, enquanto estiver longe.

Rica/Com Título: O mesmo que Rica/Sem Título, a não ser pelo fato de o patriarca possuir algum título concedido pelo Rei Stefan — ou por alguma outra

autoridade. O patriarca pode ser um lorde (lady) ou abade (abadessa) — lordes tanto são senhores de terras como nobres da corte; abades, por sua vez, são tanto patriarcas de uma igreja como de importantes grupos de clérigos itinerantes.

Riquíssima/Sem Título: Equivale ao mesmo que Rica/Sem Título, diferenciando-se somente pelo fato de possuir muita riqueza e estar na liderança de uma audaciosa empreitada marítima, ou de alguma cidade importante. O Mestre deve escolher uma das famílias citadas nesse *Guia do Viajante*, da qual o personagem fará parte como o poderoso — porém sem título — Clá Tonerescu de Mirros, por exemplo.



O portão principal do Forte do Destino, antigo lar de Ludwig von Hendriks, próximo a Cidade de Halag. Ao sucumbir ao cerco dos halflings, que lhe arrombaram a entrada, tornou-se uma das muralhas mais vulneráveis do reino.

Riquíssima/Com Título: O mesmo que Riquíssima/Sem Título, com a diferença de que o seu patriarca é um barão a serviço do rei, tornando a família muito importante. O Mestre deve escolher, dentre os clãs apropriados, aquele que será a família do personagem (clãs de Kelvin, Vorloi de Mirros ou Vorloi da Vila Vorloi).

Baronato da Águia Negra: O personagem cresceu no terrível baronato governado pelo déspota Ludwig von Hendriks. Se a tendência do personagem for *neutra* ou *bondosa*, ele dirá que conseguiu fugir do local na época da tosquia, mas sua família ainda vive lá. Se for de natureza má, ele provavelmente está ligado ou deve lealdade ao Barão da Águia Negra ou a um de seus imediatos.

Fazenda: O personagem foi criado entre uma das inúmeras famílias de fazendeiros, espalhadas por toda Karameikos. Com a permissão do Mestre, ele pode inclusive criar e escolher a localização da fazenda, ou até mesmo adotar uma já existente no mapa.

Vila/Cidade: O personagem veio de uma das incontáveis cidades e vilas existentes no reino. Se o Mestre permitir, ele poderá escolher uma cidade ou vila dentre as que aparecem no mapa.

Kelvin, Mirros: O personagem é da cidade indicada pelo resultado obtido na jogada de dados.

Nota: O Mestre pode preferir escolher a cidade natal de todos os personagens, principalmente daqueles que não conhecem o mundo de MYSTARA™. Por exemplo: todos os personagens que vieram de First Quest™ — A Primeira Missão devem ser de Threshold.

Elfos

A comunidade dos elfos e dos demais semi-humanos não é tão numerosa ou diversificada quanto a dos humanos e, por esse motivo, é muito simples criar um histórico para o personagem.

Apesar da estrutura social dos elfos de Karameikos ser bastante intrínseca e complicada, não é a sua posição social que importa e sim sua profissão e o bem que ele trará ao clã.

A maioria dos elfos de Karameikos vive junto à sua comunidade, auxiliando-a com o que sabem fazer de melhor (como caçar, pescar, treinar animais, explorar florestas, etc.). Algumas poucas famílias de elfos apresentam lordes de uma comunidade e nenhuma vive em situação de miséria ou riqueza excessiva — de acordo com os parâmetros humanos todas as famílias têm posição Estável.

Tabela de Histórico para Elfos

1d100	Histórico
01-90	Cidadão Comum
91-00	Lorde Élfico

Grande parte dos personagens é callarii: elfos inteligentes e vigorosos que vivem nas florestas centrais. Podem ser de qualquer lugar de domínio élfico, mas, em geral, pertencem à região central que circunda Rifflian e Radlebb.

Alguns são refugiados de Alfheim e do norte, e vieram para esses lugares expulsos pela seca em suas florestas e pela invasão de elfos das sombras. Porém, ainda costumam ser alvo de invasores e saqueadores.

Os elfos vyalias são um pouco mais reclusos e não considerados como parte da sociedade local. Caso algum jogador queira fazer parte dessa comunidade, o Mestre é que terá que negar ou ceder o pedido.

A Natureza dos Imortais

Amando: Este lugar tem deuses?

Rejondo: Deuses? O que são deuses?

Amando: Seres de grande poder que interferem nos assuntos cotidianos dos mortais, exigem devoção, e causam destruição por onde passam.

Rejondo: Não, aqui temos Imortais!

Amando: O que são Imortais?

Rejondo: Seres de grande poder que interferem nos assuntos cotidianos dos mortais e que causam destruição por onde passam. Mas eles só exigem devoção ocasionalmente.

Amando: Ah! Agora, sinto-me mais seguro.

Trecho extraído de
Taverna Entre os Mundos
Por Emilio o Grande

Os seres mais poderosos de MYSTARA nem mesmo estão lá. Vivem em outros planos de existência e lidam com enormes proporções de poder. No passado, faziam do mundo pura diversão, criando planaltos, cavando crateras e banindo civilizações, como alguém que arruma os móveis da casa. Esses Imortais possuem tantos poderes que, em outros mundos, seriam considerados deuses. Os Imortais de MYSTARA são, na realidade, poderosos mortais que se desenvolveram demais em relação aos seus ancestrais. Alguns esqueceram de como é a vida de um mortal, enquanto outros afirmam ter inspiração ou orientação divina (alguns usam nomes de deuses anciões de terras distantes). Mesmo com todo esse poder, os Imortais têm limitações e podem morrer.

Muitos deles escolheram um ou mais grupos de indivíduos privilegiados, fornecendo poderes específicos e vantagens para sacerdotes que os venerem. Isso não é um hábito comum, embora muitos beneficiam-se desse relacionamento. Em Karameikos, três Imortais cuidam do povo traladarano (Halav, Petra e

(continua na página 119)

Tabela de Ascendência Élfica

1d100	Ascendência
01-85	Callarii
86-00	Refugiado de Alfheim

Ao escolher a proveniência de um elfo, lembre-se de que eles vivem em comunidades esparsas, denominadas estados élficos. Por outro lado, alguns crescem entre os humanos — principalmente aqueles que se tornam guerreiros — e têm a opção de escolher ou obter sua proveniência na **Tabela de Cidades Natas para Humanos**.

Tabela de Comunidades Natas para Elfos

1d100	Comunidade Natal
01-15	Estado Élfico de Achelos
16-45	Estado Élfico de Radlebb
46-75	Estado Élfico de Rifllian
76-00	Comunidade de Humanos

Uma Nota a Respeito dos Meio-Elfos: Apesar de raros, podem ser encontrados em MYSTARA™ e, para isso, use tanto as **Tabelas de Ascendência para Humanos** como as de **Histórico para Elfos**. No entanto, sua posição social inicial jamais será melhor que Confortável.

Todos os anões e gnomos provêm de Highforge e, com a permissão do Mestre, o personagem pode morar em uma outra comunidade — por exemplo, uma grande cidade de humanos.

Anões e Gnomos

A sociedade dos anões e gnomos assemelha-se um pouco mais a dos humanos do que a élfica, apesar de eles serem mais cuidadosos com os seus semelhantes. Como consequência, não são encontrados membros Paupérrimos em suas sociedades. Veja a **Tabela de Riqueza e Posição Social**.

Tabela de Riqueza e Posição Social para Anões e Gnomos

1d100	Posição Social
01-30	Pobre
31-60	Confortável
61-95	Rica
96-00	Riquíssima

A fortuna das famílias muito ricas origina-se da criação e manufatura de itens exóticos, haja vista que Highforge é uma comunidade mineira, mercantil e artífice.

Pobre: A família é constituída por artesãos, mineiros iniciantes ou soldados incumbidos de proteger a comunidade.

Confortável: A família é constituída por artesãos ou mineiros diaristas, oficiais da guarda ou mercadores que acompanham anualmente a Caravana dos Gnomos.

Rica: Os membros dessa família são artesãos ou mestres-mineiros conceituados.



Os limites das terras élficas não são demarcados a partir de fronteiras, como é comum no caso dos humanos, mas sim pela presença de seu povo num determinado local. No coração da Floresta de Radlebb, as construções élficas, sobre as árvores, são abrigo seguro para os famintos e perdidos.

Riquíssima: A família é conhecida pelos artesãos de habilidade excepcional (grandes mestres).

Os artesãos e comerciantes de Highforge não são adeptos à vida de perambulação e aventuras (pelo menos não para os seus filhos). Como consequência, os aventureiros anões ou gnomos não terão contribuição monetária de seus pais até que retornem à comunidade para ficar.

Halflings

Essas pequenas criaturas tendem a levar o mesmo tipo de vida que os humanos, o que explica por que são comumente encontrados nas vilas e cidades habitadas por eles.

De fato, não existe uma sociedade onde todos os integrantes sejam halflings.

Tabela de Riqueza e Posição Social para Halflings

1d100	Posição Social
01-20	Paupérrima
21-50	Pobre
51-95	Estável
96-00	Rica/Sem Título

Para determinar a proveniência de um personagem halfling use a **Tabela de Cidades Natais para Humanos** com uma penalidade de -4 na jogada de dados (muitos halflings estão se mudando para o ex-Baronato da Águia Negra).

Kits e Perícias

Kits e perícias são regras opcionais de AD&D™, não obrigatórios na criação de personagens, apesar de conferirem um ar de realismo aos mesmos.

Eles adicionam uma série de históricos que vão além de riqueza e posição social. Conferem bônus e penalidades especiais, sendo que alguns pedem habilidades básicas mínimas, para o desenvolvimento do kit.

Mesmo que o Mestre permita a utilização deles, o jogador não é obrigado a escolher um. Tais kits podem descrever variações para a classe fundamental, mas nunca serão mais importantes na criação do personagem do que a idealização do jogador.

As perícias são muito utilizadas para limitar ou ampliar as habilidades de um personagem, nas categorias:

Perícias com armas — para definir as que o personagem pode usar. Essa característica do kit detalha ainda mais as vantagens e desvantagens ganhas nesse sentido.

Perícias comuns — uma série de habilidades extras que o personagem aprendeu ao longo de sua vida — além de lutar ou lançar magias — tais como: nadar, cantar ou fazer ferraduras. É claro que tais talentos não são de muita valia em situações extremas, mas fornecem um colorido especial ao histórico do personagem, podendo, inclusive, ser aproveitados pelo Mestre como matéria-prima para novas aventuras.

As perícias citadas nos kits aparecerão classificadas em bônus (a perícia é grátis para os membros desse kit), obrigatória (o personagem tem que adquirir tal perícia, gastando tantos pontos quantos necessários), aconselhável (combinam com o personagem) e proibida (o tipo que o personagem não pode ter). A descrição completa das perícias pode ser encontrada no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*.

(continuação da página 117)

Zirchev) e há eventuais sacerdotes especializados, que atuam em nome deles. No entanto, dentro ou fora do reino, há sacerdotes que não os adoram.

Veja abaixo uma lista parcial dos Imortais do Mundo Conhecido, que alguns personagens podem querer seguir:

Al-Kalim: O Patrono da Verdade Eterna e do Jardim do Deserto, só conseguiu a imortalidade recentemente. Ele é intimamente ligado ao povo de Ylaruam, de onde surgiu, e para o qual escreveu o “Nahmeh”, um livro adorado pelos ylaris.

Alphaks: Malévolo, ele se dedicou à destruição de Alphatia e continua interferindo para afundar esse continente. Alphaks é conhecido como “O Demônio que Ruge” e seu símbolo é um crânio com chifres colocado opostamente a chamas em forma de fênix.

Asterius: O Patrono do Comércio, dos Mercantes e dos Ladrões, é venerado por caravanas de viajantes, mercadores e ladrões. Seu símbolo é a lua.

Atruaghin: Ele deu o seu nome ao povo do Planalto Atruaghin e é um Imortal servido por outros inferiores.

Bozdogan: O Imortal das mentiras, meias-verdades, surpresas e dos políticos, aprecia ser o objeto de adoração da principal religião da distante Hule, que faz da traição uma forma de arte.

O Grandioso: O Imortal de todos os dragões é servido por três grupos de dragões, também Imortais: Diamante (*leais*), Pérola (*caóticos*) e Opala (*neutros*).

Halav: O Imortal da guerra é um dos três grandes Imortais venerados pelo povo traladarano. Ele, Petra, a sacerdotisa guerreira, e Zirchev, da floresta, têm sacerdotes devotados nas duas principais igrejas de Karameikos.

Ilkundal: O Patrono dos Elfos tem seu nome reconhecido por vários povos dessa raça. Outros heróis élficos atingiram a imortalidade após o seguirem.

(continua na página 120)

(continuação da página 119)

Ixion: O Imortal do sol tem como símbolo uma roda em chamas. Ele é considerado uma força contra nefastos, tais como Alphaks.

Kagyar: O Patrono dos Povos Anões — e, possivelmente, seu criador — é o arquétipo de artesão, venerado por essa raça.

Koryis: O Patrono da Paz e da Prosperidade tem o maior número de seguidores concentrado em regiões onde tais valores sejam enfatizados, como a República de Darokin. Seu símbolo é uma mão, com a palma virada para a frente.

Minroth: Ele é outro Patrono da Prosperidade, só que das Guildas de Minrothad, onde é venerado.

Odin: É o mesmo nome de um deus extradimensional. Ele é acusado por alguns de ser um deus disfarçado de Imortal e, por outros, de ser um impostor usando o manto de uma divindade. Independente disso, seus devotos se concentram nas regiões selvagens, ao norte, junto aos do Panteão de Norse, incluindo Thor, Frey, Freyja e — mais secretamente — Loki e Hel.

Protius: Esse antigo Imortal thyatiano tem poderes sobre o oceano e é conhecido como o Velho Homem do Mar. Seu símbolo é um tridente.

Rad: Já que os glantrianos, de uma forma geral, não gostam de religião nem de sacerdotes, eles possuem uma incorporação de fonte de magia, conhecida como Radiação, personificada em Rad e controlada por ele. Porém, desde a recente Guerra dos Imortais, que causou o desaparecimento de Alpathia e o aparecimento da Cratera — também conhecida como a Grande Cratera —, não se tem mais notícias dele.

Rafiel: Patrono dos Elfos das Sombras, pouco se sabe sobre ele, além de que escolheu esse povo e que seu símbolo é um livro com uma estrela na capa.

Tarastia: Patrona da Justiça e da Revanche. O culto a Tarastia é forte entre os thyatianos, particularmente aqueles que se identificam com tais valores.

(continua na página 121)

Kits para Homens de Armas

Esses kits ampliam os horizontes dos que preferiram criar guerreiros, rangers ou paladinos, conferindo-lhes mais identidade e personalidade.

Herói Rural

Requisitos: Nenhum. Qualquer personagem — independente da raça ou sexo — pode usar esse kit, desde que tenha os valores mínimos de habilidades para pertencer à classe de homem de armas escolhida.

Descrição: Garotos nativos das distantes vilas rurais espalhadas por todo o interior das terras, além do Mundo Conhecido. Esses heróis, conhecidos em sua região por terem defendido a cidade natal de criaturas selvagens, são tão peritos no uso de uma espada quanto de uma enxada. Esse é um bom kit para rangers em geral.

Perícia com Armas: As mesmas descritas nas classes de homens de armas (ver Capítulo 5 do *Livro do Jogador*).

Perícia Comum:

Bônus: Sobrevivência. O personagem ganha essa perícia em terrenos similares aos de sua terra natal.

Obrigatória: Uma qualquer da **Tabela de Perícias Rurais** (no final dessa seção, página 125).

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de homem de armas.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento: De acordo com a classe de homem de armas. Os guerreiros rurais ganham, como herança, uma arma de mão de qualquer tipo.

Benefícios Especiais: Nenhum.

Limitações Especiais: Nenhuma.

Veterano

Requisitos: Nenhum. Qualquer personagem — independente da raça ou sexo — pode usar esse kit, desde que tenha os valores mínimos de habilidades para pertencer à classe de homem de armas escolhida.

Descrição: Esses homens de armas são os que pertenceram à milícia ou guarda de suas cidades natais e agora buscam a sua própria fortuna como aventureiros. Paladinos costumam ser bons veteranos.

Perícia com Armas: As mesmas descritas nas classes de homens de armas.

Perícia Comum:

Bônus: Resistência.

Obrigatória: Uma qualquer da **Tabela de Perícias Urbanas** (no final desta seção).

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de homem de armas.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento: De acordo com a classe de homem de armas. O kit de veterano concede um conjunto qualquer de armadura não-mágica que some CA 5 ou melhor, como uma cota de malha e um escudo, por exemplo.

Benefícios Especiais: Nenhum.

Limitações Especiais: Nenhuma.

Kits para Ladinos

Dar esse kit a um ladino pode aumentar o seu interesse pelo personagem, explicando o que o levou à condição de fora-da-lei ou como ele adquiriu suas habilidades de ladrão.

Andarilho

Requisitos: Nenhum. Qualquer personagem — independente da raça ou sexo — pode usar esse kit, desde que tenha os valores mínimos de habilidades para pertencer à classe de ladino escolhida.

Descrição: Personagens que escolheram a liberdade como guia — andarilhos, bandidos ambulantes, mateiros ou menestréis vagantes —, que têm poucos vínculos e anseiam conhecer todos os lugares possíveis.

Perícia com Armas: As mesmas descritas nas classes de ladinos.

Perícia Comum:

Bônus: Avaliar, para ladrões; e instrumento musical (à escolha), para bardos.

Obrigatória: Uma qualquer da **Tabela de Perícias Rurais** (no final desta seção, na página 125). O andarilho pode adquirir a de caça (perícia de homem de armas), que consta dessa lista, por apenas um ponto.

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de ladino.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento: De acordo com a classe de ladino. Esse kit não traz nenhum legado.

Benefícios Especiais: Nenhum.

Limitações Especiais: Nenhuma.

Ladino Urbano

Requisitos: Nenhum. Qualquer personagem — independente da raça ou sexo — pode usar esse kit, desde que tenha os valores mínimos de habilidades para pertencer à classe de ladino escolhida. O kit permite, no entanto, criar um ladino urbano que não seja membro de guilda alguma.

Descrição: Espiões, ladrões de becos, gatunos e bardos da corte que fizeram de uma cidade ou região o seu centro de operações. Beneficiam-se do fato de conhecerem a sua "área", e as pessoas que a habitam, como a palma da mão. A maioria dos bardos (mas não todos) encaixa-se bem nesse kit.

Perícias com Armas: As mesmas descritas nas classes de ladinos.

Perícia Comum:

Bônus: História local, para ladrões; bardos podem escolher entre história local ou instrumento musical (também à escolha).

Obrigatória: Uma qualquer da **Tabela de Perícias Urbanas** (no final desta seção).

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de ladino.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento: De acordo com a classe de ladino. Esse kit não traz nenhum legado.

Benefícios Especiais: Nenhum.

Limitações Especiais: Nenhuma.

Membro de Guilda Karameikana

Requisitos: Nenhum. Qualquer personagem — independente da raça ou sexo — pode usar esse kit, desde que tenha o valor de Destreza necessário para ser um ladrão. Um membro de guilda não pode ter tendência *leal*. Algumas guildas, em particular, têm restrições quanto a raça ou tendência dos seus membros. Por exemplo: o Reino dos Ladrões só aceita candidatos que tenham algo de neutro em suas tendências (como, *inconstante* e *ordeira*), ao passo que o Anel de Ferro aceita apenas membros de tendência maligna. Ao escolher esse kit, o jogador deve, também, escolher uma guilda para seu personagem. Bardos não podem usar esse kit.

Descrição: Membros de guildas são aqueles que pertencem a uma das três grandes associações de Mirros: o Reino dos Ladrões, a Sociedade Mascarada ou Anel de Ferro. Cada uma imporá responsabilidades diferentes ao personagem, que agirá sorrateiramente nas grandes cidades de Karameikos. Porém, estando fora de Mirros, o personagem não goza dos benefícios especiais do kit.

Perícias com Armas: As mesmas permitidas à classe de ladrão.

(continuação da página 120)

Thanatos: Esse Imortal do Caos e da Morte é evitado em todo o Mundo Conhecido, mas ainda assim tem seus seguidores nos becos urbanos de Thyatis.

Tubak: Patrono da Lei e da Ordem entre os povos ethengarianos, Tubak é um Imortal severo, porém justo.

Outros Imortais ethengarianos são Yamuga (Patrona da Prosperidade e da Renovação) e Cretia (Patrona das Piadas e da Punição).

Valerias: Patrona do Romance e da Paixão, é invocada por thyatianos e por outros em nome do amor. Seu símbolo é uma rosa espinhosa — a contradição entre o belo e o ameaçador.

Vanya: Patrona da Guerra e da Conquista tem os melhores (e mais selvagens) servidores, os Cavaleiros Heldânicos, que oprimiram povos inteiros em seu nome.

Perícia Comum:

Bônus: História local.

Obrigatória: Depende da guilda escolhida.

- Reino dos Ladrões: Falsificação.
- Sociedade Mascarada: Disfarce.
- Anel de Ferro: Lutar no escuro.

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de ladino.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento: De acordo com a classe de ladino.

Esse kit não traz nenhum legado.

Benefícios Especiais: Membros ganham a proteção oferecida por suas guildas e podem contar com um esconderijo seguro — caso estejam sendo procurados —, com uma vasta rede de bons receptadores de mercadorias roubadas, e com o auxílio (legal e ilegal) àqueles que tenham sido presos enquanto prestavam serviços à guilda.

Limitações Especiais: As guildas costumam impor algumas limitações a todos os seus membros.

1. Os membros da guilda têm que pagar uma taxa de 15% do que conseguirem roubar. O Reino dos Ladrões cobra apenas os 15% relativos aos serviços feitos sob a proteção da guilda. A Sociedade Mascarada espera que os seus membros façam esse pagamento sobre todas as operações ilegais, com ou sem o auxílio da guilda. O Anel de Ferro costuma cobrar 15% de tudo aquilo que o ladrão possui, esteja ele na ativa ou não.

2. Todos os componentes da guilda são subordinados a um guerreiro ou ladino pelo menos três níveis mais experiente. Esse “chefe” é o intermediário que faz a ligação entre o ladrão e a guilda. Através dele são passadas as ordens e coletados os “impostos” dos membros sob sua responsabilidade. Dessa forma, mesmo os ladrões mais experientes jamais conhecerão a verdadeira identidade dos grandes “chefões” da guilda.

3. Um membro de uma guilda deve estar sempre disponível. Membros do Reino dos Ladrões e da Sociedade Mascarada devem avisar o seu intermediário que estão deixando ou voltando a sua cidade operante. Os do Anel de Ferro só saem da cidade seguindo ordens.

4. Espera-se obediência por parte dos membros da guilda. No Reino dos Ladrões, aquele que se recusar a cumprir ou desistir de uma missão, pode fazê-lo sem maiores complicações (no entanto, ele perde todas as vantagens do kit). Na Sociedade Mascarada e

no Anel de Ferro (principalmente), no entanto, aqueles que desobedecerem uma ordem direta são sumariamente caçados pela guilda.

Nota: As guildas descritas têm sede na região de Mirros. O Mestre pode facilmente modificar qualquer uma delas para se adaptarem a outras grandes áreas metropolitanas, como Darokin, Thyatis ou às várias nações insulares. Ele apenas precisa descrevê-la como sendo semelhante a uma das três.

Kits para Arcanos

A seguir estão os históricos mais comuns dos arcanos de Karameikos.

Arcano de MYSTARA™

Requisitos: Nenhum. Arcanos mystarianos podem ser de ambos os sexos e de qualquer raça apropriada, contanto que tenham o valor de Inteligência mínimo para se tornar um arcano (9 ou mais). Magos especialistas que escolherem este kit precisam ter também o valor de habilidade exigido por sua escola.

Descrição: Arcanos são pessoas afastadas do resto do mundo devido à sua natureza misteriosa e de grande poder, e assim é também no Mundo Conhecido. O típico mago isolado, o bruxo maligno, o mago da corte e todos os demais recitadores de magia arcana enquadram-se no kit. Há também magos especialistas (mais raros), que usam outros kits de Glantri.

Perícia com Armas: As mesmas descritas nas classes de arcanos.

Perícia Comum:

Bônus: Nenhum.

Obrigatória: Nenhuma.

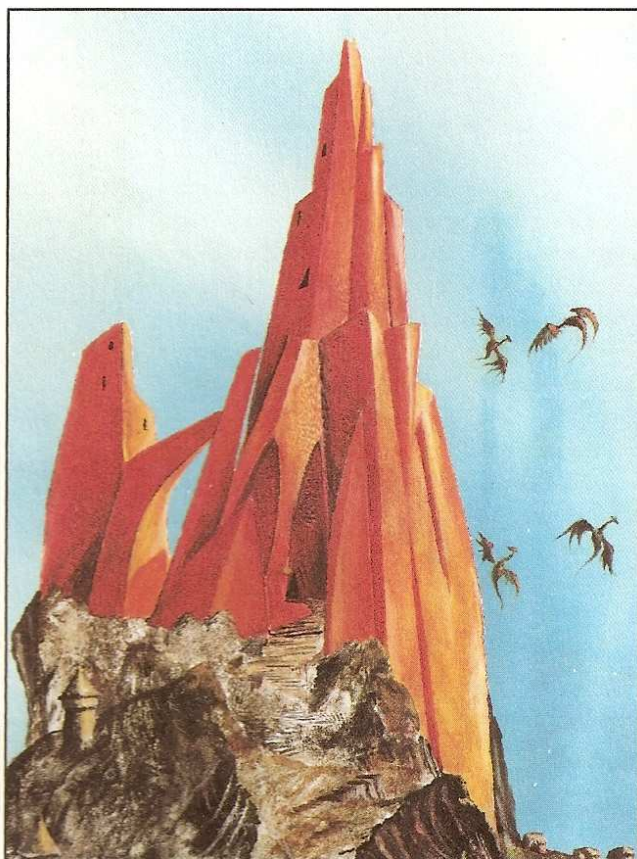
Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de arcano.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento:

De acordo com a classe de arcano. Além disso, um arcano de MYSTARA começa o jogo com um *grimoire* contendo *Ler Magias* e mais seis outras da **Lista de Magias Arcanas** preparada para os magos que freqüentam as escolas e selecionadas pelo Mestre (aleatoriamente ou não). Magias adicionais podem ser aprendidas, de acordo com as regras do Capítulo 3 do *Livro do Jogador*. Magos especialistas sabem *Ler Magias*, todas as de 1º Círculo de sua escola, mais quantas da **Lista de Magias Arcanas** forem necessárias para completar o total de sete magias.

O Mestre também pode usar a lista de magias encontrada no *Livro do Jogador*, caso queira mais opções de escolha.



Construídas sobre as ruínas de Krakatos, as altas torres da Escola Karameikana de Artes Arcanas dominam a paisagem. Entre as suas paredes misteriosas é treinada a nova geração de magos que, um dia, fará frente aos de Thyatis e Glantri.

Benefícios Especiais: Nenhum.

Limitações Especiais: Nenhuma para arcanos comuns. Arcanos especialistas não podem aprender magias das escolas opostas.

Magos Acadêmicos de Karameikos

Requisitos: Todos os personagens, de qualquer raça, e que aprendem magia podem frequentar a universidade denominada Escola Karameikana de Artes Arcanas, desde que atendam às limitações raciais para pertencer à classe dos arcanos. Seus alunos são predominantemente humanos (do sexo masculino), contando com alguns poucos elfos. Eles não podem ser magos especialistas e têm que ser karameikanos. Também beneficiam-se de uma grande variedade de magias iniciais, e algumas de círculos mais altos à disposição, assim que alcançam nível suficiente para aprendê-las. No entanto, a universidade exige que seus alunos partilhem seus conhecimentos com ela.

Descrição: O kit de mago acadêmico é o ponto de partida para jovens magos recém-formados pela academia. Após anos de treinamento e aulas solenes, vem a recompensa: a confecção do próprio livro de magias. Para isso, a universidade contribuiu cedendo as magias para que o personagem possa estudá-las. No entanto, mais magias podem ser aprendidas, como consta no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*.

Perícias com Armas: As mesmas descritas na classe do mago.

Perícia Comum:

Bônus: Conhecimento Místico.

Obrigatória: Ler/ Escrever.

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de arcano.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento: De acordo com a classe de mago.

Magos acadêmicos também começam com um *grimoire* contendo *Ler Magias*, além das magias de 1º Círculo aprovadas que aparecem, a seguir, na **Lista de Magias Arcanas**. Essa é apenas uma lista das magias disponíveis inicialmente; o mago, no entanto, só pode escolher uma magia por dia para usar.

Benefícios Especiais: O laboratório da universidade está sempre à disposição para o estudo e criação de magias novas, eliminando os gastos da montagem de biblioteca e laboratório próprios.

Todas as magias desenvolvidas na universidade de Krakatos são imediatamente repartidas com os demais estudantes. Além disso, o mago pode adquirir magias de 2º e 3º Círculos que aparecem na **Lista de Magias Arcanas**, assim que tiverem nível suficiente para aprendê-las. As magias de círculos mais altos precisam ser aprendidas através dos meios clássicos (pergaminhos, mentores, escolha aleatória, etc.).

Limitações Especiais: A Escola Karameikana de Artes Arcanas treina apenas os magos de níveis baixos. Aqueles que usarem o kit ficarão, inicialmente, limitados às magias de 1º Círculo.

Os membros da universidade costumam ser recrutados para prestar serviços tais como: dar aulas, recuperar tomos, pergaminhos ou itens mágicos. Voluntários são bem-aceitos.

Kits para Sacerdotes

Tantos os sacerdotes de tendências (filósofos) quanto aqueles dedicados a um Imortal podem ser encontrados nas inúmeras igrejas



Lista de Magias Arcanas

Magias do 1º Círculo

Enfeitiçar Pessoas
Detectar Magia
Expandir/Encolher
Queda Suave
Cerrar Portas
Identificação
Luz
Dardos Místicos
Ler Magias
Escudo Arcano
Toque Chocante
Sono

Magias do 2º Círculo

Escuridão, 4,5 m
Detectar Maldade/Detectar Bondade
Detectar Invisibilidade
Esfera Flamejante
Invisibilidade
Arrombar/Trancar
Levitação
Boca Encantada
Reflexos
Névoa Fétida
Teia
Fechadura Arcana

Magias do 3º Círculo

Clarividência
Dissipar Magia
Runas Explosivas
Bola de Fogo
Vôo
Velocidade
Imobilizar Pessoas
Infravisão
Relâmpago
Lentidão
Sugestão
Respirar na Água/Respirar no Ar

de Karamaikos — aqui, a natureza da fé e os dogmas da Igreja sobrepõem a influência de certos Imortais. No entanto, três Imortais patronos, que foram antigos traladaranos, são mais venerados em Karamaikos. É possível que um filósofo e um sacerdote dedicado a um Imortal partilhem da mesma fé.

A Igreja de Karamaikos é composta principalmente por filósofos. Eles não ganham benefício algum ou limitação especial devido à sua crença, e alguns sacerdotes dessa igreja são devotos de Halav, Petra e Zirchev, apesar de incomuns.

A Igreja de Traladara, por outro lado, possui filósofos e sacerdotes dos três Imortais. Aqui, esses são tratados mais como heróis, santos populares ou exemplos de conduta do que como fonte de poder. No entanto, os sacerdotes de um Imortal ganham deles alguns poderes especiais.

O culto de Halav, por exemplo, é constituído apenas por sacerdotes de Halav, e ganham os benefícios descritos no kit.

Sacerdote de Tendência (Filósofo)

Requisitos: Filósofos podem ser de qualquer sexo ou raça permitida, desde que tenham os valores de habilidades mínimos para pertencer à classe de sacerdote. Filósofos nunca são sacerdotes especialistas.

Descrição: Em MYSTARA™ não é necessário venerar um Imortal para poder recitar magias divinas. Os sacerdotes de tendências, também conhecidos como filósofos, são clérigos ligados a uma determinada tendência (*leal*, *neutra* ou *caótica*), onde as definições de bem e mal são secundárias se comparadas ao eterno conflito entre ordem e anarquia (descritas pelos filósofos *caóticos* como êxtase e liberdade e, pelos *neutros*, como estabilidade e escolha).

Filósofos costumam ser peregrinos, já que não são ligados a hierarquia clerical, a não ser que o façam por livre e espontânea vontade, embora não ganhem quaisquer vantagens do culto. Da mesma forma, tais sacerdotes podem deixá-lo a qualquer momento sem maiores complicações.

Apenas uma drástica mudança na tendência do personagem pode alterar os poderes desse sacerdote.

Perícias com Armas: As mesmas descritas na classe de clérigo.

Perícia Comum:

Bônus: Cura.

Obrigatória: Nenhuma.

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de sacerdote.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento: De acordo com a classe de clérigo.

Benefícios Especiais: Nenhum.

Limitações Especiais: Nenhuma.

Sacerdote de um Imortal Específico

Requisitos: Nenhum. Qualquer personagem, independente de sexo ou raça permitida, pode usar esse kit, desde que tenha os valores mínimos das habilidades para pertencer à classe de sacerdote.

Descrição: Os Imortais de MYSTARA são similares aos deuses em outros mundos: criaturas de imenso poder. Eles concedem magias aos seus sacerdotes e procuram aumentar sua popularidade

entre os mortais. Em Karamaikos, eles concedem bênçãos entre os da sua fé.

Perícias com Armas: As mesmas descritas na classe de clérigo.

Perícia Comum:

Bônus: Religião.

Obrigatória: Nenhuma.

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de clérigo.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento:

De acordo com a classe de clérigo.

Benefícios Especiais:

Sacerdotes de Imortais recebem benefícios especiais, dependendo dos poderes do Imortal.

Sacerdotes de Halav: Adicione +2 ao dano (não na jogada de ataque) contra criaturas humanóides de famílias como as de: kobolds, goblins, orcs, robgoblins, gnolls, bugbears e ogros.

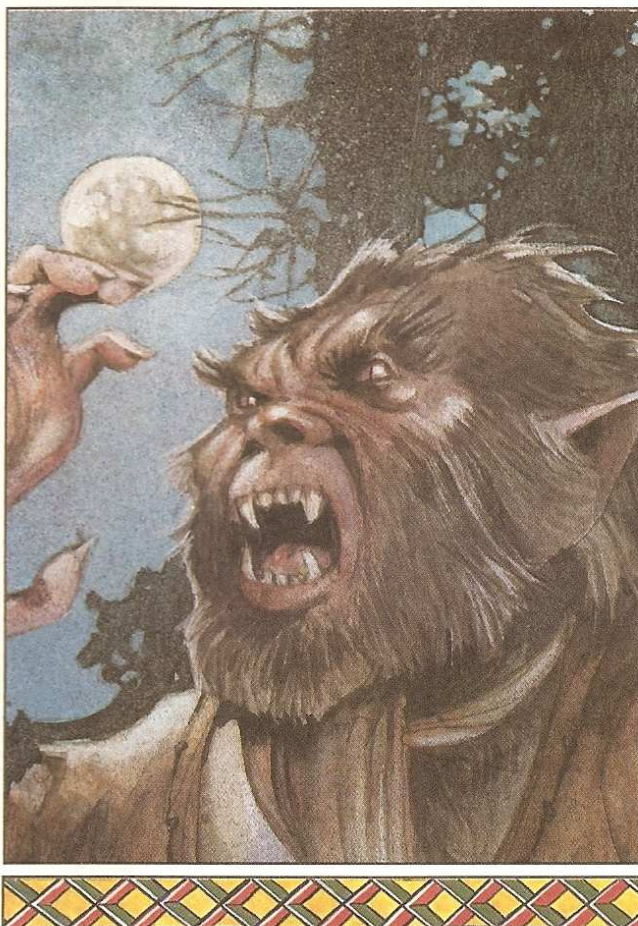
Sacerdotes de tendências *leal*, *neutra* ou *caótica* podem tornar-se sacerdotes de Halav.

Sacerdotes de Petra: Some +1 ao valor da habilidade inicial de Força (até um máximo de 18). Sacerdotes de Petra não podem ser de tendência *caótica*.

Sacerdotes de Zirchev: A perícia de bônus é rastrear, em vez de religião (que passa a ser uma perícia obrigatória). Nenhum personagem de tendência *leal* ou

caótica pode ser um sacerdote de Zirchev.

Limitações Especiais: Muitos Imortais impõem restrições aos seus sacerdotes para mantê-los de acordo com os preceitos de sua fé. Tais restrições são explicadas na parte que apresenta os Imortais. Além disso, espera-se dos sacerdotes de um culto específico que puguem a sua fé e tentem passar adiante a filosofia do Imortal, mesmo que isso coloque o sacerdote em conflito com outras pessoas (incluindo aliados). Em Karamaikos, isso *nada* mais é do que aderir ao dogma de sua fé.



Além da segurança das muralhas de suas grandes cidades, Karamaikos é um lugar selvagem, assombrado por mortos-vivos e amaldiçoado pela presença de licanos. Os viajantes são alertados para se manterem nas estradas oficiais do reino e a não tentarem se aventurar pelas sombrias florestas que as margeiam.

Druida (Sacerdote Especialista)

Requisitos: Druidas podem ser de qualquer sexo ou raça permitida, desde que tenham os valores de habilidades mínimos para pertencer a essa classe. Jogadores que queiram montar personagens druidas têm que usar esse kit.

Descrição: Os druidas de MYSTARA™ são recém-chegados da Costa do Medo, vindos do oeste e do sul. Antigamente, havia vários sacerdotes da neutralidade de alto nível e vários Imortais da natureza que se tornaram druidas. Esses são conhecidos, atualmente, como Guardiões do Equilíbrio, e, às vezes, atuam como druidas de nível alto, inclusive com os mesmos poderes.

Os druidas cultuam a natureza e não Imortais da natureza. Podem, também, cultuar algum Imortal (como na Terra), mas sem ganhar habilidade especial.

Ao contrário da maioria dos mundos de AD&D™, os druidas de MYSTARA podem ser *neutros*, *ordeiros* ou *inconstantes*.

Os druidas *ordeiros* preferem fazer uma separação total nas relações entre o homem e a natureza, ao passo que os *inconstantes* defendem uma estranha inter-relação (se há muitas perdas em uma região, compense com muitos ganhos em outra).

Os druidas *neutros* possuem pontos de vista próximos a ambos, e formam a maioria dessa pequena comunidade sacerdotal.

Perícias com Armas: As mesmas descritas na classe de druida.

Perícia Comum:

Bônus: Herbalismo.

Obrigatória: Sobrevivência (em um terreno específico).

Aconselhável: Qualquer perícia geral ou de sacerdote.

Proibida: Nenhuma.

Armadura e Equipamento: De acordo com a classe de druida.

Benefícios Especiais: Os mesmos descritos na classe de druidas. Os druidas de MYSTARA têm os seus próprios níveis hierárquicos especiais, como descrito no Capítulo 3 do Livro do Jogador.

Limitações Especiais: Como descrito na classe de druida. Particularmente, druidas não podem controlar mortos-vivos ou exercer o *poder da fé*.

Perícias Rurais

Agricultura
Lidar com Animais
Pesca
Cozinhar
Caçar
Tecelagem

Perícias Urbanas

Carpintaria
Cozinhar
Cerâmica
Trabalhar Pedra
Tecelagem

Dragões

Dragões são répteis gigantescos, alados, que causam pânico quando chegam a uma região civilizada. Eles podem ser encontrados em qualquer lugar do Mundo Conhecido, cujos membros mais antigos fazem parte dos seres mais poderosos em MYSTARA. Dragões vêem o restante dos habitantes de MYSTARA como ameaças ou como presas e, por esse motivo, a humanidade os confunde muito — vários humanos se parecem à primeira vista e é difícil distinguir um homem da guarda de um paladino antes que seja muito tarde.

Como resultado, a maioria dos dragões mantém-se longe dos centros de empreendimentos humanos, permanecendo em regiões selvagens e, eventualmente, transformando as comunidades de fronteiras, que estejam longe de reforços, em presas. Em seus próprios domínios, no entanto, os dragões se sentem extremamente territoriais e podem subjugar, matar ou banir humanos que estejam interferindo.

Alguns dragões são errantes e solitários, às vezes, estabelecendo-se em um lugar ou outro para juntar algum tesouro, subjugar a população dos arredores e gerar uma família. Lendas contam sobre os chamados dragões-governantes que mantêm domínios permanentes. Nas terras de Karamaikos há rumores sobre um dragão verde adulto, chamado Argos, que vive na Floresta de Dymrak. Ele estabeleceu seu próprio império secreto nas profundezas das florestas, usando goblins montadores de lobos como seus serviçais. Investigações nessas áreas descobriram grande número de goblins, mas nenhum dragão. Se esse boato sobre Argos é verdadeiro ou não, ninguém sabe, o fato é que até mesmo os elfos evitam essa região.

O Calendário Karamaikano

Esse é o calendário usado pelo Reino de Karamaikos. Os habitantes dessa nação seguem as datas dos thyatianos, que têm como marco inicial para o calendário moderno a coroação do primeiro Imperador de Thyatis, há 1 012 anos.

Kaldmont, Nuwmont e Vatermont são os meses de inverno; Thaumont, Flaurmont e Yarthmont são os da primavera; Klarmont, Felmont e Fyrmont são os de verão; e Ambyrmont, Sviftmont e Eirmont são os de outono.

Temporada chuvosa, com garoas esparsas a cada poucos dias, marca o início do mês de Vatermont e continua até o fim de Thaumont. Por causa das brisas, que vêm do oceano ao sul, o tempo no verão tende a permanecer ameno (com máximas de até 32° C). O inverno também tende a ser moderado; as brisas quentes vindas do mar e a barreira das Montanhas Altan Tepes não permitem que o frio do norte venha com toda a sua força para Karamaikos.

No calendário, as seguintes datas são de importância particular para os karamaikanos:

1º Nuwmont: É o início do Ano Novo e a data pede celebrações: a maior parte do comércio é fechado, há desfiles nas ruas e outras atividades festivas, especialmente em Mirros.

1º Vatermont: Os coletores de impostos do local e do rei recolhem as rendas equivalentes a Sviftmont até Kaldmont do ano que passou.

1º Thaumont: Esse é o dia oficial do início da primavera (independente do tempo). A Caravana de Gnomos parte de Highforge a Mirros nesse dia. Essa também é a data tradicional para o início da temporada de navegação.

11 Thaumont: A Caravana de Gnomos geralmente chega a Mirros nesse dia.

15 Thaumont: A Caravana de Gnomos deixa Mirros nesse dia, quando termina o comércio.

(continua na página 127)

NUWMONT

Lunadain	1 ●	8 ●	15 ○	22 ●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24 ○
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7(*)	14	21	28

FLAURMONT

Lunadain	1 ●	8 ●	15 ○	22 ●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25(*)
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

FELMONT

Lunadain	1 ●	8 ●	15 ○	22 ●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24(*)
Moldain	4	11	18	25(*)
Nytdain	5	12	19	26(*)
Loshdain	6	13	20	27(*)
Soladain	7	14	21	28

SVIFTMONT

Lunadain	1 ●	8 ●	15 ○	22 ●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6(*)	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

VATERMONT

Lunadain	1 ●	8 ●	15 ○	22 ●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20(*)	27
Soladain	7	14	21	28

YARTHMONT

Lunadain	1 ●	8 ●	15 ○	22 ●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27(*)
Soladain	7	14 ○	21	28

Legenda do calendário:

- : Lua cheia
- ◐: Lua crescente
- : Lua nova

FYRMONT

Lunadain	1●	8●	15○	22●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10○	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

EIRMONT

Lunadain	1●	8●	15○	22●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

THAUMONT

Lunadain	1●	8●	15○	22●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25○
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14(*)	21	28

KLARMONT

Lunadain	1●	8●	15○	22●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

AMBYRMONT

Lunadain	1●	8●	15○	22●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24
Moldain	4	11	18	25
Nytdain	5	12	19	26(*)
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

KALDMONT

Lunadain	1●	8●	15○	22●
Gromdain	2	9	16	23
Tserdain	3	10	17	24(*)
Moldain	4	11	18	25(*)
Nytdain	5	12	19	26
Loshdain	6	13	20	27
Soladain	7	14	21	28

●: Lua minguante

(*): Chuva de meteoros

○: Eclipse — o sol desaparece atrás da lua por 1d6 turnos (chance de 15%)

(continuação da página 126)

1º Yarthmont: Os coletores de impostos recolhem as rendas de Nuwmont até Thaumont deste ano.

1º Klarmont: Esse é, oficialmente, o primeiro dia do verão.

1º Felmont: Dia do Monstro. Essa é a data tradicional de comemoração da última batalha entre o Rei Halav e os homens-fera, um grande e pródigo feriado traladarano em Karamaikos. As pessoas vestem-se de homens-fera e dançam para relembrar a batalha. Citações religiosas são efetuadas por clérigos da Igreja de Traladara.

1º Fyrmont: Os coletores de impostos recolhem as rendas de Flaurmont até Klarmont deste ano.

1º Ambyrmont: Esse é, oficialmente, o primeiro dia do outono.

28 Swiftmont: Aniversário do rei. É feriado em Mirros, com eventos como aqueles da Celebração do Ano Novo.

1º Eirmont: Os coletores de impostos recolhem as rendas de Felmont até Ambyrmont deste ano.

1º Kaldmont: Esse é, oficialmente, o primeiro dia do inverno.

28 Kaldmont: Dia do Temor. Esse é um dia nefasto dos portadores de doenças, no qual tipo algum de magia, seja clerical ou arcana, é realizada com sucesso em MYSTARA™. Itens mágicos, encantamentos permanentes e trabalhos dos Imortais não são afetados nesse dia.

Tabelas de Encontros

Ao viajar pelas terras de Karamaikos, os personagens podem deparar com inúmeros perigos (sem ligação com a trama da aventura). Esses encontros imprevistos podem inclusive crescer ou se tornar o ponto de partida de uma outra aventura e dar um colorido especial a ela, além de apurar as habilidades dos guerreiros e magos.

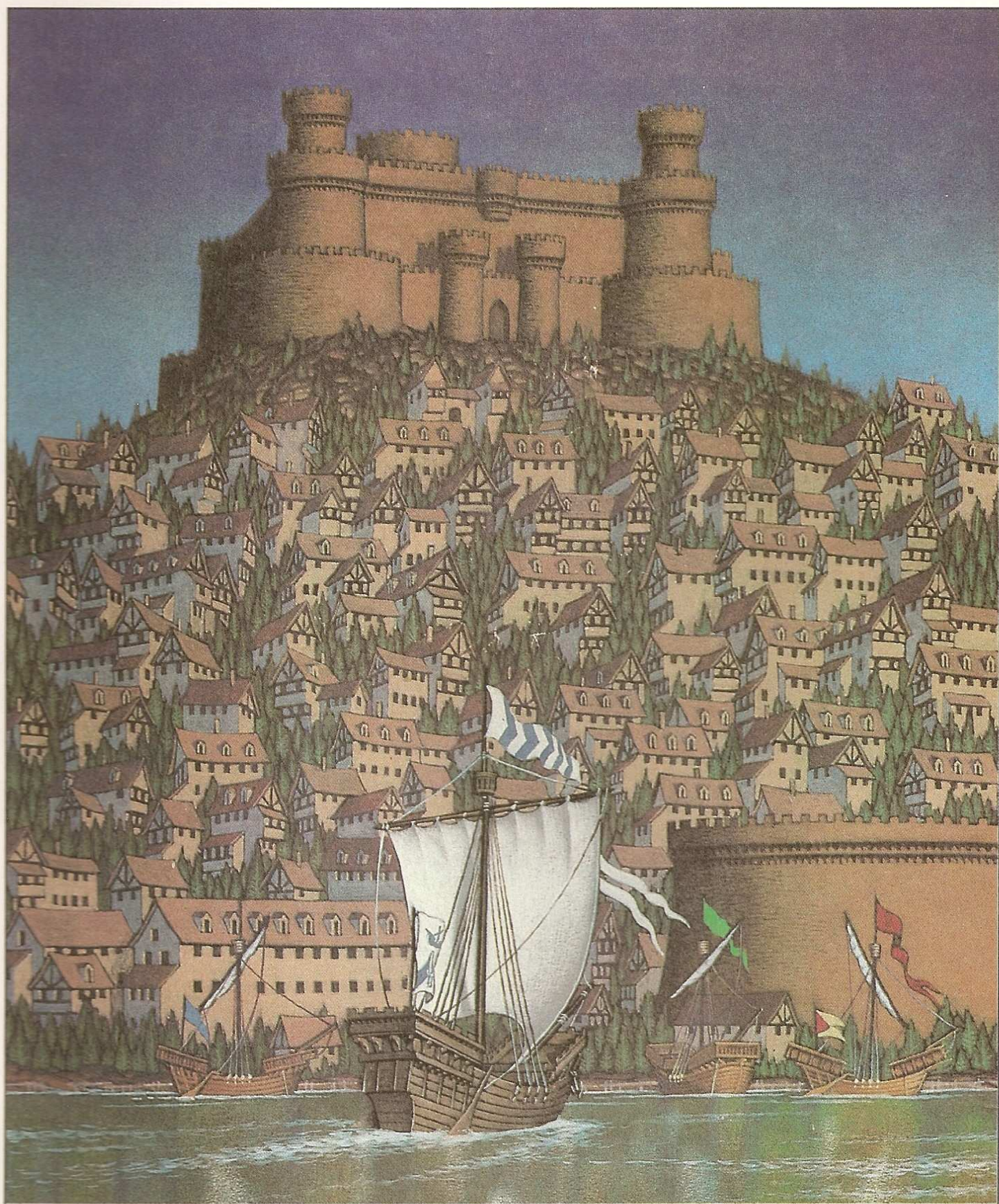
O Capítulo I: Generalidades detalha vários dos diferentes tipos de terrenos, e os encontros mais comuns neles, que são dados abaixo. O Mestre deve sentir-se à vontade para criar as suas próprias tabelas de encontros aleatórios, mas as que seguem abaixo são apropriadas à maioria das aventuras pelo Mundo Conhecido.

Para usar as tabelas, jogue 1d8 e 1d12 e some os seus resultados; em seguida, consulte a do terreno em questão. Os monstros que aparecem entre 9 e 13 são mais comuns e os mais raros aparecem nos extremos de cada tabela (2 e 20).

Terreno Aberto		Montanhas		Pântanos	
2	Lammasu inferior	2	Dragão vermelho	2	Banshee
3	Fantasma	3	Vampiro	3	Plantas inteligentes (kelpie)
4	Licantropo, homem-rato	4	Aranha gigante	4	Crustáceo, lagosta gigante
5	Peryton	5	Carniçal	5	Rã venenosa
6	Ankheg	6	Dragonete, réptil de fogo	6	Javali selvagem (Mamífero)
7	Ogro	7	Gnoll	7	Licantropo, homem-rato
8	Humano, peregrino	8	Bugbear	8	Bullywug
9	Humano, bandido/ bandoleiro	9	Humano, aventureiro	9	Humano, bandido/ bandoleiro
10	Mamífero, rebanho (gado)	10	Humano, bandido	10	Rato, normal ou gigante
11	Humano, mercante	11	Anão das montanhas	11	Centopéia imensa
12	Cavalo selvagem	12	Ogro	12	Homem-lagarto
13	Humano, polícia/guarda local	13	Aranha grande	13	Aranha imensa
14	Humano, aventureiro	14	Goblin	14	Abutre gigante (Pássaro)
15	Bugbear	15	Humano, patrulheiro	15	Rã assassina
16	Chevall	16	Orog	16	Crocodilo
17	Humano, furioso/ dervixe	17	Aranha interplanar	17	Pássaro, eblis
18	Goblin	18	Nosferatu	18	Crustáceo, caranguejo gigante
19	Urso-coruja	19	Rakshasa	19	Homem-lama
20	Ogro mago	20	Ki-rin	20	Beholder

Morros		Florestas		Desertos	
2	Espectro	2	Bulette (tubarão terrestre)	2	Dragão de cobre
3	Gigante das rochas	3	Nosferatu	3	Thri-kreen
4	Gigante ciclope	4	Centauro	4	Cão, cão da morte
5	Basilisco	5	Mamífero, rebanho (gado)	5	Goblin
6	Besouro gigante do fogo	6	Humano furioso	6	Humano dervixe
7	Gnomo (das rochas)	7	Troll	7	Felino grande (leão)
8	Kobold	8	Leprechau	8	Humano aventureiro
9	Humano, bandido	9	Besouro galhado gigante	9	Humano bandido
10	Licantropo, lobisomem	10	Cavalo selvagem	10	Humano, mercante
11	Humano, mercante	11	Humano bandido	11	Escorpião grande
12	Humano, soldado	12	Aranha grande	12	Mamífero, rebanho (camelo)
13	Lobo	13	Elfo	13	Chacal
14	Gnoll	14	Humano aventureiro	14	Humano peregrino
15	Robgoblin	15	Humano peregrino	15	Lagarto-similar, sis'thik
16	Chacal	16	Hidra	16	Serpente envenenadora
17	Gigante das colinas	17	Aranha gigante	17	Escorpião gigante
18	Lobo ancestral	18	Chevall	18	Vortex
19	Chacal metamorfo	19	Pixie	19	Grifo
20	Heucuva	20	Grig (Sprit)	20	Shedu menor

Nota: A natureza dos encontros criados nessas tabelas (hostil, amigável, temeroso, etc.) depende do Mestre. Ele pode alterar a quantidade ou as intenções das criaturas para que o encontro se adapte ao clima da aventura (talvez um dragão vermelho ataque os jogadores, no entanto, ele pode ter acabado de "jantar" um outro grupo de aventureiros, permitindo que eles passem sem ser notados, desde que tentem fazer isso). O Mestre também deve sentir-se à vontade para trocar criaturas das tabelas (principalmente aquelas "muito raras") para aumentar a variedade de encontros (e para impedir que os jogadores tenham idéia do que os aguarda). Crie sua própria tabela (e por que não?) para locais específicos da campanha, ou use essas como referência.



Esta é uma pintura de Mirros, na ocasião da visita do Imperador de Thyatis. Seu autor exagerou em alguns detalhes, como o tamanho do Castelo do Rei Stefan em relação ao restante da cidade. No entanto, ele conseguiu captar, com maestria, o espírito selvagem, poderoso e forte da nação de Karamaikos.

Índice Remissivo

- Aengmor 102
- Águia Negra
 Barão da ver *Hendriks, Ludwig von*
 Baronato da 63tl, ver também *Halag, Baronato de*
- Alya 75-76, ver também *Rei Ladrão*
- Andarilho 121
- Anel de Ferro 38, 122
- Anões 118
- Antonic,
 Halia 51, 90-91, 91i
 Retameron 51, 91i, 91
- Arcano de MYSTARA 122-123
- Atruaghin 103-104
- Aventureiros 28-29i, 115tl
- Bargle 62i, 64tl, 65i, 92-93
- Calendário 126-127
- Cenário de Campanha 9tl
- Cerimônia da Fenda 32tl
- Chama Trêmula ver *Rei Ladrão*
- Cinco Condados, Os 105-106
- Cordelius, Bartran 66-67, 67i
- Culto a Halav 36
- Darokin, República de 104-105
- Dmitrios 44, 80
- Dmitrov, Estado de 12, 48
- Dragões 125tl
- Dromilov, Lev 48, 86
- Druida 125
- Elfos 117
- Emblemas, Marcas de Clãs e
 Cotas de Armas 31tl
- Emilio o Grande 78-79
- Escola Karameikana de
 Artes Arcanas ver *Krakatos*
- Estrada do Rei 13
- Estrada Lesteron 13
- Estrada Oesteron 13
- Estrada Windrush 14
- Ethengar 105
- Fidelidade 100tl
- Flintfoot, Jenkin 96-97, 97i
- Forte da Estrada do Rei 13
- Forte Castellan 13
- Forte Koriszegy 14, 87tl, 88i
- Forte Radlebb 13
- Fortaleza Riverfork 13
- Forte do Destino 12, 48-49, 116i
- Glantri 106
- Gnomos 118
- Halag, Barão de 48
- Halaran,
 Aleena 47, 84-85, 85i
 Sherlane 22, 46, 83-84, 85i
- Halav 8i, 11i, 19, 19tl, 36, 124
- Halfings 119
- Heldânicos, Os Territórios 106-107
- Hendriks, Ludwig
 von 21, 22, 49, 62i, 62-64, 63tl, 65i
- Herói Rural 120
- Highforge, Cidade de 12, 25i, 49
- Hilltopper, Dorfus 49, 86-87
- Hin ver *Halfings*
- Humanos 114-117
- Hutaakanos 111tl
- Hyraksos,
 Adriana ver *Karameikos, Adriana*
 Devon 23, 23i, 44, 59
- ibn Hamid, Abdallah 94i, 96
- Ierendi 107
- Igreja de Karameikos 35
- Igreja de Traladara 36
- Imortais 117
- Jowett, Olliver 22, 46, 69i, 70-71
- Julgamentos e Enganos 112tl
- Membro de Guilda Karameikana 121-122
- Karameikos,
 Adriana 23, 56i, 57-58
 Justin 23, 56i, 60
 Olivia 23, 56i, 57
 Stefan 20-22, 23, 36, 39i, 42, 53-54, 56i
 Valen 23, 56i, 61
- Kelvin,
 Cidade de 12, 49, 49i
 Desmond II 22, 49, 82-83, 84i
- Korrigan,
 Alexius 42, 62, 92i
 Milo 48, 91-92, 92i
- Krakatos, Cidade de 13, 49, 122i
- Ladino Urbano 121
- Leis do Rei 42, 43tl
- Linha do Tempo 58tl
- Luln, Vila de 12, 49
- Lutescu, Vlad 50, 90
- Magdel 46, 69i, 71
- Magos Acadêmicos de Karameikos 123
- Marilenev,
 Estado de 13, 20-21, 50
 Lady Magda 50, 81i, 81-82
- Minrothad 107-108
- Mirros,
 Cidade de 12, 40-46, 129i
 Moeda 105tl
- Nikelnevich, Aleksyev 36-37i, 45, 72-73
- Nordenschild, Bolto 97i, 97
- Oderbry, Alfric 46, 69i, 72
- Ordem do Grifo, A 14-15i, 70tl
- Osteric, Cornel 94i, 94-95
- Ostland 110
- Penhaligon,
 Arteris 50, 87-88
 Cidadela de 13, 50
- Petra 19, 19tl, 124
- Prestelle 50, 88
- Radu, Anton 37, 38i, 46, 78
- Rei Ladrão 38, 45, 75-76
- Reino dos Ladrões 38, 45, 75-76, 122
- Rifflian, Cidade de 13, 50
- Rockhome 110
- Rugalov,
 Forte de 13
 Vila 13, 50
- Sacerdote de Tendência 124
- Sacerdote de um Imortal Específico 124
- Sascia 49, 85-86, 86i
- Schonberg, Gunter 98-99, 99i
- Sergyev 36-37i, 73-74
- Sforza, Luthier 45, 79
- Shalander 97i, 98
- Sind 111
- Sociedade Mascarada, A 37, 78, 122
- Soderfjords, Os 110
- Specularum, Cidade de 20-23,
 ver também *Mirros, Cidade de*
- Sulanov, Zandra 65-66, 67i
- Sulescu,
 Vila 13, 51
 Zemiros 51, 88-89
- Terari 67i, 68
- Terras Arruinadas, As 104
- Threshold, Cidade de 12, 46-48
- Thyatis, Império de 111-112
- Tisza, Valdo 67, 67i
- Torenescu,
 Aleksander 44, 75i, 76-77
 Boris 75i, 77-78
- Tormandros, Lucas 42, 74-75
- Valdez, Dona Marianita
 Lucia de Leon y 94i, 95-96
- Vandevic, Gustav 51, 93
- Vandevicsny, Vila 13, 51
- Verge, Cidade de 13, 51
- Vestimentas Formais do Clero 35tl
- Vestland 110
- Veterano 120
- Voll, Aladan 99i, 99
- Vorloi,
 Baronato de 12, 51
 Philip 22, 51, 80i, 81
- Wendar 112
- Whitehall, Estella 99i, 100
- Yarol, Zogrev 64-65, 67i
- Ylaruam 112
- Yolanda de Luln 45, 79-80, 86i
- Zirchev 19, 21tl, 124

Nota: Números de páginas seguidos por "tl" indicam que o assunto em questão é tratado em texto lateral. Números de páginas com um "i" indicam uma ilustração.





ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, KARAMEIKOS,
MYSTARA e o logo TSR são marcas registradas
da TSR, Inc., usadas sob licença.
©1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



ISBN 85-7305-284-8



9 788573 052848