

Material Digitalizado pelos Eucrasianos

Nós Eucrasianos estamos disponibilizando o suplemento Magia, digitalizado e totalmente em português, facilitando assim a vida de muitos jogadores de RPG e principalmente aqueles que adoram o **GURPS**. Não está uma maravilha, mas dá para o gasto, espero que gostem.

Blogger:
---=== Eucrasianos RPG e muita diversão
http://eucrasianos.blogspot.com/

Comunidade Orkut:
Eucrasianos RPG
http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=96776965

Digitalizado por:

Pedro Augusto – *Pedrinho Paparologia*
http://www.orkut.com.br/Main#Home?rl=t

Colaboração Eucrasianas:

Filipe Duarte – *Finadu*
http://www.orkut.com.br/Main#Profile?rl=mp&uid=14868259592031247418

Germano Adamastori – *Bibitcanus*
http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=16575801285584802471

Nossa História

Somos um grupo de amigos, e desde **1994** jogamos **GURPS**. Esta é a história de como surgiu o nome do nosso grupo.

De acordo com o dicionário, **EUCRASIA** quer dizer bom temperamento; boa compleição. Mas esse não foi o motivo pelo qual escolhemos este nome.

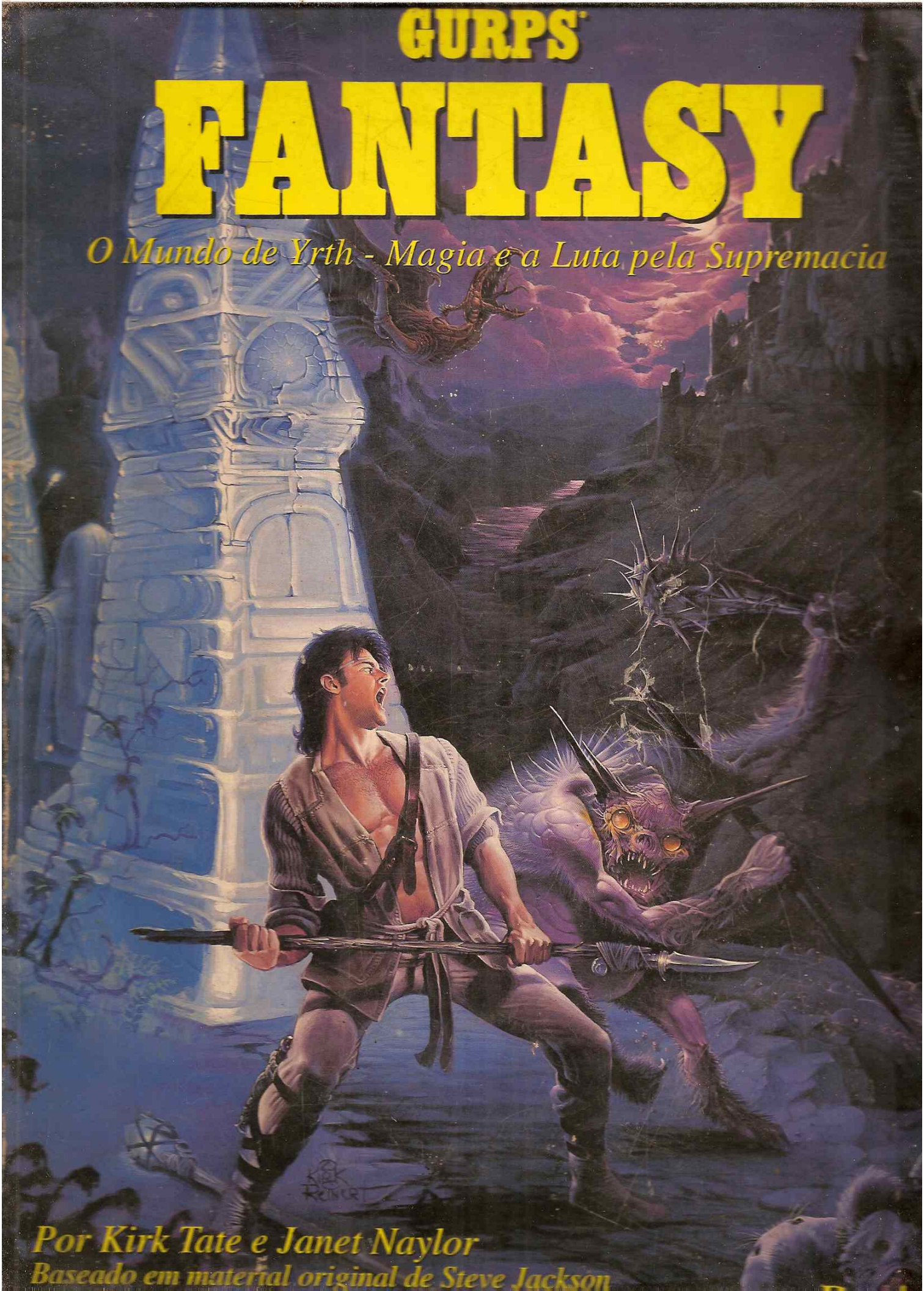
Tudo aconteceu em uma aventura espacial. Nosso objetivo era libertar um grupo de cientistas terráqueos que estavam presos em um planeta onde os humanos eram subordinados a uma raça chamada de **REPTÍLICOS**. No nosso primeiro encontro com indivíduos desta raça, um de nossos amigos resolveu chamar, sem mais nem menos, os reptílicos de **EUCRASIANOS**. Quando perguntamos a este jogador de onde ele tirou este nome, ele não soube responder, dizendo apenas que este foi o primeiro nome a vir na cabeça, e que tinha esquecido que o nome da tal raça era reptílicos.
A partir de então, todo mundo só chamava os reptílicos de eucrasianos, embora ninguém soubesse que isso queria dizer. No final, depois de muitas lutas e trocas de tiros de raio laser, conseguimos libertar os cientistas e trazê-los de volta para Terra.

Esta foi uma das melhores aventuras que fizemos, teve direito até as duas outras continuações, porém, este nome **EUCRASIANOS** não saía de nossa mente, e esta aventura ficou marcada como a aventura dos eucrasianos. Esperamos brevemente colocá-las na net para que vocês também possam compartilhar dela.

GURPS

FANTASY

O Mundo de Yrth - Magia e a Luta pela Supremacia



Por Kirk Tate e Janet Naylor

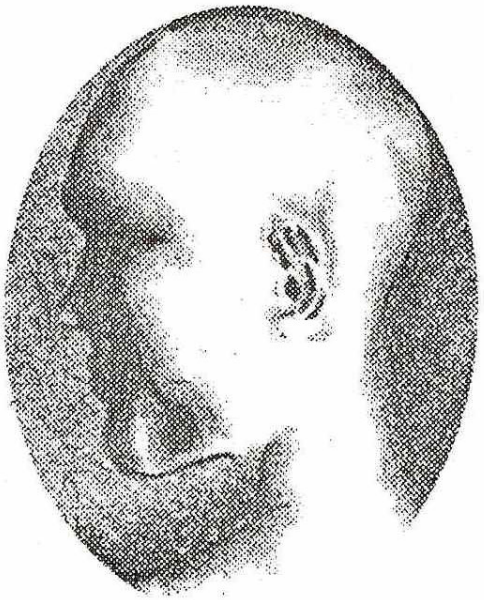
Baseado em material original de Steve Jackson

GURPS®

FANTASY

Kirk Tate e Janet Naylor

Baseado em material desenvolvido por Steve Jackson



Tradução
Cynthia Monegaglia Fink

Revisão
Douglas Quinta Reis

DEVIR LIVRARIA Ltda.

Copyright © Steve Jackson

Título Original: GURPS Fantasy

Ilustração da Capa: Kirk Reinert
Produção da Capa: Marcati
Composição: Luiz Fernando Amoasei dos Reis
Impressão: Cromoset Gráfica e Editora Ltda.

ISBN: 1-55634-177-6 (ed. original)
ISBN: 85-85443-02-2 (DL, SP)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Jackson, Steve.
GURPS fantasy / Steve Jackson ; tradução de Cynthia Monegaglia Fink ; revisão Douglas Quinta Reis, -- São Paulo : Devir, 1992.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Título.

92-3042 CDD-793.9

Indices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Releplaying games" : Recreação 793.9

Direitos cedidos com exclusividade para a língua Portuguesa em todo o mundo para a Devir Livraria Ltda.
Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de banco de dados, ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, de fotocópia, gravação, etc..., sem permissão dos detentores do copyright.

Devir Livraria Ltda
Rua Algusto de Toledo, 83 - Aclimação
01542 - São Paulo - SP

GURPS®

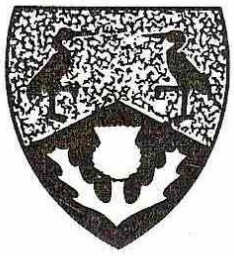
FANTASY

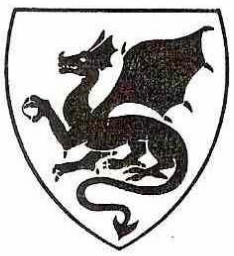
Yrth: Magia e a Luta pela Supremacia

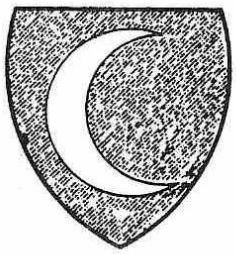
Escrito por Kirk Tate and Janet Naylor

Baseado em material desenvolvido por Steve Jackson
Editor Loyd Blankenship, Steve Jackson e Creede Lambard
Material Adicional de Aaron Allston, Loyd Blankenship, Jeff George, Steve Jackson, Caroline Julian, Chris McCubbin, Seán Nicolson, Steffan O'Sullivan e Alex Von Thorn
Capa de Kirk Reinert
Ilustrações de Donna Barr, Angela Bostick, Larry Dixon, C. Bradford Gorby, Rick Lowry, Larry McDougall, Kyle Miller e George "Speed" Webber
Mapa Mike Naylor

Sistema Gurps desenvolvido por Steve Jackson
Loyd Blankenship Gerente de Produção
Carl Anderson Editor Chefe
Layout das Páginas: Loyd Blankenship
Revisão da Edição Americana Monica Stephens e Kerry Havas
Testes e Comentários Anthony Affrunti, Marc Barnett, Whitney Blankenship, Duane Collins, Nancy Feldman, Neal Feldman, Dana Holm, Scott Paul Maykrantz, Kathy McClure, Scott McClure, Mike Naylor e o Jogo Aliança de Salem







Copyright © 1990 by Steve Jackson Games Incorporated. Gurps, *Illuminatii*, *Roleplayer* and the all-seeing pyramid are registered trademarks of Steve Jacson Games Incorporated. All rights reserved. Printed in Brazil

O Que É Roleplaying Game

Nos idos de 1974 criou-se nos E.U.A. uma nova forma de lazer que, desde então, não parou de ganhar adeptos. Legiões de pessoas que escolheram um novo tipo de divertimento onde a criatividade é a base, onde o participante vive uma história sem ter que obedecer a uma posição apenas passiva, sendo parte ator, parte roteirista, de um texto que ainda não foi completamente escrito.

"Roleplaying Game" (RPG),em tradução literal significa "Jogo de Representação", mas ele é na verdade um tipo de jogo muito peculiar, pois em um RPG não há perdedores: todos se divertem e todos ganham.

As verdadeiras emoções se dão no desenrolar de uma história, uma aventura, que é criada e vivida pelo grupo de jogadores. É no desenrolar destas histórias que surgem as derrotas e vitórias, altos e baixos que, somados ao fim, garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos da imaginação.

Como se uma dá uma sessão de RPG?

É relativamente simples: um dos participantes é o Mestre; ele comandará a sessão de jogo (partida), sendo o roteirista principal. Ele chega ao jogo com uma aventura já esboçada (extraída de um manual como este, ou inventada por ele próprio). Cada um dos outros jogadores representará o papel de um personagem dentro da aventura. O Mestre inicia descrevendo o lugar onde os jogadores estão: o seu nível tecnológico, costumes, detalhes da política local e, então, leva a história até um ponto onde os personagens começam a atuar, a ter que enfrentar situações, resolver charadas ou lutar em guerras. O sucesso do jogo passa a depender de um esforço coletivo, uma espécie de teatro de improviso, onde as dificuldades e surpresas são colocadas pelo Mestre, enquanto os outros jogadores (personagens) ficam responsáveis pelas ações e iniciativas. O objetivo de todos é sempre tornar o jogo instigante e divertido.

Ao final, uma aventura diferente terá sido criada e ela poderá ser escrita e até publicada. Nos E.U.A., alguns dos best-sellers da área de ficção já tiveram este tipo de origem.

Que tipos de histórias podem ser criadas?

Os RPGs foram se consolidando como um método de contar/vivenciar histórias e começaram a surgir de forma cada vez mais diversificada, cada um dedicado a um universo ficcional específico como Star Trek (Jornada nas Estrelas), Star Wars (Guerra nas Estrelas), Marvel RPG (Super-heróis Marvel), Middle Earth (O Senhor dos Anéis) ...

Os participantes destas aventuras iam redescobrindo a arte ancestral de criar, ouvir e contar histórias .

Com a experiência, os jogadores passaram a exigir aventuras e universos mais sofisticados, onde houvesse suspense, mistério, necessidade de uso da lógica, jogos mentais e até construção de vírus para computadores.

O setor de RPGs se desenvolvia e, rapidamente, novos universos/aventuras eram propostos; a cada novo universo, um novo conjunto de regras a ser aprendido. Neste momento nasce o ***GURPS***.

O quê é *GURPS*?

No final dos anos 80 surgiu um gênio neste campo. Seu nome é Steve Jackson e o problema que se decidiu a resolver era dos mais complexos.

Por quê os jogadores têm que aprender regras novas sempre que decidem mudar de universo ficcional?

Ele acreditava que isto não era necessário e, para resolver este problema, propôs-se a criar um sistema único que pudesse estabelecer as bases para aventuras em quaisquer tipos de situações — regras que funcionassem na Idade Média ou no espaço, com espiões modernos ou dinossauros, com magia, armas ultra-tecnológicas ou poderes paranormais.

Este sonho transformou-se em uma obra: o ***G.U.R.P.S.*** (Generic Universal Roleplaying System).

Os prêmios que esse livro, em sua terceira e mais completa edição, ganhou nos E.U.A. fazem com que possamos afirmar que se Jackson não alcançou seu objetivo, chegou [muito] perto. Sua meta pode ser assim resumida:

"Construir não um jogo, mas um sistema que permitisse a criação de muitos jogos, muitas aventuras, muitos universos."

Das centenas de RPGs já surgidos nos dezesseis anos de história desta arte tão nova, o ***GURPS*** é considerado por muitos especialistas como aquele que mais se aproxima do que poderá vir a ser o Sistema Definitivo.

Como utilizar o *GURPS Fantasy*

Se você não é um jogador, você pode apenas ler e se divertir com a incrível descrição do fantástico mundo de Yrth.

Se você deseja, de fato, criar partidas de RPG e não sabe como, deve primeiro consultar o livro "***GURPS Módulo Básico***" e nele, o que está descrito no apêndice "Sugestões Para Jogadores Iniciantes". Ali, através de passos simples, você vai aprender como criar e participar de partidas de RPGs.

Tendo aprendido então os rudimentos do jogo, pegue o ***GURPS Fantasy*** e siga em frente, viajando por um mundo onde "absolutamente" *qualquer coisa* pode acontecer.

Prefácio da Edição Nacional

Quando os primeiros RPGs apareceram no início dos anos 70, uma série de outros fenômenos estava acontecendo simultaneamente.

Graças principalmente às obras de J.R.R. Tolkien começava a nascer entre os jovens do mundo um grande interesse pelo que mais tarde se convencionou chamar de literatura de fantasia.

Estes livros traziam histórias que se pareciam com contos de fadas onde conviviam dragões, anões, duendes e seres imaginários de todos os tipos. No entanto, sua temática era eminentemente adulta.

De certa forma era como voltar à infância, ou então como redescobrir segredos escondidos desde a pré-história. Num tempo em que os deuses ainda caminhavam sobre a Terra, em que os elfos viviam entre nós e a magia era a grande força por detrás do movimento do mundo.

Muito mais do que simplesmente "contar histórias", Tolkien, o mestre deste gênero, passou cinco décadas de sua vida criando todo um universo ficcional: a história, a geografia, as línguas,a fonética,a metalurgia, as estruturas sociais e religiosas de cada povo, as árvores genealógicas dos principais personagens. Era como penetrar em uma outra realidade, tão diferente da nossa e ainda assim tão fascinante, que quase poderíamos jurar fazer parte do nosso passado.

Este tipo de universo era tudo de que os RPGs precisavam e os primeiros jogos que surgiram (Tunels & Trolls, Chain Mail e Dungeons & Dragons), baseavam-se inteiramente em mundos deste gênero. No mesmo momento em que os primeiros ônibus espaciais subiam aos céus, a fantasia, tão antiga quanto o próprio homem, voltava a florescer.

Os participantes destes jogos começaram a criar e vivenciar histórias onde tinham que enfrentar elfos negros, ganhar a confiança de anões, cantar como trovadores, vencer duendes em jogos de adivinhação e no final, feridos e esfaimados, encontar um dragão terrível e monstruoso que os desafiava.

Os RPGs se desenvolveram e se libertaram de sua origem. Foram criados jogos ambientados em naves espaciais do ano 2100, agências de espionagem, universos de super-heróis ou do mais íntimo horror que existe dentro de cada um de nós. No entanto, enquanto o RPG crescia e ganhava prestígio como forma de lazer e arte,a fantasia continuava sendo o mais popular dentre todos os gêneros.

Pode-se dizer que com a evolução do hobby os participantes de RPGs enveredaram por dois caminhos principais. Uma grande parcela acompanhava os livros e suplementos que as editoras publicavam onde se podiam encontrar novas criaturas para enfrentar ou histórias para viver. Outros, seguindo um ímpeto pessoal, passaram a criar seus próprios universos, suas histórias e muitas vezes seus próprios conjuntos de regras. A grande maioria dos jogadores com alguma experiência se situa em algum lugar entre estes dois extremos.

Quando o ***GURPS*** (Generic Universal Roleplaying System) foi lançado, no final da década de 80, ele tinha como proposição oferecer um núcleo único e estável de regras que possibilitasse o desenvolvimento de qualquer tipo de história. Através dele passou a ser possível não só criar aventuras de qualquer gênero, como também misturá-los colocando, por exemplo, andróides estilo "Blade Runner" em um mundo estilo "A Lenda".

Havia ainda outros problemas a enfentrar. O ***GURPS*** necessitava de um "mundo de fantasia", por ser este o gênero preferido pelos jogadores. No entanto, construir e publicar um mundo inflexível similar aos já existentes produzidos por outras editoras contrariava a filosofia original do projeto. A Steve Jackson Games resolveu o problema de forma brilhante com o ***GURPS Fantasy***.

Nele se conta a história de Yrth, um planeta habitado por Elfos, Anões e Orcs onde um terrível choque de retorno (nomenclatura que descreve uma mágica que falha e produz resultados inesperados e indesejáveis) criou um vórtice interdimensional astronômico que transferiu pessoas, criaturas e até cidades inteiras de seu planeta natal para Yrth. Hoje, quase mil anos depois do cataclismo, o planeta é habitado por todo tipo de criaturas e culturas: Anões, jesuítas, orcs, elfos, budistas, dragões, templários, santos e demônios. O vórtice continua ativo, apesar de intermitente e com uma intensidade menor, de modo que personagens e criaturas podem chegar a qualquer momento, de qualquer lugar ou época.

O leitor iniciante vai viajar por Yrth; o experiente pode optar por reunir seu próprio mundo a Yrth ou utilizar as idéias aqui descritas em suas próprias aventuras. De qualquer maneira todos terão um exemplo concreto de que os RPGs podem e devem misturar realidade e imaginação de modo que todo o material de que se disponha, do jornal diário à enciclopédia passando pelos livros escolares possa ser utilizado como fonte de inspiração para cenários e aventuras cada vez mais ricas e excitantes.

Numa conversa recente, Dave Arneson (considerado o inventor do RPG) nos contou que ele e Steve Jackson, fazem parte de um grupo que vem desenvolvendo uma campanha há 19 anos. Os participantes deste grupo lendário se reúnem uma ou duas vezes por ano para agregar um novo capítulo à sua história.

Como um jogo pode durar tanto tempo?

Por diversão, por amizade, por estímulo intelectual ... por prazer.

Bom divertimento!

Índice

INTRODUÇÃO 4
Suporte e Apoio ao Sistema 4
Sobre os Autores 5

1. HISTÓRIA 6
O Cataclismo 6
A Disseminação da Humanidade 7
A Ascenção de Mégalos 7
Cronologia 7-9

2. CULTURA 10
Tecnologia e Magia 11
A Sociedade Feudal 11
Línguas 11
Pronúncia 11
Lealdade, Homenagem e Propriedade de Terras 12
A Vida numa Sociedade Feudal 12
Cavalaria 14
A Economia Feudal 15
Para se Tornar um Cavaleiro 15
O Governo das Cidades 16
Guildas 16
Armas e Dívisas Heráldicas 16
Tipos de Guildas 17
A Organização das Guildas 17
A Guarda da Cidade 17
Escravidão 17
Santos Padroeiros, Mistérios e Organizações Secretas 18
Aventuras com Guildas 19
Os Miquelitas 20
Cristianismo 21
Os Sacramentos 21
O Culto da Virgem Maria 21
A Lei Canônica 22
Casamento, Divórcio e Dotes 22
Crime e Castigo 22
Morte, Testamentos e Herança 23
Juramentos e Perjúrio 23
Santos 23
Usura 24
Venda de Indultos 24
Escravidão 24
Relíquias e Peregrinação 24
A Hierarquia da Igreja e as Ordens Religiosas 25
A Regra de São Bento 25
Os Olibrianos 25
Os Cavaleiros Hospitalários 26
A Chegada dos Templários 26
Os Cavaleiros Templários 27
Os Jesuítas 27
Os Tomistas 28
As Ordens Monásticas 28
O Islamismo 29
Os sufistas 29
Os Kharidjitas 30
Os Cinco Pilares do Islã 31
Predestinação e Livre Arbítrio 31
Os Assassinos 31
Ordens Islamísticas de Cavaleiros 32
Casamento, Divórcio e Dotes 33
Herança 33
Álcool, Usura e Escravidão 33
Hinduísmo e Budismo 33
Seitas Islamíticas 34
Xiismo 34
Sunna 34
Balikitas 34
Judaísmo 35
Cerimônias Judaicas 35
Os Rabinos 36
Raças não-humanas 36
Cultos Greco-Romanos 36
O Culto dos Elfos Negros 37
Pesquisando 37
Os Recém-Chegados 38
Paganismo - A Religião Ancestral 38

3. REINOS 40
Mégalos 41
Controle de Armas 43
A Arena 44
As Legiões 45
A Lei 45
Escravidão 45
As Fronteiras Setentrionais 45
A Guarda do Imperador 45
Teridar 46
Myrgran 46
Kethalos 46
Azer 47
A Região Central 47
Mégalos 47
Hidelban 49
Mehan 49
Claudius Maskill 49
A Torre de Caça 50
A Região Sul 50
Ekhans 50
Dekamera 51
Serrun 51
Min 52
Sho'joor e Zehan 52
A Região Oeste 53
Yibyorak 53
Hyrnan 53
Bannock 54
Quartedec 54
Loucura na Floresta 54
Arvey 55
Craine 55
Raphael 55
Intriga na Fronteira 55
Ouro Negro 55
Nova Jerusalém 56
Araterre 57
Tecnologia 58
Os Atóis Gêmeos 58
Sauvons 59
Abadia de Drift 59
Aventuras nos Atóis 59
Ansonne 60
Regras Opicionais: *Esgrima* 60
A Ilha Bilit 60
Caithness 64
Os Nomes em Caithness 64
O Grande Deserto 64
A Grande Floresta 65
As Mulheres em Caithness 66
Ascensão Social 67
Não-Humanos 68
A Ordem da Cantaria 68
A Região Norte 69
Carrik 69
Mershall 70
A Ordem de São Jorge do Dragão 70
A Região Central 71
Durham 71
Photius 71
Sterling 71
O Oeste 72
Wallace, Ferrier e Blythe 72
A Região Sul 72
Denton 72
Simonton 72
Al-Haz 73

Aventuras em al-Haz 75
Por trás da Muralha do Altíssimo 76
O Mäelstrom 77
A Costa 78
Al-Ab'ra 78
Al-Abyad 78
As Montanhas 79
Gebel al-Hikmah 79
Geb'al-Din 79
Firuz 80
As Planícies 80
Os Vizires 80
As Tribos Nômades 81
Alhallabad 81
Tredroy Ocidental 81
Al-Wazif 82
Sunitas Versus Xiitas 82
A Peste 83
Al-Siyassi 84
Aventuras em al-Wazif 84
Qazr al-Sawh 85
Os Grandes Jogos 85
Shaniyabad 86
Tredroy Setentrional 87
Sa'Azrag 87
Gebel Thamad 87
Os Pilares do Céu 88
A Cidade Perdida de Autheuil 88
Cardiel 89
Aventuras em Cardiel 89
Embarcações a Vela 90
O Conselho dos Nobres 92
Calder 93
Tredroy Oriental 93
Hadaton 94
Aliar 94
Alimar 95
Minder 96
Ten-Tiri 96
Sahud 97
As Mulheres em Sahud 97
Aventuras em Sahud 98
A Religião Sahudense 99
Kinkaku 100
Uulinn 100
Tsushuo 100
O Rei Celestial 100
O Território dos Nômades 101
Aventuras no Território dos Nômades 101
A Religião dos Nômades 102
Heolford 103
Bardos 103
Zarak 104
Não-Anões 105
O Povo de Thulin 106
Os Elfos 107
A Morte de uma Nação 107
As Ruínas Élficas 108
Os Elfos Negros 109
As Terras dos Orcs 110
As Tribos 110
O Castelo Defiant 110

4. PERSONAGENS **111**
Vantagens 112
Desvantagens 112
Perícias 113
Novas Perícias 113
Tabela de Empregos 115
Tipos de Personagens 116
Personagens Não-humanos 119
Centauros 119
Anões 120
Elfos 120
Elfos Negros 120
Meio-Elfos 120
Gigantes 120
Gnomos 121
Goblins 121
Hobgoblins 121
Halfilings 121
Kobolds 121
Minotauros 122
Ogros 122
Orcs 122
Meio-Orcs 122
Reptantes 122
Vampiros 123
Licantropos 124
Criando Novas Raças 124

5. CRIATURAS **126**
Dragões 126
Animais Selvagens e Fantásticos 127
Animais Domésticos 131

6. CAMPANHAS DE FANTASIA **132**
Cenário 133
A História que não Consta dos Anais 133
Terra Histórica 133
Universos Paralelos 133
Terras Alternativas 133
Campanhas Interligadas 133
Mundos do Futuro 134
Ficção Científica 134
Magia 134
O Nível de Mana 134
Mana Seletivo 135
Fundamento Científico 135
Aptidão Mágica 135
Freqüência de Manifestação 135
Pontos de Personagem 135
Nível de Habilidade com uma Mágica 136
Dons Mágicos 136
Tipos de Magia 136
Magia "Comum" 136
Magia Cerimonial 136
Magia Intrínseca (Dons Mágicos) 136
Comandos 136
Magia de Improviso 137
Magia de Runas 137
Cantrips 137
Magia Clerical 137
"Magia" Psíquica 137
Objetos Encantados 137
A Magia como uma Forma Alternativa de Tecnologia 137
Predestinação 137
Saúde Pública 138
Alimentando as Massas 138
O Dia-a-Dia 138
Magia de Combate 138
Há Algum Deus em Casa? 138
Sociedade 139
Nível Tecnológico 139
Como um Peixe fora D'água 139
Magia e Tecnologia 140
Magia e Sociedade 140
Raças 140
Quais Raças Existem? 140
Aonde Você Vai Por Este Dragão? 140
PCs Não-humanos 141
Sociedades Não-humanas 141
Campanhas 141
Estilo da Campanha 141
Campanha Séria 141
Campanha Cinematográfica 141
Campanhas Absurdas 141
Aprendendo com os Fatos Históricos 141
Leitura Recomendada 141
Campo de Ação da Campanha 142
O Objetivo Final 142
O Dinheiro num Mundo de Fantasia 142

INDÍCE REMISSIVO **143**
MAPA

INTRODUÇÃO

Suporte e Apoio ao Sistema

Com o intuito de auxiliar os jogadores, foram criados nos EUA vários tipos de suplementos para o GURPS, cada um deles elaborado com o objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos universos.

Comentários, Questões e Erratas

Se ao utilizar este suplemento você tiver questões ou dúvidas, sinta-se à vontade para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem-vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos além de futuras revisões. Faremos todo o possível para responder a cada dúvida individualmente. Para facilitar este trabalho, sugerimos que suas questões sejam colocadas sempre de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Neste sentido, tem sido incentivada a formação de núcleos-***GURPS*** em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos. Procuraremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupo perto de você que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar este livro o melhor e mais acurado possível, certamente existirão algumas falhas. Para receberem sua residência uma errata atualizada corrigindo os erros que já tenhamos descoberto ou nos tenham sido apontados por leitores, escreva-nos.

Onde nos encontrar:

1. Para descobrir o Grupo de Apoio ***GURPS*** ou a loja representante Devir (onde podem ser obtidos os suplementos) mais próxima de sua casa, telefone para (011) 242-8524

2. Para ser incluído no Cadastro Nacional de Jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados, erratas, enviar comentários e sugestões, ou obter suplementos pelo correio escreva para:

Devir Livraria Ltda.
Caixa Postal 15239
CEP 01599-970
São Paulo - SP

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados. Nosso endereço é:

Rua Augusto de Toledo, 83
Aclimação - São Paulo.

Referências de Páginas

Os parâmetros e as regras contidos neste suplemento estão descritos em detalhe no ***GURPS Módulo Básico***. Todas as referências de páginas precedidas por **MB** indicam as páginas correspondentes do **Módulo Básico**. Assim, **MB** pág. 102 significa página 102 do **Módulo Básico**.

O mundo que você está prestes a penetrar parecer-lhe-á ao mesmo tempo estranho e familiar. Yrth (pronuncia-se "ÍRT") é um mundo muito semelhante à Terra. Seu sol e sua lua são muito parecidos com os nossos, mas suas estrelas são completamente diferentes. O ano tem a mesma duração que o nosso e as estações vem e vão exatamente como na Terra. A flora e a fauna de Yrth são, na sua maior parte, idênticas às da Terra. Até mesmo as culturas humanas de Yrth têm suas raízes em nosso passado (a zona rural está juncada de grandes mesquitas e catedrais com torres altas). Existe muita coisa neste mundo que um terráqueo dos dias de hoje seria capaz de reconhecer.

No entanto Yrth é *diferente*. É um mundo mágico com um alto nível de mana. Suas florestas e desertos são povoados não só por leões, tigres e ursos, mas também por grifos, dragões e outras criaturas mágicas. Espíritos malignos saem de criptas antigas para caçar durante a noite. Os seres humanos, apesar de se constituírem na raça inteligente mais comum em Yrth, não são seus únicos habitantes. Dividem o planeta com Elfos, Anões, Orcs e Goblins e muitas outras raças. Em algumas áreas elas coexistem pacificamente. A história de Yrth foi completamente modificada por um imenso choque de retorno em uma operação mágica, conhecido como Cataclismo (pág. 6), cujos efeitos se espalharam não só pelos continentes de Yrth, mas também por outras dimensões. Foi este evento que levou os seres humanos para Yrth.

Eis um lugar onde as fantasias da Terra são realidade. Para alguém que se sinta cansado e embotado com nosso próprio mundo, Yrth é uma terra cheia de maravilhas. Seus desertos são só um pouco mais quentes, seus invernos mais frios, suas florestas maiores e suas montanhas mais altas e mais sinistras. Seus magos compõem mágicas misteriosas e guerreiros intrépidos enfrentam criaturas legendárias. Em Yrth você encontrará aventura, romance, intriga e mistério. Todos aqueles que anseiam por realizar grandes proezas poderão fazê-lo, se tiverem coragem, pois é um mundo construído numa escala heróica, cheio de desafios impressionantes, grandes perigos e recompensas ainda maiores.

Sobre Este Livro

O *GURPS Fantasy* está dividido em seis capítulos. O capítulo *História* descreve em linhas gerais os principais eventos do último milênio, desde a ocorrência do Cataclismo, e contém uma cronologia. O capítulo *Culturas* descreve a sociedade feudal dos humanos em Yrth, o Islamismo, o Cristianismo e a maioria das sociedades não-humanas que merecem algum destaque. O capítulo *Reinos* descreve várias das principais nações com riqueza de detalhes, fornecendo inclusive informações sobre seu governo, sua história, localidades importantes, geografia e personalidades famosas. O capítulo *Personagens* descreve os parâmetros ***GURPS*** para a criação de Elfos, Anões, Halflings, Orcs, Reptântes e outras raças inteligentes além da descrição de empregos, perícias e tipos de personagens. Em *Criaturas* estão descritos alguns dos exemplares raros da fauna de Yrth. O capítulo *"Campanhas de Fantasia"* discute os aspectos envolvidos na gestão de uma campanha deste tipo e na criação de seu próprio mundo de fantasia e fornece algumas sugestões para cenários e campanhas desenroladas em Yrth.

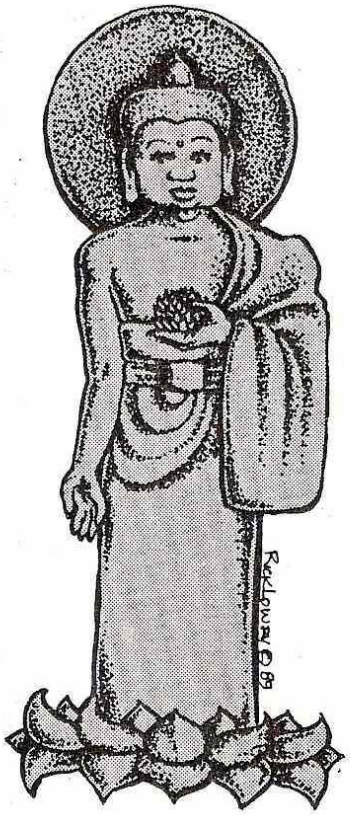
Ytarria

Este livro focaliza principalmente o continente de Ytarria, localizado no hemisfério norte de Yrth. As terras situadas para além dos oceanos Oriental e Meridional são visitadas apenas ocasionalmente por navios mercantes. No entanto, os detalhes acerca destas regiões serão deixados a cargo do GM e serão matéria de futuros suplementos.

O continente de Ytarria é mais ou menos do mesmo tamanho que a América do Norte (mais ou menos 5.000 km de lado a lado). Ali predomina o clima temperado, mas o território é suficientemente amplo para comportar variações que vão do clima ártico ao sub-tropical. Existem nele seis reinos principais (cinco humanos e um de Anões) além de uma infinidade de pequenos povoados e principados indenpendentes. Há também áreas extensas de terras selvagens e regiões inexploradas. Dos cinco reinos humanos, Mégalos e Caithness são cristãos; al-Haz e al-Wazif são muçulmanos e, embora uma parcela significativa da população de Cardiel seja constituída de

pagãos e mulçumanos, sua religião oficial é o cristianismo. Outros povos e culturas conhecidos, sobretudo os judeus, chineses, zoroastrianos e hindus são representados por aglomerados de grupos minoritários, espalhados por todo o continente.

Religião



Algumas das melhores campanhas de RPG giram em torno de algum elemento religioso, apesar de não existir assunto mais controvertido do que este. Os autores de fantasia (tanto de livros quanto de jogos) freqüentemente escapam pela tangente, criando algum tipo de rito maluco em substituição à religião. Pessoalmente, consideramos este tipo de solução bastante insatisfatório e, por vezes, até irritante. Muitos jogadores parecem sentir o mesmo e, se puderem escolher, com certeza preferirão ser paladinos de uma fé "verdadeira" do que do "Templo de Gobble, o Onipotente".

Assim (com a esperança de não termos cometido nenhuma ofensa) optamos por apresentar três dos principais movimentos religiosos da Terra, já que, de alguma forma, devem ter encontrado um campo fértil para se desenvolver num mundo onde a magia é uma realidade. Em princípio, os perfis apresentados se baseiam em dados históricos, parcialmente nos estereótipos preferidos da literatura de fantasia e, finalmente na imaginação dos autores. Àqueles que se interessarem em se aprofundar no assunto recomendamos os seguintes livros: sobre fantasia: *Faerie Queenes*, de Spenser; sobre os aspectos históricos: qualquer bom livro sobre as cruzadas. (Entre estes consideramos *"The Age of Faith"* de Durant, particularmente útil.)

Como de costume, a imaginação fica por sua conta ...

Como Funciona a Religião

A verdadeira natureza da religião em Yrth, como em qualquer outro universo ficcional, é, antes de mais nada, fruto dos caprichos, consciência e/ou senso dramático do GM. Sugestões:

Não-intervenção: As forças divinas não interferem nos problemas temporais. As boas ações e orações podem ser de alguma ajuda na outra vida, mas ninguém jamais terá certeza disso. Será preciso ter fé.

Intervenção esporádica: De vez em quando, uma prece sincera poderá merecer um modificador em uma jogada de teste, ou até mesmo um milagrezinho modesto. No entanto, os jogadores nunca deverão ter certeza de haver ocorrido qualquer tipo de intervenção divina. Deverá existir sempre uma "explicação natural" para o acontecido.

Auxílio Mágico: Os sacerdotes de algumas seitas recebem um bônus automático para aprender mágicas relacionadas à sua religião. Para maiores informações, veja o ***GURPS Magic***, págs. 84-86.

Divindades Atuantes: As orações dos piedosos e inocentes poderão, literalmente, operar verdadeiros milagres, inclusive os do tipo tempestade com raios e trovões, divisão de oceanos e anjos com espadas flamejantes. Não se consegue este tipo de ajuda com uma jogada de dados mas sim com base no julgamento do GM sobre o merecimento do suplicante ("Deus não joga dados").

Neste caso, as forças do mal, como Satanás, também serão uma realidade e trabalharão ativamente para corromper e destruir (Satanás tem um interesse todo especial em magos e clérigos que não tenham plena convicção de sua própria crença). De vez em quando, os espíritos retornarão da outra vida (tanto do céu quanto do inferno), para alertar ou ameaçar aos que ainda vivem em Yrth.

O Caminho da Verdade: Pode ser qualquer um dos citados acima, só que os benefícios devem ficar restritos a uma única fé. Os seguidores das demais serão simplesmente considerados infiéis.

Sobre os Autores

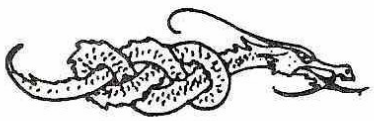
Kirk Tate

Kirk é o autor de ***GURPS Ice Age***. Ele nasceu em Lubbock, no Texas and raised an Air Force Brat. Kirk está envolvido com RPG e atua como mestre há 10 anos. Participa de jogos de simulação há tanto tempo que não se lembra mais quando começou. Tem um título de bacharel em História pela Universidade do Texas e sua área de interesse vai desde a Grécia antiga até o México dos dias de hoje. Além dos jogos ele tem como hobby o rugby, a literatura de fantasia e a pintura de miniaturas.

Kirk mora atualmente em Austin, no Texas, onde ele freqüenta a Escola de Direito e vende a alma ao diabo. Ele vive com a esposa, Deborah, e um sofá incrivelmente feio chamado Egbert.

Janet Taylor

Janet Taylor vive em Schenectady, NY, com seu marido Michael, três cachorros, três carros, dois computadores e mais livros e jogos do que ela é capaz de encontrar estantes para colocar. Ela trabalha como Operadora Assistente RPG-ames Forum da Compuserve. Começou a participar de aventuras e atuar como GM há oito ou nove anos atrás. Tem um mestrado em Ciência da Computação pelo Renssalear Polytechnic Institute e um bacharelado (também em Ciência da Computação) pelo Virginia Polytechnic Institute and State University. Entre seus passatempos incluem-se a leitura de trabalhos de ficção científica e fantasia, a pintura de dragões, desenhos animados japoneses, escrever, dirigir para cima e para baixo pela Eastern Seaboard e jogar RPGs de todos os tipos.



HISTÓRIA 1

O Cataclismo

Há muito tempo atrás Yrth era a morada das raças ancestrais: os Elfos, os Anões (rivais dos Elfos) e os Orcs (de costumes bárbaros e vida errante).

Os Anões ou escravizavam ou ignoravam os Orcs; a maioria dos Elfos simplesmente os evitava. Havia, no entanto, um grupo, os Elfos Negros, para quem a simples existência dos Orcs era uma ofensa intolerável. Seus feiticeiros trabalharam durante anos em busca de uma ''solução definitiva'' para este problema. Talvez seja melhor que os detalhes desta pesquisa não sejam conhecidos, mas estes elfos abomináveis conformaram o que eles acreditavam ser uma convocação gigantesca, com o fito de lançar uma maldição implacável sobre os Orcs.

Não deu certo ....

A operação mágica dos Elfos Negros resultou num tremendo choque de retorno. A maioria de suas comunidades (e a de muitos outros povos) foi destruída instantaneamente, fulminada por uma força que deixou no solo apenas cicatrizes carbonizadas e um nível ínfimo de mana. Os outros povos ancestrais também foram atingidos, mas os Elfos Negros foram vítimas de sua própia maldição. Na verdade, mais de uma maldição, pois várias raças hostis aos Orcs (e também aos outros povos) foram convocadas. O Cataclismo foi o maior choque de retorno da história de Yrth.

Foi, portanto, há mil anos atrás que os humanos, os Goblins, os Reptantes, os Kobolds e outras raças chegaram a Yrth arrancados de seus próprios mundos pela energia invocada pelos Elfos. Yrth nunca mais seria o mesmo.



A Disseminação da Humanidade

Os seres humanos eram, de longe, os mais numerosos dentre os recém-chegados. A força que os levou a Yrth se manifestou como uma enorme tempestade desnatural que Yrth viria a chamar de Cataclismo. Embarcações "perdidas no mar" encontraram um porto seguro em praias desconhecidas. *Vilas inteiras* foram arrancadas da Terra pelo fogo ou pela torrente mágicos e depositadas intactas em Yrth. Indivíduos apanhados em sua jornada por uma tempestade súbita nunca chegaram a seus destinos. A maior parte destes eventos ocorreu entre 1050 e 1200 D.C. (época das Cruzadas na Terra).

A parte norte de Ytarria foi colonizada principalmente por humanos oriundos do oeste da Europa. Eles perceberam que sua cultura feudal era o ideal para os desafios deste novo ambiente. Indivíduos fortes e carismáticos conseguiram seguidores com rapidez e conquistaram seu território. Dezenas de "reinos" minúsculos foram fundados, muitas vezes para serem simplesmente engolidos por vizinhos mais poderosos. Todos os antigos europeus, no entanto, encontraram a unidade em sua fé comum, o cristianismo.

Ao sul vagavam as tribos muçulmanas. Espalhados por uma área extensa, os seguidores do islamismo adotaram um estilo de vida nômade, viajando com seus rebanhos, assaltando seus vizinhos e se reunindo nas poucas cidades permanentes para comerciar. Nas cidades, no entanto, a rica cultura do Império Abássida sobrevivia. Pequenos grupos de eruditos e santos registravam e preservavam a ciência, a filosofia e a literatura do Islã. As bibliotecas e universidades que eles fundaram encontram-se entre os maiores repertórios de conhecimento de Yrth.

Além dos cristãos e muçulmanos, homens e mulheres de dezenas de outras culturas foram transferidos para Yrth. Um número significativo de judeus se instalou tanto em terras islamíticas como cristãs. Nos desertos congelados do norte, pagãos celtas e escandinavos se fundiram formando clãs bárbaros e nômades.

A noroeste se instalaram os "imigrantes" orientais (principalmente da Coréia e do Japão), fundando o reino de Sahud. Aqui e ali existiam grupos de chineses, hindus, africanos, germânicos e eslavos. A maioria destes pequenos grupos foi absorvida rapidamente mas, de vez em quando, os viajantes ainda se deparam com uma vila isolada onde quase toda a população tem pele negra, adora Krishna e Vishnu ou fala alemão.

A Ascensão de Mégalos

A grande cidade de Mégalos foi fundada por Simon Menelaus em 1200 D.C. Menelaus era um homem carismático e um mago poderoso cujo objetivo era governar todo Yrth. Durante sua vida ele construiu um império cuja capital era a maior e mais rica cidade de Ytarria (posição que ela ainda mantém). A dinastia que o seguiu estendeu as fronteiras do império usando de todos os meios que se fizeram necessários.

No princípio, as conquistas de Mégalos foram fáceis. As nações Goblins resistiram por algum tempo, mas acabaram sendo forçadas a jurar lealdade ao Imperador, e se converter ao cristianismo. O reino de Nova Jerusalém, governado pelos Cavaleiros de São João, não cedeu um centímetro de suas fronteiras até 1350, quando foram convencidos a se juntar ao Império por uma causa comum: a expansão do domínio de Cristo. Em 1424, o príncipe Ivan, cansado da indecisão de seu pai, iniciou uma cruzada pessoal contra as costas muçulmanas (na região onde hoje estão al-Wazif e Cardiel). Ele acabou sendo rechaçado, mas Aurélio I seguiu os passos de seu irmão mais novo e convocou uma grande cruzada contra os muçulmanos do sul em 1440.

A transformação súbita do que até então não passava de simples escaramuças de fronteira em uma invasão organizada colocou as tribos islamitas em movimento e acabou resultando no nascimento de três nações islamitas: al-Haz, al-Wazif e al-Kard. Al-Kard foi conquistada em menos de uma geração depois de sua fundação, convertida ao cristianismo da noite para o dia e rebatizada com o nome de Cardiel. Al-Haz e al-Wazif provaram ser ossos mais duros de roer. De repente, Mégalos havia encontrado adversários à sua altura.

Cronologia

1050 - O Cataclismo começa a transportar Seres Humanos, Goblins, Kobolds, Halflings e outras raças para Yrth.

1074 - A cidade islamítica de al-Siyassi é fundada às margens do Bir Ma'jin.

1160 - A cidade sagrada islamítica de Geb'al-Din é fundada.

1175 - Os Monges Beneditinos criam a Abadia de Drift na ilha de Ental.

1187 - Os Cavaleiros da Ordem do Hospital de São João são levados para Yrth pela Cataclismo e fundam um ano depois a cidade de Nova Jerusalem.

1200 - Simon Menelaus funda a cidade de Mégalos e começa a construir um Império. Era um mago poderoso e um general brilhante. Começa a diminuir a intensidade do Cataclismo.

1229 - Os povos Goblins se juntam ao império Megalano em ascenção.

1270-1290 - As guerras nas fronteiras ao norte empurram os Nômades de volta para trás da Cordilheira dos Picos Nevados.

1300 - Os primeiros seres humanos (islamitas) penetram na região que mais tarde virá a ser Cardiel.

1310 - Os Templários aparecem pela primeira vez em Yrth no dia das Bruxas.

1350 - O Comandante Geral das tropas de Mégalos, Octavius Magnus, convence os Cavaleiros da Ordem de São João de Nova Jerusalém a se juntarem ao império Megalano a fim de "propalar os ensinamentos de Cristo".

1365 - Octavius Magnus comanda a primeira cruzada contra a cidade conhecida hoje como Tredroy.

1403 - Acontece em Mehan, com a "ajuda" compulsória do Imperador Antonius II, o Primeiro Conclave dos Arcebispos Cristãos.

1412 - É fundada em Mégalos, a Ordem dos Miquelitas.

1425 - A Cruzada do Príncipe Ivor: os cavaleiros Megalanos, liderados pelo terceiro filho do Imperador, atacam os indefesos maometanos do sul.

1440 - Mégalos inicia a Grande Cruzada contra os maometanos do sul.

1442 - É fundada a nação islamítica de al-Haz

1444 - Os maometanos do norte formam a nação al-Wazif em resposta às invasões Megalanas.

1445 - Al-Kard é fundada.

1470 - Os cruzados Megalanos conquistam a maior parte de al-Kard depois de vários anos de guerra. A região é rebatizada com o nome de Cardiel e se torna uma província de Megalos.

1473 - É nomeado o primeiro Vice-rei de Cardiel.

Continua na próxima página ...

Diofrates V, o último dos imperadores meneleanos, morreu sem deixar um sucessor em 1551. As pequenas lutas internas pelo poder, rapidamente se transformaram em conflitos violentos, fazendo com que Mégalos perdesse terreno em sua luta pela conquista do mundo. Suas legiões estacionadas nas terras conquistadas foram repetidamente esmagadas e mais ou menos em 1784, Cardiel conquistou sua independência. Tentativas posteriores de colonização terminaram em humilhação quando, em 1826, o condado de Caithness também declarou sua independência.

Cronologia
(Continuação)

1499 - Calder (antes "al-Kardir") é forçado a se converter ao cristianismo. Todas as mesquitas são destruídas e centenas de ulemás e maometanos proeminentes são executados.

1515 - Diofrades IV torna-se Imperador de Mégalos.

1519 - Mégalos inicia a Cruzada de Páscoa; al-Asima e al-Wazif Oriental caem diante das Forças Imperiais; rebelião geral na região central de Cardiel.

1525 - Megalos e al-Wazif assinam um armistício; a nova cruzada malogra.

1551 - O último imperador da dinastia Menelana morre sem deixar herdeiro.

Uma ressurreição do Cataclismo deposita humanos da França Renascentista nas ilhas do sul e huguenotes protestantes em Cardiel.

1553 - al-Haz inicia um jihad (guerra santa) e tenta "libertar" grandes porções de Cardiel do jugo cristão.

1555 - al-Wazif ataca a fronteira oriental de Mégalos.

1570 - Aparecem pela primeira vez em Yrth membros da Companhia de Jesus.

1580-1590 - Magos Megalanos e agentes da Igreja viajam em direção às ilhas do sudeste a fim de erradicar o uso de tecnologia e reprimir as heresias protestantes.

1585 - As legiões de Mégalos iniciam uma invasão à nação anã do povo de Thulin na Cordilheira dos Picos Nevados que resulta em uma derrota desastrosa.

1589 - A cidade de Tredroy recebe sua Carta Patente.

1590 - Bárbaros originários dos países Nômades tomam o castelo de Heolford e empurram os Megalanos mais para o sul da Cordilheira. Como resposta os Megalanos constroem a Muralha do Imperador.

1606 - O Cataclismo ameniza mais uma vez.

1613 - A Cúria dá seu total apoioà Companhia de Jesus depois do martírio de Simon d'Anjou criar uma revolta popular contra a Igreja na nova província de Araterre.

1625 - Araterre se torna um principado de Mégalos.

1688 - Thulin, Rei dos Anões da Cordilheira, solicita aos reis de Zarak que promovam um boicote contra Mégalos. Seu pedido é analisado com cuidado e finalmente recusado.

1730-1750 - A agitação cresce em Cardiel. A autoridade do vice-rei começa a diminuir depois que pessoas com ideais de independência se mudam para lá.

1758 - O trono vice-real é transferido de Cardiel para Hadaton.

1762 - É formada uma confederação de mini-estados independentes no oeste de Cardiel depois de uma conferência em Tredroy.

Continua na próxima página ...

O Presente

Apesar destes reveses, Mégalos continua sendo em 1990 o reino mais poderoso de Ytarria. Al-Haz vem ganhando força rapidamente, mas ainda não está preparado para o papel de conquistador. Caithness enfrenta problemas devido à discórdia existente entre seu jovem rei e alguns de seus nobres mais poderosos. Al-Wazif e Cardiel prosperaram durante o recente período de paz e os anões de Zarak mantiveram-se à distância (exceto para comerciar) como vêm fazendo há séculos.

O comércio vem se desenvolvendo como nunca antes. Navios mercantes de al-Haz transportam especiarias, perfumes e tecidos ricamente trabalhados para os nobres de Mégalos. Vagões carregados com a munificência das fazendas de Caithness viajam para o oeste onde sua carga será trocada pelo ouro de Mégalos. Os famosos vinhos de Cardiel chegam até as cortes mais ao norte, enquanto o âmbar e as peles das tribos nômades adornam as mulheres nos haréns em al-Wazif. Anões ambulantes trocam as melhores armas fabricadas em Yrth por alimentos e tecidos exóticos e, mais do que tudo, ouro. Nos dias de hoje a paz repousa sobre estas paragens.

No entanto, a calma pode ser o olho de um furacão. Apesar de ter tido seu avanço bloqueado, Mégalos é ainda muito poderosa e ... inclinada à conquista. Existem rumores de que o califa de al-Wazif conseguiu vários armamentos poderosos dos despojos da Guerra dos Magos, o último conflito entre megalanos e wazifenses, que terminou em 1928.

Comenta-se também, que Vincent de Calder, Príncipe de Cardiel, pretende renunciar a seu título num futuro próximo. Caithness parece estar à beira de uma guerra civil. Com toda essa atividade, pode-se apostar com certeza de ganhar que muito em breve as legiões de Mégalos começarão a se movimentar.

Os não-humanos de Yrth vão sobrevivendo como podem. Os Anões permanecem isolados a maior parte do tempo, saindo ocasionalmente de suas cavernas para comerciar com o mundo exterior. Os Elfos, por sua vez, defrontam-se com a desventura de ver suas terras serem progressivamente ocupadas pelos humanos. Os Orcs, desprezados por todos, são um aborrecimento constante para qualquer humano que lhes atravesse o caminho; no entanto, não são páreo para estes recém-chegados mais numerosos e mais inteligentes. Para maiores informações sobre os Anões, veja a pág. 37; sobre Elfos, a pág. 36 e sobre os Orcs a pág.. 38.

Outros Mundos, Outros Povos

Embora os historiadores de Yrth se esqueçam disso com freqüência, a Terra não foi o único mundo exterior a ser afetado pelo Cataclismo. A formidável força mágica desencadeada naquela ocasião, rompeu a estrutura de espaço-temporal não só da Terra, como também de pelo menos outros dois mundos - por sua vez bastante parecidos com a Yrth e com a Terra quanto ao clima, tamanho, formas de vida, etc. Os poucos feiticeiros que se preocuparam com tais fatos, apontam a Lei da Similaridade Mágica como a responsável por isto — forças mágicas em busca de lugares tão semelhantes a Yrth, quanto possível. A Terra, por estar mais próxima, foi a mais afetada. Gabrook, a terra natal dos Goblins, Hobgoblins e Reptantes, esteve submetido a pelo menos três períodos curtos de transferência. Já Loren'dil, mundo das florestas, lar dos Halflings, dos Gigantes e dos Centauros parece ter sido afetado apenas uma vez pelo Cataclismo.

Do pouco que se aprendeu sobre estes dois outros mundos, sabe-se que Gabrook parece ter sido um planeta predominantemente seco e árido, onde os Goblins se desenvolveram de modo semelhante aos homens. Os Kobolds eram tiranizados e, freqüentemente, escravizados, enquanto os Reptantes eram temidos e evitados. Loren'dil, por sua vez, parece ser um lugar pacífico e idílico, quase que inteiramente coberto por uma densa mata. Os habitantes de

Loren'dil são todos calmos e algo tímidos, e mantiveram em Yrth o costume de viverem em suas próprias comunidades isoladas.

Em Yrth existem, ainda, extensas áreas que não foram totalmente explorada — ninguém tem muita certeza do que anda se passando pelas Terras dos Gênios e, tanto a Terra dos Orcs, como a dos Nômades têm, no máximo, alguns focos espaçados de civilizados. Pode existir qualquer número que se queira de pequenas comunidades formadas por raças que não estão descritas neste volume (talvez algumas do ***GURPS Fantasy Folks***, ou então seres saídos completamente da imaginação do GM...).

O Ressurgimento do Cataclismo

O Cataclismo começou em 1050 e seu período de maior intensidade durou até 1200. Depois disso, seus efeitos ficaram bastante reduzidos. E em lugar dos "seqüestros" coletivos, ele passou a "apanhar" pessoas da Terra (e de outros lugares) individualmente, ou em pequenos grupos... apenas alguns milhares por ano, ao invés de dezenas de milhares.

Em 1551 houve um novo aumento da atividade do Cataclismo. Durante um período de menos de um mês, foram trazidos milhares de terrestres para Yrth, dentre eles muitos Franceses Protestantes.

Desde então, têm havido breves períodos de grande atividade, quando uns quantos milhares de pessoas surgem em poucos dias. No entanto, o Cataclismo permanece a maior parte do tempo num estado de equilíbrio e calma. Ainda assim, novas pessoas continuam a aparecer. Pequenas embarcações ou aviões provenientes do Triângulo das Bermudas surgem ao longo da costa de Ytarria. Entre os desaparecimentos que podem estar relacionados ao Cataclismo, há os de Ambrose Bierce (*1) e de Amelia Earhart (*2). E aquele trovador errante, tão parecido com Jim Morrison (*3)... não, não! Não seria possível! A maioria dos "passageiros" do Cataclismo vem da Terra, da época correspondente. No entanto, há também casos da chegada de viajantes de outros mundos (e épocas). (A freqüência de manifestação de atividade do Cataclismo é uma decisão importante a ser tomada pelo GM. Quanto mais contínua for a "contaminação", mais anti-natural e instável se tornará Yrth.)

Bem-Vindos a Yrth !

O Cataclismo pode ser usado para "importar" uma equipe de jogadores, de onde quer que seja. Porém, esta é uma viagem só de ida. O mesmo pode ser feito com NPCs da Terra ou de qualquer outra parte.

Cada nação de Ytarria tem sua própria política para lidar com os "visitantes". De um modo geral, os não-humanos mais selvagens chacinarão os recém-chegados, enquanto os mais civilizados irão gentilmente conduzi-los porta a fora. Os que visitam Caithness, Cardiel e al-Wazif são conduzidos ao templo, onde serão interrogados por magos. Uns poucos são convidados a servir à coroa; a maioria é liberada, levando consigo um pequeno presente em dinheiro e suas mentes devidamente esvaziadas de "conhecimentos perigosos". Em al-Haz faz-se o mesmo, sendo que os visitantes não islamitas raramente retornam do Pavilhão Azul. Em Sahud, ninguém sabe o que acontece.

Mégalos tem uma organização secreta, a Agência de Serendipity (*4), dedicada exclusivamente à "aquisição" de tais imigrantes, tanto para extrair-lhes conhecimentos úteis, como para evitar que divulguem informações proibidas. Sabe-se que, durante os últimos 300 anos, a Agência vem raptando os visitantes, das outras nações... Algumas vezes após o interrogatório dos primeiros anfitriões e outras, antes!

A existência da Terra e a história de Yrth após a ocorrência do Cataclismo são de conhecimento geral por todo Ytarria. No entanto, a maior parte das pessoas não dá *grande importância* a isto. Os viajantes da Terra não terão problemas em explicar quem são e encontrarão muitas pessoas dispostas a ouvir a sua história. Poucas dentre elas, porém, se interessarão pelas sugestões dos terrestres sobre como alterar o status quo.

A Agência de Serendipity dispõe de informações bastante precisas sobre o desenrolar dos acontecimentos no nosso planeta. Na verdade, a própria existência deste "Liber Terranum Primus" é, em si, um grande segredo. Seu *conteúdo* então, é um segredo ainda maior. Entre outras coisas, os megalanos poderiam fabricar a pólvora, se assim o desejassem...

Durante os últimos cem anos, os jesuítas também têm demonstrado um grande interesse pelos "imigrantes"...

Cronologia (Continuação)

1775 - al-Haz declara um novo jihad para libertar o antigo país de al-Kard. Exércitos de toda Cardiel marcham para a guerra antes que o Império perceba a invasão de suas colônias.

1776 - As legiões Megalanas desembarcam em Hadaton a pedido dos nobres do nordeste de Cardiel. Eles recebem pouco apoio; na verdade eles começam a encontrar resistência das forças Cardielenses a poucas centenas de quilômetros ao sul de Hadaton.

1782 - al-Haz reconhece a derrota para os generais Cardielenses e aceita o Rio da Pedra Azul como linha demarcatória para o armistício.

1784 - Conall de Craine lidera uma expedição pioneira às terras dos Orcs a oeste de Mégalos.

Os nobres de Cardiel informam Mégalos que eles não se consideram mais presos a seus juramentos feudais. As forças Megalanas em Cardiel são dispersadas, fora do bem protegido porto de Hadaton. Depois de um pequeno derramamento de sangue nasce o Principado independente de Cardiel.

1788 - A constituição da Confederação de Cardiel é assinada em Calder. O Ducado de Hadaton continua sob domínio de Mégalos.

1805 - Cardiel anexa o Ducado de Hadaton com a ajuda de al-Wazif.

1812 - Os colonizadores de Caithness fazem os Orcs recuar até as margens do Grande Deserto. As Terras dos Orcs tomam forma.

1822 - Conall é nomeado primeiro Conde de Caithness.

1826 - Conall declara a independência de Caithness e é coroado Rei Conall I; Constantine, o arcebispo de Clixtus, denuncia a Cúria por corrupção; o membros da Igreja de Caithness e seu arcebispo são excomungados pela hierarquia da Igreja em Mégalos.

1827 - Na tentativa de recuperar Caithness, Mégalos lança um ataque que falha estrondosamente.

1840-1850 - A fronteira atual entre al-Wazif e Mégalos é estabelecida depois de uma série de escaramuças na região.

1844 - A Igreja de Caithness reconcilia-se com a de Mégalos e Cardiel.

1845 - Os cavaleiros da Ordem de São João de Nova Jerusalém são expulsos de Cardiel por intolerância religiosa.

1924-1928 - Acontece a "Guerra dos Magos" entre al-Wazif e Mégalos.

1926 - Termina em Caithness a última grande guerra contra os Orcs devido em grande parte à liderança heróica do jovem Lord Peredur de Durham.

1975 - Morre o rei Morrill III de Caithness deixando seu filho de seis anos como sucessor.

1982 - Mégalos invade Caithness e é rechaçada com grandes perdas para os dois lados.

1985 - Conall VI de Caithness é coroado aos 16 anos de idade.

1987 - Uma legião Megalana penetra na misteriosa Floresta Negrae é completamente dizimada.**1989** - Morre o Lord Peredur de Durham. O jovem Rei Conall perde seu mais forte aliado.

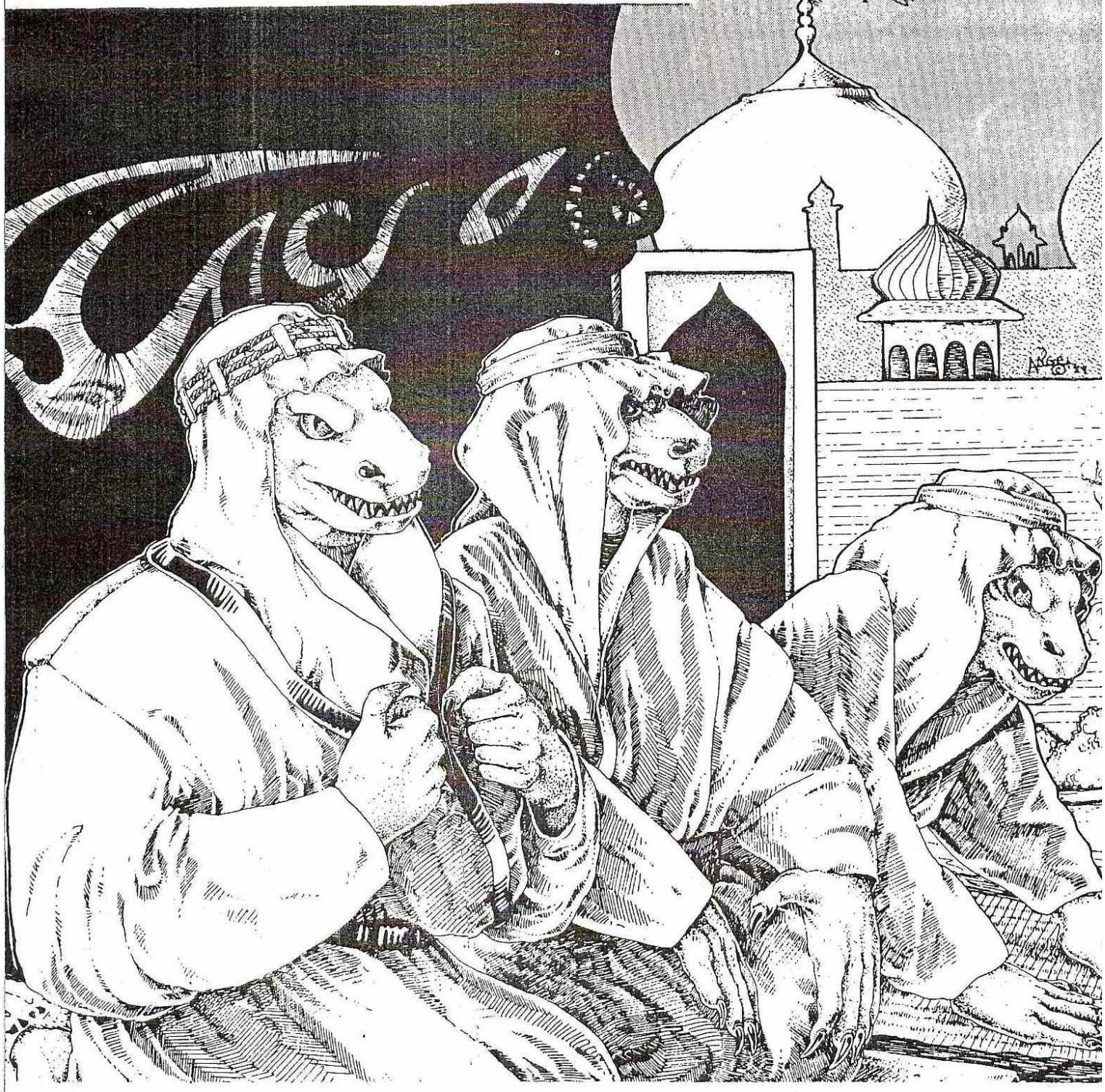
Morre o Califa Ishaq de al-Wazif. O Califa é sucedido por seu filho Hafsa al-Talib.

CULTURA

2

Este capítulo descreve a sociedade feudal e as culturas dominantes (tanto humanas quanto não-humanas) de Yrth. É importante lembrar que numa sociedade medieval humana, a cultura e a religião andam de mãos dadas. Praticamente não existe distinção entre o espiritual e o secular. Os reis governam por direito divino e os dogmas da fé dominante são os alicerces das leis e costumes.

No capítulo 4 (pág. 119), há toda uma seção dedicada à descrição de personagens não-humanos, suas sociedades, crenças e número de pontos de personagem necessários para sua criação.



Tecnologia e Magia

No ano de 1990 da graça de Nosso Senhor, a maior parte de Yrth vive em Nível Tecnológico 3 — que equivale ao nível tecnológico da Europa durante a Idade Média. Algumas regiões, como os Nomad Lands(Território dos Nômades), não passam de NT2, enquanto outras, como Araterre, se aproximam de NT4 (sem pólvora). A dependência da magia e a interferência direta da Guilda dos Magos retardam o avanço da ciência.

Armamentos: As melhores armas são feitas de aço; as melhores armas de longo alcance são os arcos e as bestas. Um cavaleiro bem treinado, protegido por uma armadura de placas, é a última palavra em "máquina de guerra". Os estrangeiros trazidos para Yrth pela ação do Cataclismo introduziram a pólvora em três ocasiões; além disso, ela foi inventada pelos nativos pelo menos uma vez. Em todas estas oportunidades, os magos trataram de fazer com que tanto o conhecimento quanto seus usuários desaparecessem.

Transporte: As pessoas ricas viajam a cavalo ou em carruagens. Os demais caminham. Nas cidades grandes pode-se alugar um jinriquixá, com condutor, por umas poucas moedas de cobre. Nos rios, bordejam grandes barcos, seja puxados por bois desde as margens, ou impulsionados por velas ou remos. No mar são comuns os navios de um mastro; algumas galés têm duas ou três fileiras de remadores. Com bom tempo, uma embarcação comum a vela pode percorrer até 70 milhas em um dia.

Medicina: A maior parte das curas é realizada por meios mágicos. Aqueles que não têm acesso à magia dependem dos medicamentos feitos à base de ervas, de amputações (com o uso de pernas-de-pau e ganchos como próteses dos membros perdidos), de boa sorte e muita reza. A expectativa de vida média gira em torno dos 50 anos, para um habitante da cidade, e dos 40, para um servo. Chegar aos 60 ou 70 anos, significa alcançar uma idade muito avançada e muito poucos o conseguem.

Comunicações: Os muito ricos servem-se da magia para enviar suas mensagens. Ou então de mensageiros particulares para entregar suas missivas. A vida destes portadores não é nem um pouco monótona. Vale lembrar que, no geral, a sociedade é analfabeta.

Magia

Para conduzir uma campanha em que a magia é um elemento importante, é necessário consultar o ***GURPS Magic***. O uso das regras de magia enriquece imensamente as aventuras vividas em Yrth — afinal, o GM não é obrigado a permitir o uso da magia em uma campanha em Yrth, se ele não quiser. Em Caithness, por exemplo, que é uma área de nível de mana baixo, a magia verdadeira é rara e difícil de realizar. E, se as operações mágicas são raras e de pouca força, as regras existentes no *Módulo Básico* serão suficientes.

A maior parte de Yrth tem um nível de mana normal - a magia é poderosa e comum. Comparativamente, a Terra é um ambiente com nível de mana baixo, ou nenhum (dependendo de quem você consultar...). A magia faz parte do dia-a-dia da maioria dos habitantes de Yrth.

Numa área de nível alto de mana, é possível que 1 entre cada 50 humanos conheça uma ou duas mágicas, ou seja dotado de um *dom mágico*; numa de nível de mana normal, a proporção cai para 1 em 100 e numa de mana baixo, como Caithness, para 1 em 500. Em uma área de nível alto de mana, cerca de metade dos mágicos será efetivamente dotada de Aptidão Mágica. Por outro lado, é muito provável que, em áreas de nível baixo de mana, muitas pessoas dotadas da mesma Aptidão Mágica nunca cheguem a aprender magia, ou sequer a ter consciência deste seu talento.

O número de mágicos experientes e treinados (ou de aprendizes) é muito menor — aproximadamente 1 para cada 10 "amadores". Assim, numa cidade próspera de 10.000 habitantes, localizada numa área com nível de mana normal, haveria uma probabilidade de que cerca de 100 deles tivessem *alguma* propensão para magia e outros 10 fossem magos profissionais — alguns deles aprendizes, outros, especialistas.

A Sociedade Feudal

O feudalismo é um sistema social totalmente estratificado. Cada indivíduo tem seu lugar na hierarquia feudal. Alguns desfrutam de status elevado, outros baixo, mas estão todos interligados por uma rede de obrigações e deveres recíprocos. Qualquer pessoa de status elevado tem certas obrigações para com aqueles que lhe estão *abaixo*, assim como certos deveres com os que estão acima — até mesmo os servos têm alguns direitos. A ordem social é reforçada pela fé religiosa. Deus concede o poder aos que estão no topo da escala social e os líderes religiosos tratam de aconselhar aos das camadas mais baixas a se satisfazerem com o quinhão que a vida lhes reservou.

Línguas

As nações cristãs falam *ânglico*, uma língua que evoluiu a partir do inglês antigo, com uma forte influência franco-normanda. Os povos falam um idioma similar, o *Norlandês*, reciprocamente condicionada ao ânglico com nível pré-definido a -3. Tanto o *Norlandês* como o *ânglico* têm nível pré-definido como "Inglês ou Alemão moderno da Terra" -4 e vice-versa.

As nações islâíticas usam o Árabe *clássico* relativamente puro. A linguagem escrita é quase idêntica ao árabe da Terra. A língua falada alterou-se um pouco; um terráqueo de língua árabe estará submetido a um redutor de -2 para entender seus interlocutores durante mais ou menos uma semana, mas depois não terá mais problema.

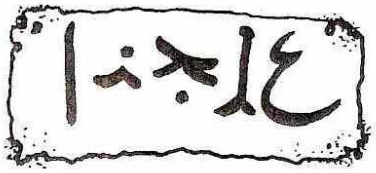
O Latim é usado pelos escolásticos e clérigos das terras cristãs e pelos nobres megalanos. Eles podem ser compreendidos por qualquer conhecedor de Latim da Terra.

Os judeus falam *Ladino*, um idioma intimamente ligado ao espanhol, porém escritos em caracteres hebraicos. O *Ladino* tem NH pré-definido como Espanhol-3 e vice-versa. O hebraico é, ainda, empregado como língua litúrgica; o hebraico de Yrth tem NH pré-definido como "hebraico de Israel" -2 e como "hebraico bíblico" -1.

O sahudês se distancia tanto de suas raízes que não será compreendido por ninguém da Terra.

Quanto às raças de não-humanos, em sua maioria falam idiomas próprios, mas aqueles que são encontrados num território de humanos provavelmente falarão a língua humana correspondente.

As línguas humanas e não-humanas desta parte de Yrth são todas consideradas perícias Mentais/Médias, com exceção do sahudês, que é Mental/Difícil.

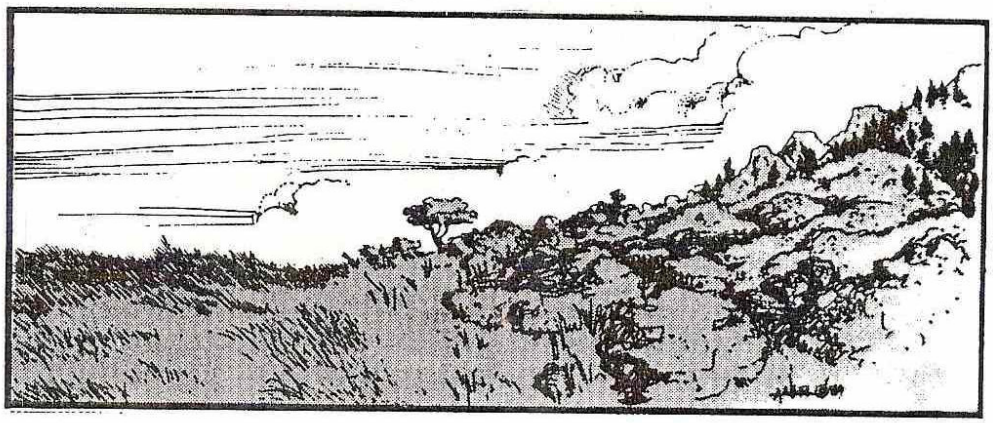


Pronúncia

Yrth - Írt
Ytarrua - I-TÁRR-ia
Caithness - KÁIT-ness
Mégalos - MÉG-ha-los
Cardiel - Kar-di-ÉL
al-Haz - aal-HÁSS
al-Wazif - aal-wa-ZÍF
Zarak - ZÁ-rak
Sahud - sa-HÚD .

Lealdade, Homenagem e Propriedade da Terra

Na sociedade feudal, todo poder — político, militar e econômico —, deriva do controle de terras e das pessoas que as cultivam. Sem terras, um barão não passa de um líder de bandidos e seus cavaleiros de armaduras são meros assassinos. Por outro lado, possuir terras sem servos que arem e cultivem o solo e cuidem dos rebanhos é quase tão ruim quanto não tê-las. Por esta razão, as leis e costumes que governam a propriedade e o uso do solo são o próprio coração do sistema feudal.



Tecnicamente, não existe o conceito de propriedade privada no sistema feudal. Toda terra é mantida como feudo (por concessão de uma autoridade maior). A alta nobreza controla terras por concessão do monarca e pode, por sua vez, conceder pequenas parcelas delas aos menos nobres. A concessão de terra traz consigo o controle sobre todos os que nela vivem; os nobres são os governantes de seus *feudos* particulares, estando sujeitos apenas ao direito real a impostos e à convocação de tropas. O próprio reino é um feudo, controlado pelo rei, sultão ou califa por *direito divino*. Em última análise, todas as terras pertencem a Deus e o monarca é um Seu vassalo.

Em troca de seu feudo, um nobre precisa jurar *lealdade*, assim como faz um cavaleiro para ganhar seu título. Ao jurar lealdade, o *vassalo* ou *feudatário* está jurando cumprir as ordens do seu *senhor feudal* e apoiá-lo militarmente. Em troca, o senhor feudal concede terras, ou um título, ou ambos, ao seu vassalo e jura protegê-lo, tratá-lo condignamente e mantê-lo em sua honra e posição social. A lealdade deve ser jurada a uma instituição — ou seja, à Coroa ou à Igreja —, ou a um indivíduo. Os nobres mais poderosos de terras cristãs geralmente juram sua lealdade à Coroa — assim, se o rei morre, eles permanecem a serviço de seu sucessor. Em al-Haz e al-Wazif, no entanto, a lealdade é jurada ao sultão ou califa *em exercício*. Quando o monarca morre, todos os votos perdem o valor, o que freqüentemente resulta em sangrentas guerras de sucessão.

A lealdade é uma via de mão dupla. Um cavaleiro ou um castelão pode se considerar desobrigado de seu voto se seu suserano cometer alguma falta grave, tal como traição ou heresia. Quando um nobre presta o juramento de lealdade, costuma receber uma prenda — geralmente uma luva ou uma manopla —, como símbolo do seu compromisso de préstimos. Quando desejar anular seus votos, ele atirará a manopla aos pés de seu senhor. Foi desta prática que surgiu o costume de se atirar a luva ao desafiar alguém para um duelo.

A *homenagem* é similar à lealdade, porém de natureza mais séria e comprometedora. Quando alguém jura ou presta homenagem, ele está jurando ser um seguidor pessoal de seu senhor feudal, independente das circunstâncias ou de transgressões! Assim, se um senhor feudal cai em desgraça, o mesmo ocorrerá aos que lhe estão ligados pela homenagem. Se ele vai para uma batalha, seus seguidores juramentados o seguirão, mesmo que isto signifique morte certa. A menos que sejam forçados a tal, os nobres não costumam jurar homenagem a ninguém — este voto de fidelidade irrestrita geralmente é reservado à guarda pessoal de um nobre.

Um *título de nobreza* como ducado, baronato ou emirado, quase sempre está ligado a um feudo. No entanto, vários feudos não são acompanhados por títulos, sendo

A Vida numa Sociedade Feudal

Servos

A vida do camponês em Yrth é árdua, mas não impossível. Ele vive para cultivar o solo, criar rebanhos, ter filhos e alimentar sua família. O servo e sua esposa trabalham todos os dias desde o amanhecer até o pôr-do-sol, exceto aos domingos e em Dias de Festa decretados pela Igreja. Ele trabalha nos campos - arando, plantando ou colhendo -, fabrica muitas das ferramentas que usa, conserta a sua cabana e trabalha para seu senhor. Ela costura as roupas da família, cuida dos filhos, ordenha as vacas e ovelhas e prepara as refeições Seu lar tem apenas um cômodo, contendo uma mesa, uma lareira e uma única cama para toda a família. Durante o inverno, o rebanho também é trazido para dentro, para que homens e animais consigam se manter aquecidos.

Em troca do pedaço de terra que cultiva e no qual se encontra sua casa, o servo tem uma infinidade de obrigações. Para começar, ele tem que dar uma parte de sua colheita (geralmente 10%) ao seu senhor. Ele também precisa trabalhar um certo número de dias do ano para seu suserano - cultivando suas terras, cuidando de suas criações, fazendo a manutenção de cercas, celeiros e fortificações. Além de tudo isso, ele precisa pagar impostos à Coroa, dízimos à Igreja (nas terras cristãs) e , em alguns casos, um aluguel, em dinheiro, ao seu senhor.

Um servo pode ser expulso por seu senhor a qualquer momento. Se ele morrer, sua família só poderá permanecer naquelas terras se o senhor assim o quiser (o que quase sempre acontece). Em Mégalos, um servo não pode migrar para outra região sem a permissão de seu senhor - servos fugitivos são perseguidos implacavelmente. Em Caithness eles podem mudar, mas antes têm todos os seus pertences confiscados por seu senhor. Os filhos de um servo ficam ligados à terra e a seu proprietário pelos mesmos elos, ao atingirem a idade adulta.

Como recreação, os servos participam das festas religiosas, danças e competições de lutas romanas realizadas na vila. Casamentos, nascimentos, término do plantio ou da colheita, todos são motivos para celebração. Os servos se reunirão para beber cerveja ou vinho, cantar e se divertir. Eles são analfabetos e se orgulham disso - "aprender nos livros" é considerado uma perda de tempo valioso.

Continua na próxima página...

controlados por cavaleiros sem títulos (e muitos deles não possuem título algum). Os nobres megalanos são uma exceção a esta regra. Em Mégalos os títulos de nobreza podem ser comprados por pessoas ricas. Não se fazem votos, nem concessões de terras, mas o impacto social destes títulos é grande. Os de outros países vêem estes homens como impostores e tratam-nos como se tivessem nível de Status 1, ou, no máximo, 2.

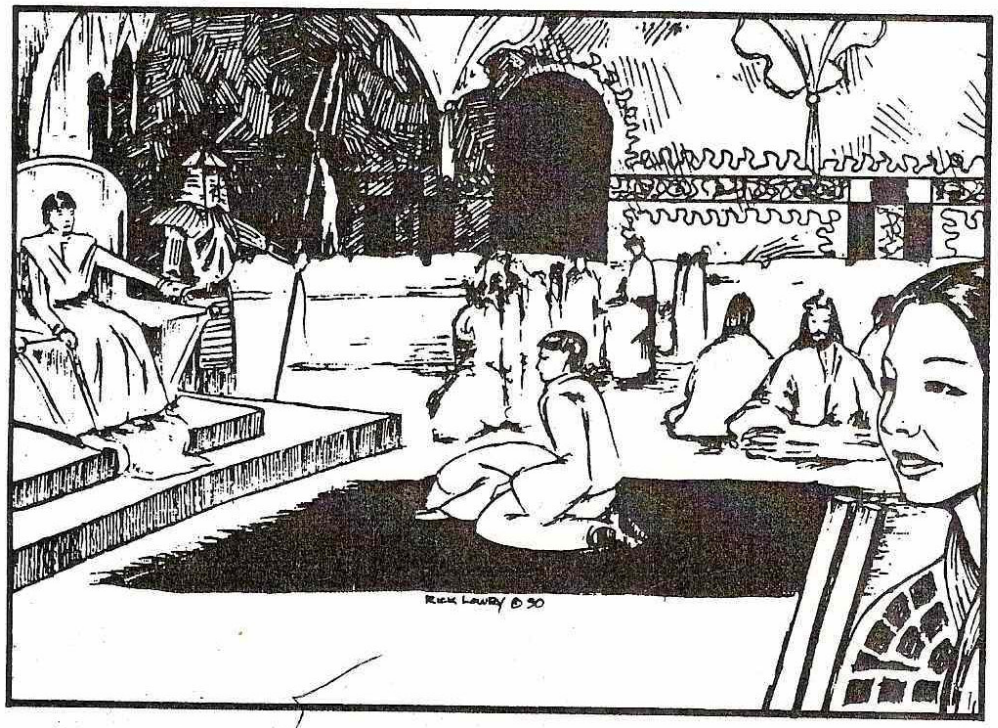
Os títulos de nobreza geralmente são hereditários; após a morte do pai, o filho mais velho herda o título e todos os feudos e obrigações a ele ligados. Esta nova situação tem que ser confirmada pelo rei, mas a aprovação é quase sempre automática. No caso de um nobre sem filhos, seu título e terras revertem ao monarca, o qual poderá, então, concedê-los a alguém de sua escolha. Na maioria dos lugares, uma filha não pode herdar o título, porém o seu marido é um provável candidato a recebê-lo do rei. Muitos nobres poderosos obtiveram seus títulos, casando-se apressadamente com uma mulher nobre que tivesse enviuvado ou ficado órfã recentemente.

Em Caithness, o título não reverte automaticamente ao rei se houver uma filha para herdá-lo. Além disso, em Caithness permite-se que um pai deserde um filho que ele considere *indigno*, em favor de um filho mais novo, ou mesmo uma filha.. Isso conduziu a muitas guerras, mas também a melhores líderes.

A um filho mais novo são deixadas várias opções. Ele pode se tornar um sacerdote, monge, ecolástico ou mago; entrar para o serviço militar como oficial das forças regulares do rei; aceitar um título — criado ou recém-vago —, um ou dois graus inferior ao de seu próprio pai, ou ainda, ser morto numa das constantes lutas políticas internas. Houve um tempo em que a exploração pioneira de novas terras também se constituía numa das opções, mas hoje em dia só Caithness ainda dispõe de áreas selvagens em quantidade significativa.

Nos países islamitas, é comum um pai outorgar feudos a seus filhos antes de sua morte. Desse modo, quando o pai morre, o filho mais velho fica na posição de ser o senhor feudal de seu irmão. Isto freqüentemente conduz a terríveis rivalidades. Os irmãos mais novos podem optar por não jurar lealdade aos seus irmãos mais velhos, uma vez que seus votos originais foram prestados especificamente a seus pais. Nestes casos, o primogênito precisará pôr em prática algum tipo de persuasão — geralmente a do tipo armado.

O posto de cavaleiro *não* é hereditário. Nem tampouco os feudos que não têm títulos ligados a eles. No entanto, os filhos de um cavaleiro serão, desde que adequados, adotados como pajens e futuramente escudeiros e lhes será dada a chance de distinguir-se por seus próprios méritos (veja a seguir). E, se um cavaleiro possuidor de terras tiver um filho forte e cavalheiresco, seu senhor feudal provavelmente permitirá ao filho sucedê-lo no comando do feudo.



A Vida numa Sociedade Feudal (Continuação)

Cidadãos e Habitantes das Vilas

Estes homens podem possuir terras e casas e morar onde quiserem. A maioria é composta de artesãos, mercadores ou parte da criadagem de um nobre. Muitos, sobretudo os últimos, prestam homenagem a um suserano. Todos são obrigados a seguir as ordens e as leis estabelecidas pelo governante do feudo onde vivem. Suas obrigações para com seu senhor são praticamente as mesmas dos servos, mas normalmente são pagas em dinheiro, ao invés de trabalho ou produtos.

Um homem livre pode se deslocar livremente, viajando para o mercado para vender seus produtos ou serviços e comprar o que precisa. Mas , geralmente ele mora a vida toda num mesmo lugar, nunca ficando mais do que alguns dias ausente da casa onde nasceu. Esta casa não é normalmente tão diferente da cabana do servo - o que o distingue é sua liberdade, não sua riqueza -, mas pode ser uma construção sólida, de muitos cômodos com mobília resistente. Se ele for um artesão ou artífice, sua oficina e sua casa serão num mesmo local; ele trabalha em uma sala e dorme na outra.

São raros os camponeses livres no Império, mas eles são comuns em Cardiel e em algumas partes de Caithness e al-Wazif. Os camponeses livres *não* podem ser expulsos de suas terras por seus suseranos - eles têm direitos legais. Eles não são obrigados a trabalhar as terras de seu senhor, embora geralmente tenham que lhe dar uma boa parte de sua colheita, a título de imposto sobre a terra. Eles estão sujeitos a ser chamados para prestar serviço militar por 40 dias por ano, mas normalmente precisam ser pagos por este serviço e (na maioria das regiões) não são obrigados a sair das terras de seu senhor, em campanha - eles só podem ser usados para a defesa das terras.

Em algumas regiões, um camponês livre pode furtar-se às obrigações de ceder produtos ou realizar trabalhos, pagando uma taxa. Algumas vezes, os camponeses acumulam bens em quantidade suficiente para ter casinhas agradáveis e dinheiro bastante para proporcionar um bom começo aos filhos mais novos ou um dote considerável para as filhas. No entanto, os camponeses livres raramente são ricos.

Continua na próxima página...

A Vida numa Sociedade Feudal (Continuação)

Há outras opções para o filho de um plebeu livre, além de seguir as pegadas do pai. Ele pode escolher o sacerdócio, embora apenas em casos excepcionais um plebeu vá longe na hierarquia da Igreja. Em Mégalos ele pode juntar-se às Legiões. Em qualquer lugar ele pode pôr-se a serviço de um nobre e praticar seu ofício, tornar-se um criado, supervisor, cavalariço ou homem-de-armas. Se seu pai tiver dinheiro, ele pode ser enviado para uma universidade e estudar para se tornar um escolástico, escriturário, bardo ou mago.

Segundo a tradição, qualquer um que more numa cidade livre por um ano e um dia é considerado um homem livre, mesmo que anteriormente tenha sido um servo. Se um servo fugitivo for apanhado antes desse tempo, ele estará sujeito a um castigo *severo*, mas se ele estiver na cidade por tempo suficiente, a própria cidade o protegerá da pilhagem arbitrária dos nobres em trânsito.

Nobres

Os Nobres representam a elite da sociedade feudal. Eles moram em mansões na cidade, solares de pedra, torres cercadas por paliçadas de madeira ou castelos. Eles são servidos por criados, entretidos por trovadores e bufões e costumam vestir-se com rendas finas e peles. Quando não estão na corte Real ou Imperial, visitando vizinhos nobres ou comparecendo a um torneio eventual, eles distraem convidados, caçam ou organizam e comparecem a espetáculos de arena.

Mas os homens e as mulheres nobres também têm seus deveres. Primeiro, e acima de tudo, eles são responsáveis pelas defesas de seus domínios. Um nobre vive do produto de suas terras, cultivadas por seus servos. Mesmo que ele permaneça a salvo em seu castelo, um lorde pode ser rapidamente reduzido à pobreza, se seu feudo for constantemente assolado por guerras. E por fim, um nobre pode ser convocado por seu senhor feudal para lutar e fornecer tropas a qualquer momento.

Além de se ocupar com a defesa, um lorde precisa supervisionar as atividades de seu feudo. Ele é o governo: ouve os pedidos e queixas dos camponeses e julga as disputas legais. Ele precisa supervisionar o funcionamento de seus moinhos o treinamento de seus homens-de-armas, o recebimento de impostos e aluguéis, e o cultivo de seus próprios campos (aqueles que não estão alugados aos servos). Muitos nobres têm servos leais chamados *senescais*, para olhar por essas coisas enquanto eles estão fora. Do contrário, a esposa é responsável pelo bom andamento das coisas, na ausência de seu marido.

Cavalaria

A cavalaria é o código de honra dos Cavaleiros — a elite militar montada da sociedade feudal. Mais do que um mero conjunto de normas de conduta, ela representa a mística das ordens dos cavaleiros. Os nobres, em sua maioria, são cavaleiros, mas nem todos os cavaleiros são nobres. Todos, porém, são guerreiros e lutam montados.

Embora um bravo guerreiro possa ser elevado à categoria de Cavaleiro no campo de batalha, a maioria deles é produto de um árduo treinamento. Um menino de sete anos pode ser tomado como *pajem* ou *valete* por um lorde ou cavaleiro. Aos catorze, ele pode ser promovido a *escudeiro* — um aprendiz de cavaleiro que será submetido a um longo e rigoroso treinamento. Geralmente, apenas os meninos de origem nobre (Status Social 2 ou mais) podem aspirar a se tornar um homem-de-armas montado. Uns quantos cavaleiros, porém, poderão aceitar um jovem plebeu promissor como escudeiro e, em Caithness, até as meninas são admissíveis. Um candidato bem sucedido poderá, então, ser formalmente investido em uma graduação militar honorária, numa cerimônia destinada a lembrá-lo uma vez mais de seus deveres (v. coluna lateral da pág. 15).

Os deveres de um bom cavaleiro são: servir a seu senhor; defender a fé; proteger os pobres e oprimidos; manter a paz e fazer respeitar as leis de seu senhor. Ele deve ser tanto um cortesão, como um guerreiro, versado nas artes refinadas da corte — dança, declamação de poesia, canto, instrumentos musicais e xadrez. No entanto, ele não é obrigado a ser alfabetizado (muitos nobres não são capazes de ler ou escrever mais que umas poucas palavras). Ele deve tratar aos outros cavaleiros como irmãos, independente de suas nações ou origem, estendendo a cortesia aos campos de batalha. Assim, se dois cavaleiros estiverem lutando e um deles deixar cair a espada, o outro deverá demonstrar todo seu cavalheirismo, devolvendo-a. Um cavaleiro deverá se mostrar hospitaleiro com um convidado, ainda que este seja um inimigo jurado. A palavra de um cavaleiro é seu voto, e seu voto é inviolável.

Um cavaleiro deve ser gentil com todas as mulheres. Ele pode enaltecer os encantos de uma dama e lutar por sua honra, sem nunca esperar por outra recompensa que uma simples luva de seda, para ser levada como um *favor*. Exceto em Caithness, onde também são raras, não se conhecem mulheres "Cavaleiras".

É desnecessário dizer que os cavaleiros, em sua maioria, não são tão íntegros assim. Muitos *tentam* ser, mas, no final da contas, eles são apenas humanos. Alguns discorrem interminavelmente sobre suas virtudes, mas oprimem os pobres e tiram todo tipo de vantagem nas batalhas. Alguns são, pura e simplesmente, meros assassinos — de qualquer modo, um assassino vestindo uma armadura e empunhando um montante ainda é merecedor de um certo respeito...

Tornar-se um cavaleiro é uma pretensão dispendiosa. Armaduras, espadas e cavalos são ítens caros. Ninguém nascido numa classe social baixa pode pretender se tornar um cavaleiro, senão pela graça de algum nobre que outorgue terras juntamente com a honraria. Além disso, em termos de Riqueza, um cavaleiro deve dispor, no mínimo, de um nível Confortável, para atender às necessidades de sua posição.

Aos cavaleiros que não possuam terras por herança, os condes de regiões desenvolvidas (como Mégalos, onde há pouca disponibilidade de terras), tanto podem outorgar áreas (fora de seus próprios domínios), como providenciar outras fontes de renda ou concessões. Por exemplo: pode lhes ser concedido o direito aos tributos sobre as mercadorias de uma vila, ou o monopólio sobre um determinado produto, como sal ou vinho, em uma certa região. Em muitos casos, isso resulta na necessidade de agentes para administrar as posses ou propriedades do cavaleiro, o qual, por sua vez, precisa pagar pelo serviço, e assim por diante. Os Cavaleiros são, literalmente, a camada mais baixa da nobreza proprietária de terras.

É costume fazer-se um pedido de resgate quando um nobre ou um cavaleiro é feito prisioneiro. Um valor razoável para o resgate seria o equivalente a meio ano da renda do prisioneiro; os captores mais gananciosos pedirão mais. (Considere como renda o "custo de manutenção" correspondente à posição social do refém — v. MB, pág. 191 —, a menos, é claro, que o captor saiba que o prisioneiro ganha mais do que isso!) De qualquer modo, aprisionar um bem-nascido é sempre uma atitude mais clemente e lucrativa do que trucidá-lo!

Em geral, o resgate deve ser pago *antes* do cativo ser libertado. Em alguns casos, porém — sobretudo quando um cavaleiro é aprisionado por outro —, o prisioneiro poderá ser libertado sob sua própria palavra de que o resgate será pago depois.

Segundo o costume, as armas e armaduras de um cavaleiro pertencem àquele que o derrotou em uma batalha, ou num desafio pessoal. Isto não faz parte do resgate, é considerado "espólio de guerra". No entanto, um cavaleiro mais experiente poderá ter um gesto extremamente cavalheiresco ao devolver as armas a um desafiante mais jovem, após derrotá-lo.



A Economia Feudal

A maioria das nações e cidades-estados cunha suas moedas em ouro e em prata, geralmente ornadas com o perfil ou a insígnia do líder em exercício (Use os valores fornecidos no ***Módulo Básico***). Uma moeda de cobre ($) tem um poder de compra equivalente ao de U$ 1 (base 1990). A prata vale 10 vezes mais que o cobre; o ouro vale 20 vezes mais do que a prata; 100 moedas — ou, cerca de $ 1.000 em prata —, pesam ½ kg.

No entanto, devido à escassez dos metais preciosos, é difícil conseguir moedas. Assim, a maior parte do comércio funciona à base de trocas. Isto ocorre com freqüência, sobretudo nas vilas mais remotas e isoladas. Na maioria dos lugares, os viajantes podem facilmente negociar trabalho por comida (geralmente, 4 horas de trabalho por refeição).

Os cursos d'água e a costa são as melhores rotas de comércio; onde não há rios navegáveis, há estradas e trilhas de caravanas. Os grandes carregamentos são geralmente transportados por água, pois além de mais rápido, é mais barato do que aparelhar uma caravana para viajar por terra. O comércio supera a maior parte das prioridades. Mesmo os arqui-inimigos negociam entre si, quando não há guerra declarada, e os exploradores mais audazes são, também, mercadores.

Cidades

O senhor feudal tem autoridade absoluta sobre seus domínios rurais; todo camponês é um arrendatário em suas terras; todo aldeão é um vassalo. Nas cidades e vilas isto não ocorre. Lá, entre as lojas e armazéns, nas docas e nas feiras livres todos prestam sua homenagem em primeiro lugar ao dinheiro, em segundo a Deus e em terceiro ao conde. Como as cidades são vitais como centros de comércio, seus habitantes — sejam ricos ou pobres —, desfrutam de uma liberdade desconhecida por seus irmãos do campo. Os habitantes das cidades movimentam-se livremente, trabalham naquilo que fazem melhor e colhem os frutos do seu trabalho. Suas guildas têm tanto ou mais poder que algumas famílias nobres.

O povo das vilas e cidades desfruta de toda esta autonomia, porque isto é *lucrativo*. Comparado ao estilo de vida de um barão rural típico, os nobres urbanos vivem como imperadores. Os impostos arrecadados no comércio da mais modesta das cidades superam de tal maneira os proventos potenciais de um domínio agrícola, que alguns nobres chegam a tentar *construir* cidades a partir do nada, e então induzir mercadores e artífices a se mudarem para os edifícios vazios. Desnecessário dizer que muitos destes esforços acabam em nada.

Todas as grandes cidades e vilas têm alguns pontos em comum. Em primeiro lugar, o povoado tem que ter uma boa razão para *existir* no local. Isto significa que ele precisa estar situado numa importante rota comercial. Muitas cidades desapareceram por falta de comércio devido à exaustão dos recursos locais,

Para se Tornar um Cavaleiro

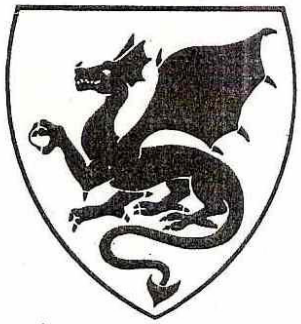
Quando um escudeiro é considerado pronto para se tornar um cavaleiro, ele não pode simplesmente vestir um brasão, calçar suas esporas e sair cavalgando. Ele primeiro precisa se submeter a uma cerimônia solene, na qual ele purifica sua alma e seu corpo, e então ser sagrado por um nobre que já seja, ele mesmo, um cavaleiro.

Nas terras cristãs, a cerimônia de sagração ou investidura acontece geralmente aos domingos, ou nalgum dia santo. Primeiro, o escudeiro precisa jejuar um dia inteiro na véspera da cerimônia - não tomando nada além de água -, e então tomar um banho ritual. Este procedimento serve para purificar seu corpo. (Assim, um *Cavaleiro do Banho* é aquele que foi sagrado numa cerimônia formal, enquanto um *Cavaleiro da Espada* é aquele que recebeu seu título num campo de batalha). Depois disso, ele precisa purgar sua alma, confessando seus pecados a um sacerdote e fazendo uma vigília na catedral que dura toda a noite, onde ele medita sobre as responsabilidades do título.

Pela manhã, o escudeiro assistirá à missa e comungará, depois ele se aproximará do lorde que irá sagrá-lo. O nobre perguntará por quê ele deseja se tornar um cavaleiro. Se o escudeiro responder que ele o deseja para granjear respeito para si, adquirir riquezas, ou qualquer outro motivo egoísta, ele será rejeitado e provavelmente nunca chegará a se tornar um cavaleiro. Se ele replicar que seu objetivo é servir a Deus e a seu senhor feudal, e defender o bom povo cristão do mal, então ele é instruído a ajoelhar-se. O nobre tomará da espada do cavaleiro - que às vezes está pendurada ao pescoço do escudeiro -, e lhe dará três sonoros golpes cerimoniais com a parte chata da lâmina; enquanto o faz, proclamará: *Em nome de Deus, de São Miguel e da Virgem Maria eu o faço Cavaleiro.* Isto é o que significa ser *armado* cavaleiro.

A seguir, as damas se adiantarão e cingirão o novo cavaleiro com sua espada, dar-lhe-ão seu cavalo e o presentearão com esporas de ouro para simbolizar o seu novo status. O escudeiro *conquistou suas esporas* e cavalga para fora do salão como um cavaleiro habilitado.

Nas terras islamíticas, os candidatos também observam o ritual do jejum, do banho e da vigília, embora não se confessem nem comunguem. Eles são investidos em nome de Alá, ao invés dos santos cristãos. No mais, a cerimônia é similar à realizada nos países cristãos.



Armas e Divisas Heráldicas

Numa sociedade analfabeta, os desenhos e os sinais são importantes. Assim, a loja de um sapateiro é identificada pelo desenho de um sapato; a de um feiticeiro por uma representação de um gato preto, ou de uma bola de cristal; uma casa de penhores por três globos de ouro.

Da mesma forma, os indivíduos são identificados por símbolo pessoais. Estes são chamados de *armas* se o portador for de origem nobre. Uma divisa é, na realidade, uma túnica ou colete usada sobre a armadura de um cavaleiro, ornada com seu símbolo pessoal. De mesmo modo, o cavaleiro costuma pintar suas armas sobre o escudo. Assim, um cavaleiro de armadura pode ser reconhecido à distância.

Os homens-de-armas vestem-se com as cores do seu senhor, ou *libré*, e talvez pintem suas armas em seus escudos. Um soldado com o *escudo em branco* é um mercenário; um cavaleiro que deseje permanecer incógnito, cobrirá seu escudo com um pano, e talvez só se deixe conhecer no último instante antes de uma justa ou batalha.

Somente a nobreza pode ostentar armas, mas qualquer um pode adotar uma divisa ou símbolo pessoal. Deve ser um desenho simples. A divisa de Justina Wolfslayer, por exemplo, é uma flecha. Seu *sinete* num documento será uma flecha e ela marcará sua propriedade com o mesmo símbolo. Se fosse elevada à nobreza, provavelmente faria com que os heráldicos lhe desenhassem novas armas, incorporando sua fecha. Os jogadores que representam cavaleiros ou nobres podem desenhar suas próprias armas. As regras para fazê-lo *corretamente* constituem a arte heráldica; pode-se encontrar referências detalhadas em qualquer enciclopédia ou biblioteca. Algumas notas breves:

Em geral, a heráldica se utiliza de sete cores: dois *metais* - prata (branco) e ouro (amarelo) - e os cinco *esmaltes*: vermelho, azul, verde, preto e púrpura. Os desenhos não devem sobrepor um esmalte a outro nem um metal a outro - esta não é uma regra artificial, ela contribui para aumentar a visibilidade.

As armas de nobres aparentados devem ser similares, mas não idênticas. A diferença, sem brincadeiras, é chamada *diferença*. Quando um herdeiro herda títulos, ele também herda armas idênticas às de seu pai - ou seja, ele elimina a diferença por si próprio.

Uma mulher da nobreza pode ostentar armas. Elas serão habitualmente ordenadas na forma de um diamante ou *losango*. A forma de escudo é reservada aos homens (em Caithness, as mulheres cavaleiras podem usar esta forma).

à abertura de uma rota mais segura e mais rápida, ou à competição. Em segundo lugar, uma cidade precisa dispor de um bom suprimento de água — para ser consumida e transportada. Praticamente todas as cidades estão situadas às margens dos rios ou na costa. Além disso ela precisa ser defensável; uma cidade é um prêmio muito tentador para pretensos invasores. Finalmente, é fundamental haver abundância de *solo* bom e fértil. São necessários nove servos cultivando o campo, para produzir o excedente necessário para alimentar um habitante da cidade — sem os senhores rurais e seus diligentes vassalos, a cidade morreria de fome.

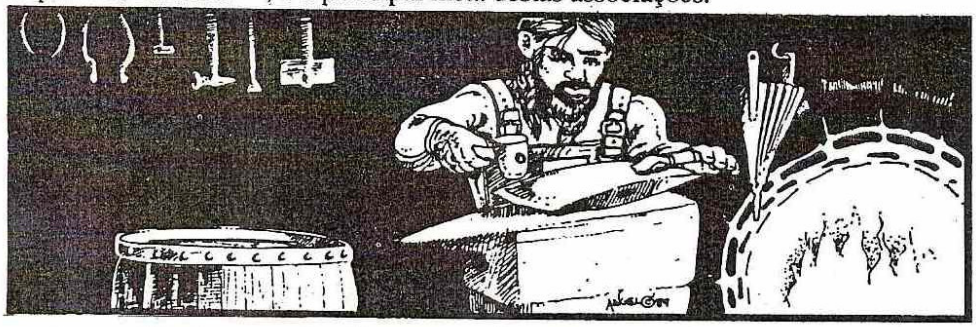
O Governo das Cidades

Sem dúvida, a maior parte dos habitantes das cidades ainda tem os senhores aos quais eles devem deferência, e um plebeu ainda está sujeito a perder sua cabeça por não tirar o chapéu a um Barão com quem cruze pela rua. Porém; os barões raramente usam o seu poder para algo além de manter a paz e arrecadar impostos. No mais, eles costumam indicar governadores ou alcaides para cuidar da administração urbana. Tais homens são geralmente escolhidos por suas habilidades e, freqüentemente, são os mercadores mais bem sucedidos e educados. O alcaide é um vassalo de seu suserano e lhe deve fidelidade, mas é também um membro da classe dos comerciantes e não deixará de levar seus interesses em consideração. Muitos alcaides costumam escolher um conselho, para orientá-los e ajudá-los a governar a cidade. Este conselho costuma ser composto pelos homens mais proeminentes da comunidade: chefes de guildas, comerciantes, escolásticos e padres. O capitão da guarda da cidade — ele próprio um vassalo do nobre local —, também pode ser incluído neste grupo. Este conselho pode ditar, por unanimidade, virtualmente qualquer regra, destinada a resolver rapidamente qualquer disputa pública pendente.

Algumas cidades, especialmente Mégalos e Cardiel, escolhem seus próprios alcaides e conselhos e não prestam fidelidade a nenhum outro senhor, que não o próprio monarca. Estas cidades desfrutam de privilégios reais, que lhes dão o direito de auto-gestão mediante o pagamento de uma anuidade em dinheiro. Este tributo é pago pela cidade com fundos levantados através de impostos locais. Mesmo representando um *acréscimo* às taxas já pagas pelos indivíduos ao rei, a carga tributária sobre cada cidadão é ainda muito menor do que aquela que incide sobre os servos rurais. Estas cidades *livres* e *abertas* continuam obrigadas a atender às exigências do monarca em tempos de guerra — fornecendo dinheiro, suprimentos e tropas. Caso contrário, seus privilégios podem ser revogados. Em alguns casos, uma cidade acaba acompanhando seu suserano numa guerra, apenas para ganhar — ou conservar —, um privilégio.

Guildas

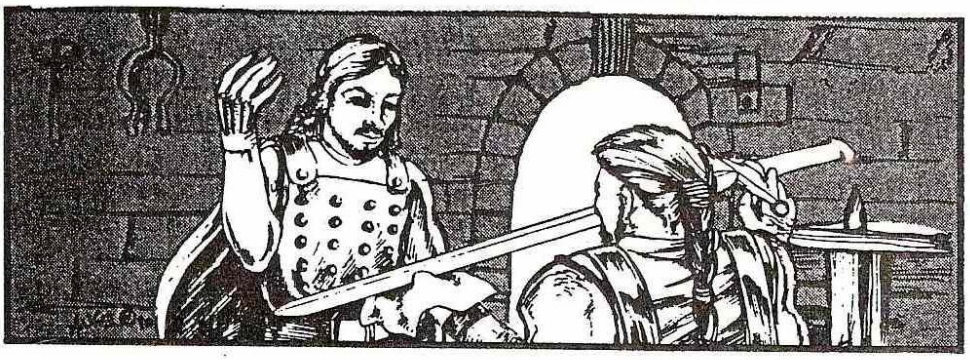
Uma guilda é uma associação *beneficente* e *protetora* de indivíduos do mesmo ofício ou ramo de comércio. O objetivo de toda guilda é o de garantir o bem-estar de seus membros, assegurando o monopólio de algum negócio específico. O monopólio significa poder e a limitação dos negócios ou ofícios aos *afiliados* — i.e., membros e respectivas famílias —, é a principal meta destas associações.



Uma guilda desempenha diversos papéis por seus membros. O primeiro e mais importante deles já foi mencionado: os integrantes são protegidos da competição. Para este fim, apenas os membros afiliados à guilda têm permissão para comerciar nas áreas sob seu controle. A guilda também regulamenta o preço e a qualidade dos produtos. Seu *selo* estampado ou afixado a um produto, é a garantia de que aquele item está dentro de seus padrões. A competição baseada em descontos para compras em grandes quantidades

e em redução de preços é desencorajada, enquanto e a competição por qualidade é estimulada. Sempre se pode confiar nos produtos de um mestre artesão pertencente a uma guilda. Todavia, eles são caros. A guilda também protege segredos e patrocina o desenvolvimento de novas técnicas. Elas também controlam os aprendizes, cuidando para que os ensinamentos sejam corretamente ministrados e dando preferência aos filhos e filhas das famílias associadas. Além disso, os afiliados desfrutam de uma espécie de *seguro*. Se um deles morre, sua família será assistida; se sua loja ou casa pega fogo, a guilda a reconstruirá; se ele for ferido ou ficar doente, será atendido por um curandeiro a serviço da guilda. Algumas associações abastadas chegam até mesmo a construir hospitais, igrejas e escolas e providenciam dotes para as filhas dos membros mais pobres.

Por fim, uma guilda representa os interesses de seus membros junto ao governo, nobreza e monarca locais. Ela procurará obter isenção de tarifas e pedágios, proteção ao longo das rotas comerciais e impostos mais baixos para seus associados. O peso de sua influência se baseia no monopólio, ameaças de greve ou retenção de produtos. Um barão que esteja tentando enfrentar uma guerra sem nenhum armeiro para equipar seus cavaleiros, logo perceberá as vantagens de ceder às exigências da Guilda dos Armeiros!



Tipos de Guildas

Há dois tipos principais de guildas: as dos mercadores e as dos artesãos. As dos mercadores congregam todos aqueles que compram e vendem mercadorias para ganhar a vida e podem ter controle sobre o comércio de grandes cidades, de regiões, ou mesmo de todo um país. As guildas dos artesãos geralmente atuam dentro dos limites de uma cidade ou vizinhança. Nem sempre os dois tipos de guildas se entendem. Os mercadores preferem comprar barato, enquanto os artesãos querem vender caro. Todos os artesãos dependem dos mercadores para levar seus produtos aos mercados de outras terras.

Uma guilda só se formará a partir de pelo menos meia dúzia de membros e só será poderosa quando congregar várias dúzias deles. Assim, em cidades menores há poucas guildas, enquanto as grandes cidades de Mégalos abrigam dezenas delas — há até mesmo uma Guilda dos Garis. Isso não significa que os trabalhadores das cidades menores não tenham suas agremiações. No entanto, enquanto uma pequena cidade dispõe de uma Guilda dos Trabalhadores Têxteis, as metrópoles contam com associações independentes para cada um dos ofícios correlatos: Fiandeiros, Tecelões, Alfaiates, Tintureiros e Bordadeiras. Nas cidades livres as guildas são mais poderosas; já em al-Haz e Caithness elas são mais fracas.

Todos os afiliados de uma guilda recolhem mensalmente uma taxa de contribuição que varia entre 5-10% de seus vencimentos. As agremiações mais ricas costumam dispor de uma sede central; as guildas mais comuns reúnem-se em locais públicos e as mais pobres fazem assembléias na casa de seu chefe.

A Organização das Guildas

As grandes guildas, que atuam em várias cidades ou em nível nacional, são lideradas por um Grão Mestre. O líder de uma cidade é o Chefe da Guilda. Trata-se, geralmente, de uma pessoa que associa um alto grau de habilidade no ofício com as perícias Diplomacia, Política ou Lábia. O suserano ou alcaide de uma cidade sempre atende aos pedidos de audiência dos Chefes de guildas, além de sempre consultá-los sobre vários assuntos. Quando uma cidade tem um Conselho Administrativo, os Chefes Sindicais locais também fazem parte dele.

A Guarda da Cidade

Em toda vila ou cidade de bom tamanho, haverá pelo menos duas forças militares. Uma é representada pelas forças de elite pertencentes ao nobre governante. A outra será o corpo de guarda da cidade.

O corpo de guarda são os homens que acabam com as brigas em tavernas, perseguem ladrões, investigam assassinatos (da melhor maneira possível), jogam os bêbados no lago para reanimá-los e, no geral, proporcionam o mínimo de ordem que uma cidade medieval pode esperar.

O corpo de guarda também entrará em muitas campanhas, tanto na qualidade de inimigos como de aliados. A maior parte dos guardas são homens comuns, relativamente honestos, ansiosos para ouvir alguma história razoável ou entornar um copo de cerveja. Muitos guardas são subornáveis já que um guarda comum ganha uns $130 por mês - mas alguns deles são completamente honestos.

Um representante típico do corpo de guarda poderia ser um personagem de 40 pontos: ST 12, DX 11, IQ 10, HT 11, com as perícias adequadas e uma ou duas desvantagens (tanto Sadismo como Honestidade podem significar problemas para os PCs!).

Os guardas que patrulham as ruas carregarão maças leves, porretes ou espadas curtas; eles não terão escudos maiores do que broquéis. Os guardas que cuidam dos portões portarão lanças e terão arcos ou bestas à mão. Os oficiais provavelmente terão montarias e poderão portar espadas curtas ou sabres. O NH para as perícias típicas está na faixa de 12 a 14.

Os mais bem equipados usarão cota de malha; outros usarão couras. Os oficiais provavelmente optarão pelo conforto e usarão couras.

Quase nunca um guarda terá habilidades mágicas. Os magos conseguem encontrar empregos melhores!

Os personagens inclinados à marginalidade devem se lembrar que matar um homem da guarda não é uma boa idéia. Seus companheiros se lembrarão, e você terá um Inimigo instantâneo naquela vila!

Escravidão

Muitos países de Ytarria, incluindo Mégalos, al-Haz, al-Wazif e Caithness, permitem a escravidão. Veja no MB, pág. 134, as regras gerais sobre escravos e seus preços. Há quatro tipos de escravos:

Escravos por Lei - Transgressores presos por assassinato, traição, destruição ruinosa da propriedade alheia tornam-se escravos da Coroa (se não foram sentenciados à morte). Metade de seu valor de mercado é dada à parte (ou família da parte) prejudicada pelo transgressor, e o escravo é utilizado para limpar, construir, minerar e realizar outras tarefas onerosas longe da sociedade educada. A expectativa de vida desses escravos é curta; em média 5 anos, dez na melhor das hipóteses. Por este motivo, a lealdade destas pessoas deve ser reduzida em 2 (ou mais) pontos. Só raramente um escravo da Coroa é libertado, e nunca sem um motivo especial.

Continua na próxima página...

Escravidão (continuação)

Escravos por Captura - Caithness não tem uma indústria escravagista ativa, por isso, a maioria deles é importada de Mégalos ou de al-Haz. Estas são as pessoas capturadas em terras distantes e postas a ferros. Os testes de reação e de lealdade dessas pessoas são normais.

Escravos por Opção - Alguém que precise desesperadamente de dinheiro (para tirar algum parente ou ente querido de algum apuro, por exemplo), pode vender-se como escravo. Isto pode ocorrer se um ente querido comete um crime e sua fiança excede suas possibilidades (o que lhe renderia castigos mais sérios); ou se um pai não é mais capaz de manter seus filhos, etc. O candidato a escravo recebe seu valor líquido de mercado (geralmente o valor que ele conseguiria ganhar usando suas melhores perícias como homem livre). Estes escravos apõem um bônus de +2 em seus testes de lealdade.

Escravos de Nascimento - Em Mégalos, al-Haz e al-Wazif, o filho de uma escrava é propriedade do dono dela. Esses escravos podem ser libertados por seus donos a qualquer momento. Um grande número de escravos de Mégalos e grande parte dos escravos de al-Wazif são escravos de nascimento. As *Casas de Escravos* criam escravos para finalidades específicas; as mais bem sucedidas vêm fazendo isto há séculos. Em Caithness, a escravidão não é hereditária.

A escravidão é vitalícia; exceto pelo primeiro tipo, qualquer escravo pode ser libertado por um proprietário complacente.

Num mercado de escravos (toda cidade ou vila por menor que seja tem pelo menos um) a maior parte deles é composta de Escravos por Captura ou de Nascimento; Uns poucos são Escravos por Opção. Todos os Escravos por Lei pertencem à Coroa.

Os escravos não têm direito a propriedades ou possessões que não lhe tenham sido doadas por seus donos, e podem ser açoitados por eles, por qualquer razão ou por razão nenhuma. Mas, embora isto seja considerado legal, não é considerado *correto*. Os Cavaleiros da Cantaria, em particular, eram conhecidos por castigar donos de escravos por abusarem de sua propriedade.

O casamento entre escravos não é reconhecido por nenhuma jurisprudência, mesmo que tenha sido realizado por um clérigo. Uma ofensa contra a pessoa de um escravo constitui um *desperdício* - i.e., não passa de uma ofensa à propriedade de um dono de escravos.

Ocasionalmente são encontrados não-humanos no mercado de escravos. A maior parte deles (com exceção de um Anão criminoso) são Escravos por Captura.

Abaixo do Grão Mestre e dos Chefes locais de uma guilda de artesãos estão os Mestres. Estes são indivíduos altamente especializados no ofício — em geral, com NH 16+ na(s) perícia(s) apropriada(s). A maioria dos Mestres tem sua própria oficina, embora isso não seja uma exigência.

Abaixo dos Mestres estão os Oficiais. Estes são profissionais competentes (NH 14+), que ainda não desenvolveram plenamente sua(s) perícia(s). Eles podem trabalhar para um único Mestre Artesão ou viajar entre oficinas ou obras, trabalhando para quem quer que esteja contratando serviços no momento. Um ferreiro pode se juntar a uma caravana de mercadores, ferrando os cavalos ou as juntas de bois, consertando os carroções, etc.; um armeiro pode seguir com um exército em campanha; um carpinteiro naval pode se engajar como membro da tripulação em longas viagens marítimas. Quando um Oficial estiver pronto para ser avaliado, fará uma *obra de examinação* — um trabalho que demonstre seu talento aos mais graduados. Se a Junta dos Mestres aceitar a amostra, ele será promovido a Mestre. Algumas guildas limitam o número de Mestres que podem coexistir ao mesmo tempo. Desse modo, um Oficial pode envelhecer enquanto espera.

No último escalão estão os Aprendizes. Enquanto estiver aprendendo seu ofício, um Aprendiz deve, entre outras coisas, cozinhar, varrer e realizar pequenos serviços. Mas ele está lá para aprender, e a guilda castigará qualquer Mestre que use seu aprendiz para trabalho escravo, sem ensiná-lo adequadamente. Um Aprendiz recebe abrigo, comida e umas poucas moedas. Quando o Mestre achar que ele está pronto, ele será promovido a Oficial. Para avaliar sua aptidão, o Mestre pode exigir que o Aprendiz dê uma prova de sua capacidade, apresentando uma *obra de aprendiz*, que tem a mesma função da obra de examinação, sendo contudo um trabalho mais simples.

Santos Padroeiros, Mistérios e Organizações Secretas

Umas quantas guildas de artesãos são algo mais do que simples organizações econômicas: são verdadeiras confrarias, com ritos de iniciação, doutrinas religiosas e rituais secretos. Muitas têm um santo padroeiro específico, em nome do qual são realizadas cerimônias religiosas secretas, exclusivas para os membros. Alguns veneram deuses pagãos como padroeiros, dedicando-lhes cultos secretos, ao mesmo tempo que, publicamente, freqüentam a catedral ou mesquita nos dias santificados. Acreditam que o santo padroeiro, ou a divindade, tenha alguma consideração especial por aqueles que trabalhem em sua arte preferida e as proteja de qualquer mal. O ingresso na guilda, a promoção a Oficial ou a Mestre, a aplicação de castigos aos membros faltosos são eventos acompanhados de ritos solenes, geralmente presididos pelo Chefe local.

Algumas guildas encaram seus ofícios como uma forma de arte de importante significado filosófico. Os Mestres são aqueles que dominam o conhecimento dos *mistérios* do ofício e guardam segredos que os leigos nem sonham existir. Em Yrth, o conhecimento de algumas mágicas específicas, dominadas apenas pelos Mestres Artesãos pode ser um destes mistérios. Estes Mestres guardarão seus segredos com a própria vida; nem suas famílias, seus competidores ou até mesmo seus aprendizes e oficiais saberão até onde vão seu conhecimento e poder. Os Oficiais cujo caráter e discreção sejam questionáveis *jamais* atingirão posições mais elevadas.



Há guildas cujas aspirações vão além de apenas regulamentar seu ofício. Algumas poucas têm metas políticas,

ou pretendem influenciar no curso da história — são muitas as que são suspeitas de alimentar estas intenções secretas. Para melhor ocultar as suas conspirações, os membros podem usar senhas e sinais secretos para se identificarem uns aos outros e se comunicarem entre si. A investigação e a infiltração nesses grupos podem gerar muitas sessões de aventuras.

A descrição acima cobre as associações de artesãos e de mercadores. Mas, algumas das guildas mais interessantes não se enquadram no padrão usual. São elas:

Sindicato dos Ladrões

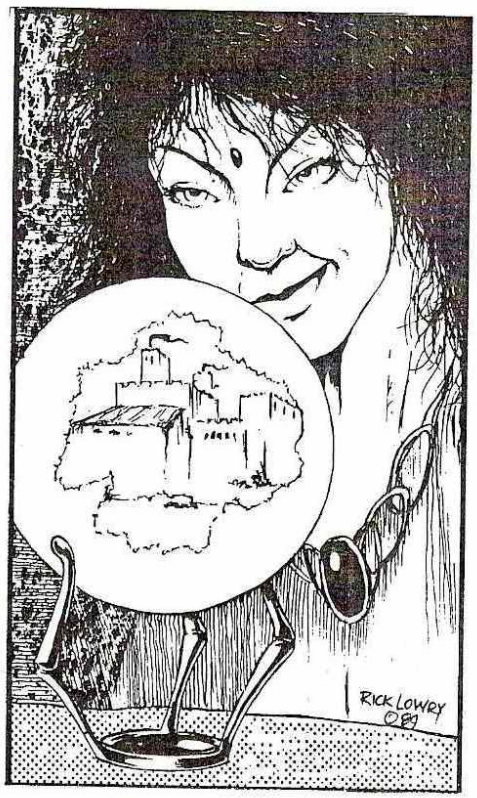
Em muitas cidades, os ladrões são tão bem organizados como qualquer outro grupo de profissionais. Eles não costumam se importar com formalidades como aprendizes, provas de capacitação e coisas do gênero, mas protegem seu monopólio sobre as atividades criminosas com o mesmo ciúme, e de modo muito mais violento, que qualquer associação legal. Na maioria dos lugares, a " Guilda dos Ladrões " significa a *organização* local e não uma guilda no sentido usual.

Quando bem organizado, um Sindicato de Ladrões controla toda a atividade criminosa em seu território: jogo ilegal, escravidão, chantagem, contrabando, prostituição, proteção e, evidentemente, roubo. A organização cuida de seus membros, protegendo-os das autoridades e de rivais. O sindicato paga a guarda da cidade para olhar para o outro lado na hora certa, suborna autoridades do governo e providencia a libertação de companheiros aprisionados. O líder da organização pode ser o cabeça de uma família criminosa dominante, um valentão que abriu seu caminho até o poder com muita briga, ou até um autêntico Chefe de Guilda, escolhido por seus pares por sua perícia e astúcia.

Em alguns lugares, cada tipo de atividade criminosa será dominado por uma única família ou quadrilha; em outros, a área será dividida em territórios. Em qualquer um dos casos, podem irromper guerras desordenadas entre as gangues. O resultado tanto pode ser o surgimento de um Sindicato único, como pode significar uma cidade temporariamente livre da escória!

Nos lugares em que os criminosos estiverem bem organizados, a competição de amadores (por exemplo, de viajantes aventureiros) será muito mal-vista. Por outro lado, o engajamento (em escalões inferiores) é geralmente fácil e informal. Por sua vez, as quadrilhas locais exigirão como pagamento cerca de 25% do produto de qualquer atividade criminosa praticada na área (mais, se elas fornecerem apoio e informações).

Para fazer contato com o submundo local, dirija-se para alguma parte miserável da cidade e faça um teste de Manha. Uma jogada bem sucedida significa um contato; uma falha crítica o deixará marcado como espião ou delator e, possivelmente, resultará numa surra ou numa cutelada.



Guilda dos Magos

Assim como no caso do Sindicato dos Ladrões, este é apenas um nome genérico para qualquer associação de operadores mágicos. Os magos têm uma tendência a ser briguentos. Com a exceção das vilas muito pequenas, se alguém mencionar " Guilda dos Magos, pergunte "Qual delas? " Se os feiticeiros fossem *realmente capazes* de se organizar, eles certamente controlariam Yrth. Mas, de um modo geral, a cada grupo de magos corresponde um outro grupo rival.

Aventuras com Guildas

Vários tipos de Guildas representam uma fonte imediata de emprego para os PCs, mesmo que eles não sejam afiliados a elas. Em diversos casos, a missão é muito perigosa (física ou politicamente) para expor a vida de um artesão treinado - já um valoroso bando de aventureiros vem bem a calhar!

Informações Secretas: Os PCs são contratados por uma Guilda para roubar um livro de segredos pertencente a outra - ou para recuperar tal livro. Ou, o alvo pode ser uma amostra de produtos, corantes, tecidos, etc.

As Guildas rivais podem ter artesãos de vilas diferentes como membros, cada uma mais ansiosa do que a outra para se tornar a maior Guilda de coureiros, armeiros, ou qualquer outra coisa.

Salve-se quem puder! Os PCs se vêem envolvidos em uma guerra *não declarada* entre gangues, enquanto pequenas facções lutam pelo domínio do Sindicato dos Ladrões de uma cidade grande.

Não pergunte: Os personagens andam especulando, repetidamente, sobre a existência ou não de um Sindicato de Assassinos.

Os "Free-lancers": Os PCs estão na pista de algum objeto valioso - que no momento pertence a alguma outra pessoa. Desafortunadamente, enquanto estão "fazendo o serviço", são vistos por representantes do Sindicato dos Ladrões local. Irão os ladrões pedir participação na pilhagem? Alertar a vítima? Alertar o corpo de guarda? Tentar roubá-la dos PCs?

Os Incendiários: Tem realmente havido muitas fogueiras ao redor da vila ultimamente. Os PCs sabe-se lá por que motivo são chamados para investigar. Em pouco tempo eles encontram uma porção de pistas. A Irmandade dos Magos do Fogo tem tido problemas internos; existe um boato de que a Guilda dos Armeiros está se sentindo meio por baixo e está tentando revigorar os negócios; uma família local de ladrões começou a cobrar proteção... e nenhum deles ficará satisfeito com a interferência dos PCs!

Os Miquelitas

A Ordem de São Miguel Arcanjo foi criada em 1412 para liderar um santa inquisição contra os ateus de Mégalos. Durante os primeiros 200 anos, os Miquelitas cuidaram somente de crimes religiosos, até que os hereges se tornaram escassos. Daí em diante, eles assumiram deveres "policiais"; inicialmente em casos políticos e mais tarde em crimes mágicos e espetaculares.

Os Miquelitas trabalham em pequenos grupos chamados de Punhos de Miguel em Mégalos e de u'a Mão de Miguel em Caithness e Cardiel. São grupos formados por cerca de cinco condestáveis que trabalham bem como uma equipe. A maioria será de guerreiros com perícias de investigação. Em Mégalos, haverá sempre um padre entre eles; em Cardiel poderá haver um ulemá. Com exceção de Caithness, onde a magia é rara, sempre haverá um mágico no grupo.

Existem organizações Miquelitas independentes em cada uma das três nações "cristãs". Elas cooperam entre si, mas não compartilham o comando. Os megalanos são severos, fanáticos e não aceitam mulheres como membros. Os Miquelitas de Caithness são investigadores habilidosos, bons "guardas de rua" e com freqüência de origem plebéia. Os Miquelitas de Cardiel são, simplismente policiais e não uma ordem religiosa; alguns são muçulmanos e todos respondem ao Príncipe de Cardiel.

Não há nenhum grupo equivalente aos Miquelitas na Terra Medieval. Eles não são simples membros do corpo de guarda da cidade nem cavaleiros. Seus métodos se sofisticaram a ponto de rivalizar em engenho com os criminosos mais talentosos e com freqüência versados em magia de Yrth. Em Caithness e Cardiel, os agentes do FBI da década de 30 são bons modelos a serem seguidos, trocando golpes de espada e feitiços ao invés de tiros de metralhadora. Em Mégalos a melhor analogia é uma mistura entre a Inquisição espanhola com a Gestapo.

Um Miquelita terá as seguintes Vantagens: Poderes Legais, 10 pontos (jurisdição nacional, sem estar limitado pelos direitos civis); Patrono: Os Miquelitas, 20 pontos (muito poderosos, 9 ou menos); Reputação, 0 pontos: Homem da Lei (modificadores de reação: +2 dos simpatizantes da lei, -4 no submundo, reconhecidos pelos seus mantos, a menos que estejam disfarçados); Hierarquia Militar nível 1, 5 pontos (pode ser mais elevado).

Ele terá também as desvantagens de: Dever para com os Miquelitas e a Lei, -15 pontos (15 ou menos); Voto: Não se prevalecer do status de Miquelita para obter lucros pessoais, -10 pontos: Fanatismo (opcional em Caithness, proibido em Cardiel), -15 pontos; Intolerância Religiosa (exceto em Cardiel), -15 pontos.

Deverá ter Conhecimento do Terreno (país), 12; Briga, 12; Espadas de Lâmina Larga e Espadas Curtas - uma 14, a outra 13; Teologia (cristã), 14 (exceto em Cardiel); Criminologia, 14; Direito, 15; Escudo, 12; Manha, 14 (só em Caithness).

Em muitas regiões, existe uma rivalidade constante, às vezes até guerra declarada, entre os diversos grupos de magos, ou mesmo dentro deles. Não é de todo desconhecida, porém, a cooperação entre associações, prática esta absolutamente indispensável para a criação de alguns objetos encantados poderosos, embora quaisquer instrumentos cuja criação dependa de perícias dominadas por grupos diferentes sejam extremamente raros; além do que, terão preços exorbitantes. As sociedades de magos são extremamente zelosas com seus segredos.

Existem vários tipos de grupos de magos, com objetivos diferentes. Alguns dos motivos mais comuns incluem: a religião (admitindo apenas seguidores de uma mesma fé); o alinhamento político (só para os que são leais a um determinado nobre, um herdeiro rival, guilda de mercadores, nação estrangeira ou mago ambicioso); tipo de mágicas (Irmandade das Mágicas do Fogo, Escola de Necromancia, etc.); interesses mundanos (magos-guerreiros, magos-ferreiros, magos-ladrões, etc.). Muitos feiticeiros preferem permanecer neutros, ingressando em vários grupos distintos, ou em nenhum deles.

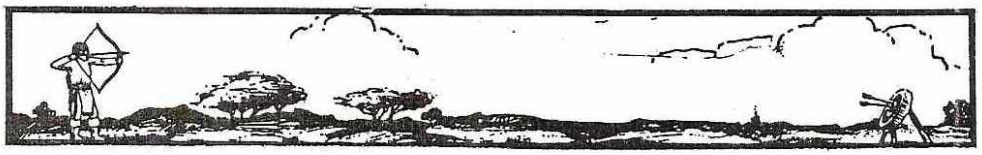
Alguns grupos de mágicos funcionam como verdadeiras guildas, cobrando taxas e prestando serviços. Outros se parecem mais com grupos de discussão e seus membros não partilham nenhuma lealdade em particular. Outros, ainda, são verdadeiros ninhos de conspiradores criminosos!

Isto significa que se você precisar de algum tipo de serviço mágico, haverá diversos grupos de indivíduos à disposição para se encarregar dele (apesar de que certos grupos se especializam a ponto de dominar determinadas fatias do mercado, de modo que para certos trabalhos especiais poderá haver uma única escolha). Isso significa também que pelo menos na maioria das cidades, *não há* nenhuma garantia de que um feiticeiro recém-contratado seja honesto, competente ou sequer um mágico de verdade! Com magia, mais do que com outros produtos, o comprador precisa estar atento.

No entanto, há certos pontos sobre os quais todos os magos concordam. O mais notável deles, é a dependência da magia como instrumento tecnológico. Os feiticeiros de todas as partes lutam para manter este domínio, despachando rapidamente qualquer um que procure soluções de engenharia para os problemas que são tradicionalmente resolvidos por meios mágicos. O maior exemplo disto é o desenvolvimento da pólvora. Por diversas vezes grupos de magos se reuniram para erradicar esta substância vil da face de Yrth. Nenhum mago, não importa quão pobre e faminto, imoral ou ganancioso ele seja, está disposto a permitir que tal poder de destruição caia nas mãos de não-iniciados.

Sindicato dos Assassinos

A nobreza de Mégalos certamente emprega uma quantidade de assassinos grande o suficiente para manter um Sindicato de Assassinos bastante ocupada, mas a maior parte do povo diz que a existência de tal associação lá é apenas boato. Outros dizem que as vítimas é que poderiam responder... *Existe* um Sindicato de Assassinos em Tredroy e um culto islamítico de assassinos baseado em al-Haz — mas pessoas prudentes não falam sobre eles. Que tal mudarmos de assunto, hem?



Guilda dos Combatentes

Esta associação congrega a maioria daqueles que ganham a vida combatendo: soldados do corpo de guarda, mercenários, leões-de-chácara, caçadores de prêmios, magos-guerreiros e similares. Via de regra, os legionários não se incorporam; nem tampouco as tropas particulares dos nobres. E, evidentemente, os cavaleiros não precisam de uma guilda.

É também costume, em qualquer cidade grande o suficiente para ter uma sede da guilda, que os Combatentes sirvam como vigilantes e brigada de incêndio. Para prestar este serviço, a Guilda recebe um pagamento anual do governante ou nobre local. Da mesma forma, os cidadãos mais abastados fazem, com freqüência, contribuições para a Guilda, a fim de assegurar a vigilância sobre as próprias ruas onde residem. O total arrecadado é suficiente para manter os combatentes temporariamente desempregados a pão e cerveja.

A Guilda dos Combatentes é o lugar que você procura quando precisa de um guerreiro, ou se você é um guerreiro à cata de emprego. É também o local adequado para se encontrar um professor de perícias em combate.

Cristianismo

O Cristianismo é a fé mais comum em Yrth. É a religião oficial de Mégalos, Caithness e (em teoria, se não na prática) de Cardiel. Não são só os humanos que reconhecem Cristo; os Goblins, Kobolds, Gnomos e, especialmente, os Halflings estão bem representados na Igreja. Apenas os Reptantes, os Orcs e as Raças Ancestrais — os Elfos e Anões —, permanecem definitivamente fora desta congregação.

História

A Igreja de Yrth não se defrontou com grandes cismas, como a Reforma, talvez pelo fato de ela nunca ter chegado a ser realmente unificada. No início, os sacerdotes trazidos para Yrth pelo Cataclismo mantiveram sua submissão ao Papa da Terra e recusaram-se a eleger alguém dentre eles próprios para ocupar este posto. Mais tarde, os cristãos de várias regiões, reagindo de diferentes maneiras às raças alienígenas e à natureza mágica de Yrth, viviam excessivamente envolvidos em controvérsias, para admitirem conceder autoridade espiritual plena a um único homem. Freqüentemente explodiam guerras violentas entre os "crentes" de uma região e seus vizinhos "hereges" — para qualquer um que estivesse assistindo de fora do conflito, seria impossível distinguir quem era quem.

A discórdia e o alvoroço que afligiam a cristandade foram finalmente sufocados pela expansão do Império Megalano. Ao final do séc. XIV, virtualmente todos os cristãos de Yrth eram súditos do Império. Mas as disputas doutrinárias, geralmente violentas, continuaram. Por fim, em 1403, o Imperador Antonius II ordenou a seus cavaleiros que raptassem os cinco sacerdotes mais proeminentes do Império. Foram todos levados para a Catedral de São Paulo em Mehan, onde foram mantidos sob custódia "protetora", até que suas diferenças fossem resolvidas. E assim foi convocado o primeiro Conclave de Arcebispos de Yrth.

Este grupo, que mais tarde incluiu os Arcebispos de Cardiel e Caithness e os chefes das principais ordens monásticas de Yrth, é conhecido por toda a cristandade como a Cúria. A Cúria é o mais elevado corpo administrativo da Igreja; ela fixa a doutrina, ordena os bispos e tenta controlar os atos dos reis e imperadores. Sendo o maior proprietário "particular" de terras de Ytarria, a Igreja detém um imenso poder político; ela só não comanda os exércitos do Imperador — e seus feiticeiros —, caso contrário, já estaria governando em seu lugar.

Opiniões sobre a Magia

A prática da Magia não é considerada um pecado, mas a Igreja acha bem melhor mantê-la afastada das mãos seculares. Algumas ordens dão grande ênfase ao uso da magia; outras a ignoram ou censuram; ninguém a condena abertamente. A prática da magia *negra* (como a necromancia) é um pecado grave. Já a magia de combate, praticada abertamente, não é considerada como magia negra.

A Única Fé Verdadeira

Hoje em dia, a Igreja apresenta facetas diferentes nos diferentes reinos. Ela é mundana e influente em Mégalos, pia e austera em Caithness e relativamente rústica em Cardiel. Ainda assim, ela é unida quanto aos aspectos doutrinários e teológicos e enfática sobre um ponto: o Cristianismo é a única religião verdadeira; as demais são credos falsos.

O tema central do Cristianismo — conforme ensinado pela Igreja em Yrth —, é o da salvação pela fé em Jesus de Nazaré, o Filho de Deus, que morreu na Cruz para redimir os pecados do mundo. Jesus, juntamente com Deus Pai e o Espírito Santo, constituem a Santíssima Trindade — o Ser Divino que é Três em Um. Todos os homens nascem sob o signo do pecado original cometido por Adão e Eva e, por isso, todos precisam de salvação, não importa quão piamente eles vivam suas vidas. Os pecados cometidos nesta vida podem ser remidos antes da morte, através da penitência, ou depois dela, no Purgatório.

Os Sacramentos

Os Sete Sacramentos são os principais rituais da Igreja. São eles: batismo, crisma, confissão e penitência, comunhão, casamento, ordenação e extrema-unção. A Igreja é simbolizada pela cruz. A missa - reunião de uma comunidade para orar, é celebrada aos domingos. Todos os cristãos - homens, mulheres e crianças - têm permissão e são incetivados a participar. Os serviços são conduzidos em latim.

O batismo, a lavagem do corpo com a água benta, é realizado no momento do nascimento, com a finalidade de limpar a alma da mancha do pecado original. A crisma é normalmente realizada aos sete anos e funciona como uma iniciação da criança como membro da Igreja. A partir deste momento ela é obrigada a observar a confissão e lhe é permitido comungar. Um bom cristão em Yrth precisa confessar seus pecados pelo menos uma vez por ano e observar a penitência que lhe for atribuída, qualquer que seja ela. Ao receber a sagrada comunhão, o fiel absorve o corpo e o sangue do filho de Deus através do pão e do vinho simbólicos. A extrema-unção é dada no leito de morte, para preparar o cristão para a vida eterna.

Todos os cristãos são incentivados a se casarem ou abraçar o sacerdócio, i.e., receber a ordenação. Os dois, no entanto, são mutuamente exclusivos. Todos os padres, monges e freiras devem fazer voto de castidade.

O Culto da Virgem Maria

Em Yrth, os cristãos veneram muitas imagens além da Santíssima Trindade. Destas, a Virgem Maria, a mãe de Jesus, é a mais importante. A adoração à Virgem está difundida por todas as nações cristãs.

Maria é conhecida por sua misericórdia infinita; há muitas histórias de pecadores, que depois de rezarem à Mãe de Deus, foram perdoados graças a sua capacidade de inclinar seu Filho à clemência. Muitos pecadores se sentem mais à vontade dirigindo suas preces para esta figura gentil e maternal do que à de seu austero e distante Filho.

Freqüentemente lhe são atribuídos milagres e ela - como os santos -, é considerada mais apta a dar uma ajuda nos assuntos temporais. Seus protegidos são principalmente os desvalidos: mulheres, órfãos, pobres, os multilados e os enfermos. As ordens de freiras dedicadas à cura geralmente são dedicadas em seu nome.

A Virgem Maria é tão popular entre o povo, que muitos sacerdotes estão se queixando de que o culto à Trindade está sendo ignorado. Mas suas queixas encontram ouvidos moucos e pode-se encontrar imagens da Virgem em absolutamente todas as catedrais e lares de toda a cristandade.

Crime e Castigo

Daremos a seguir alguns exemplos típicos da lei medieval. As diferenças específicas estão detalhadas nas descrições de cada país.

Todas as sentenças de morte, mutilação ou açoitamento são executadas em público. O açoitamento geralmente consiste em 12 chibatadas de 1 Ponto de Vida cada. As multas são pagas para a parte prejudicada.

Traição

Conspiração para assassinar um soberano ou um de seus nobres.

Castigo: Morte, confisco de títulos, honras, terras e bens.

Assassinato

Eliminação deliberada de um ser inteligente. A defesa-própria e a ira plenamente justificável são defesas (na maioria dos países, o assassinato do cônjuge adúltero e seu amante são considerados passíveis de absolvição). Uma morte durante uma briga de bêbados geralmente resulta em penas leves. Matar em duelo não é assassinato.

Castigos: Morte (caso extremo), escravidão (o mais comum), "*Wergeld*", ou Preço do Sangue (uma indenização que pode chegar a cinco anos de vencimentos da vítima). Por assassinato "de certo modo justificavel", o Preço do Sangue é menor.

Estupro

Ataque sexual. Proibido pelas leis religiosas.

Castigos: Variam de acordo com a indignação do juiz, mas sempre haverá uma multa. Pode ser escravização, mutilação ou açoitamento. A multa habitual é igual ao dote "padrão" da vítima.

Assalto

Atacar uma pessoa sem razão sulficiente (depende da apreciação do juiz).

Castigos: Açoitamento (geralmente até a inconsciência), mutilação (se a vítima sofrer um dano permanente, o atacante receberá um ferimento semelhante).

Grandes Roubos

Roubar qualquer coisa que valha mais de $300. O não pagamento de dívidas (calote) é considerado roubo.

Castigo: Escravização (se o objeto roubado for irrecuperável) ou mutilação (mão cortada ou testa marcada com ferro em brasa, conforme a decisão do juiz).

Furto

Roubo de qualquer bem de valor até $300. O não pagamento de dívidas (calote) é considerado furto.

Castigo; Açoitamento mais uma multa (no dobro do valor furtado) ou escravidão (se não dispuser de meios para pagar a multa).

Depredação

Danificar ou destruir, acidental ou propositadamente, uma propriedade alheia.

Castigo: Multa (no valor do bem), eventualmente seguida de açoitamento (se o crime for escandaloso e intencional); ou escravidão (se o criminoso não puder pagar).

Após a morte, os fiéis são recompensados com o Céu, enquanto os hereges e incréus sofrem a danação eterna no Inferno.

A Igreja adota as virtudes da oração, da caridade (incluindo contribuições para obras de caridade, para a Igreja e a guerra santa), da confissão e do perdão. A humildade é outra das virtudes cristãs que é respeitada pelos melhores dentre os cavaleiros e frades, mas ignorada por muitos outros. É exigida a obediência irrestrita a Deus, e a Seus desígnios revelados por Seus sacerdotes. Aqueles, dentre os cristãos, que rejeitam deliberadamente estas virtudes, ou desafiam a Igreja, arriscam-se a ser excomungados e ter negados os direitos de acesso aos sacerdotes e da participação nos ritos da Igreja, o que é equivalente a ser condenado ao Inferno.

A palavra de Deus, Suas leis e a história da vida de Jesus são encontradas na Bíblia, conforme relatos dos Profetas, dos Apóstolos e de São Paulo.

A Lei Canônica (Os Cânones)

A Igreja e todas as terras da cristandade estão submetidas à lei canônica - regras religiosas e seculares, formuladas pela Cúria através dos séculos. Estas leis foram reunidas pela primeira vez em um livro compilado por Domitius, o monge-filósofo de Mégalos, em 1578. A lei canônica, freqüentemente chamada de Código Domiciano, é muito abrangente, governando a maioria dos aspectos do cotidiano.

Evidentemente, o Código Domiciano contém regras completas sobre os negócios da Igreja, sobre a administração das terras de sua propriedade, sobre as ordens monásticas, heresia, excomunhão e dízimos. Tudo está descrito ali. O procedimento com os não-cristãos, a condução da guerra santa, as relações entre Igreja e Estado e a punição de clérigos desobedientes também são regidos pelas leis canônicas.

Os Canônes também governam vários aspectos da vida secular. Alguns dos mais importantes estão descritos a seguir. Os castigos pela desobediência às Leis da Igreja vão desde pequenas penitências e humilhações até mutilações e, o pior, excomunhão. Apenas as Penas de Sangue (pena capital) estão acima do poder das cortes eclesiásticas.

Casamento, Divórcio e Dotes



Entre os cristãos há o consenso de que o lugar da mulher é dentro de casa. São deveres da mulher: obediência a Deus e a seu marido, o cuidado da casa e a geração e criação dos filhos. No entanto, ela não é uma propriedade do seu marido. Todas as mulheres têm direitos bem definidos pelas leis canônicas, os quais seu marido tem que respeitar, sob pena de sofrer represálias por parte da família da esposa e da Igreja.

As crianças de ambos os sexos podem ficar noivas em qualquer idade, a critério de seus pais, mas não podem se casar antes dos 15 anos. Um casamento não é válido enquanto não for consumado. Tanto a poligamia, como os casamentos entre indivíduos que tenham relação de consangüinidade até três gerações anteriores são proibidos. Todos os casamentos precisam ser sancionados pela Igreja, embora não precisem ser obrigatoriamente oficiados por um padre. Pode-se obter junto à Igreja dispensas especiais para qualquer uma destas regras.

Quando uma mulher se casa, seu marido espera que ela traga um *dote* — sua contribuição em terras, mercadorias, rebanhos ou dinheiro para o novo lar. Os pais, de qualquer nível social, preocupam-se em garantir que suas filhas sejam convenientemente dotadas. Uma moça com um bom dote terá

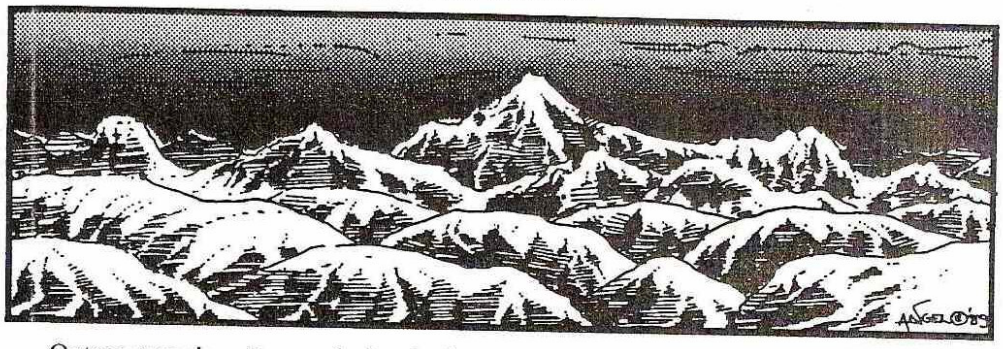
um número muito maior de pretendentes a sua escolha e poderá atrair um partido de nível superior ao seu. O noivo, por sua vez, precisa pagar as arras ou presentear os pais de sua nova esposa além de conceder-lhe uma parte de seus próprios bens. Em geral, o valor do dote é equivalente ao custo de manutenção de quatro meses do status social da noiva. Já as arras costumam ser equivalentes ao custo de manutenção de um mês do status do noivo. A quantia exata e o tipo do dote ou das arras variam de região para região.

Nos países cristãos o divórcio é raro e reprovado pela Igreja. Ela só o concede em casos comprovados de heresia ou de adultério perpetrado pela esposa. Em caso de divórcio, a mulher tem o direito à restituição do dote (a menos que tenha ficado provada sua culpa) e, a um terço das propriedades e bens de seu ex-marido, caso as ações dele tenham sido responsáveis pela separação. As arras não são restituíveis. Em umas poucas e raras ocasiões, a Igreja pode anular um casamento por outras razões como, por exemplo, o de um velho rei cuja esposa não tenha sido capaz de lhe dar um herdeiro.

Mortes, Testamentos e Herança

As leis canônicas também determinam as regras que regem a divisão de heranças e cuidam do amparo a órfãos e viúvas. Via de regra, os títulos e os bens de um homem passam para o filho mais velho — depois da Igreja receber uma parte correspondente a 10% do patrimônio. Em seguida, devem ser pagas todas as dívidas deixadas pelo falecido. Finalmente, a viúva tem direito a uma parte, no mínimo igual ao seu dote, mas que freqüentemente chega a um terço do que restou. Todas as filhas legítimas também receberão uma parcela, à guisa de dote. O que sobrar vai para o filho mais velho.

Se não houver filho legítimo como herdeiro, todo o patrimônio fica para a viúva. Se ela não tornar a se casar em três anos, todos os títulos de nobreza e feudos reverterão ao senhor que os concedeu, de modo que ele possa dispor deles como bem lhe aprouver. A exceção é Caithness, onde, se não houver herdeiros do sexo masculino, a filha mais velha tem o direito de herdar e controlar as terras.



Outros arranjos são possíveis, desde que tenham sido detalhados num testamento escrito, que deve ser assinado e aprovado por um padre da Igreja. Assim, um homem pode deserdar um primogênito que considere indigno, em favor de um filho mais novo, deixar legados maiores para sua esposa ou filha e, logicamente, fazer grandes doações para a Igreja. No entanto, uma filha só herdará as propriedades de seu pai se não houver nenhum parente varão vivo *e* um senhor a quem reverta o direito sobre as terras.

Juramentos e Perjúrio

Virtualmente todos os juramentos, contratos e testamentos prestados perante uma corte são feitos em nome de Deus ou de Jesus. Conseqüentemente, a quebra de um juramento ou contrato (incluídos os votos de lealdade e homenagem) e o ato de perjúrio são considerados crimes graves pelas leis canônicas. Geralmente se estabelece uma penalidade para os culpados, que consiste de uma multa (paga à Igreja), orações e algum tipo de serviço. Em casos extremos, o criminoso poderá ter sua língua cortada (após ter sido excomungado). Se um contrato comercial tiver sido rompido, o perjuro terá todos os bens e/ou dinheiro envolvidos confiscados — dos quais, novamente, uma parcela ficará para a Igreja.

Santos

Existem, *milhares* de santos reconhecidos pela Igreja, além de muitos outros que a Igreja não aceita. Os santos são espíritos de homens e mulheres que levaram uma vida extremamente virtuosa e que agora estão no céu, embora conservem a capacidade de interceder segundo as preces dos vivos. Muitos santos são mártires que perderam suas vidas em nome de Deus e da Igreja. Todos os santos realizaram milagres, pela graça de Deus, enquanto viviam; eles são capazes de fazê-lo também, com muito mais eficácia, do céu. No entanto, seu poder não advêm deles mesmos, mas provém diretamente de Deus.

Praticamente todas as profissões, cidades, países, guildas, igrejas ou ordens monásticas têm um santo padroeiro. As crianças recebem um *nome de santo* durante sua crisma, de modo a terem uma espécie de *anjo da guarda* para a proteção do seu nome. Mesmo certos animais, doenças ou situações têm um santo designado. Dependendo do que o fiel deseja, ele escolherá a qual santo dedicar sua prece.

Somente a Cúria pode canonizar uma pessoa morta, tornando-o então um santo. É proibido venerar santos não reconhecidos - restrição ignorada com freqüência. Devido à existência da magia, a Igreja toma um cuidado imenso em distinguir os milagres - atos de natureza divina - da mera feitiçaria.

Apresentamos, a seguir, uma lista dos santos invocados com mais freqüência, além dos poderes e manifestações a eles associados:

Santas Alice e Egan: cura e médicos

São Ambrósio: aprendizado

Santo Antônio: porcos e rebanhos de suínos

Santa Apolonia: dores de dentes - porque suas mandíbulas foram quebradas por um carrasco

São Beltrão: Cardiel

São Constantino: burocratas

Santa Cornélia: bois e carroceiros

São Dunstão: ferreiros

São Gabriel: mensageiros

São Galério: pontes - foi enforcado em uma

São Gil: mendigos, aleijados e pobres

Santo Honório: Mégalos - ele foi o primeiro arcebispo megalano

São Jorge: Caithness

São Martín: soldados - ele foi um

São Nicolau: marinheiros

São Rafael: amantes

São Sebastião: arqueiros

São Thedosius Equitas: cavalos

São Tomás: magos e magia

São Victor: piedade, chuva - ele escapou de ser queimado numa fogueira, quando um súbito aguaceiro apagou as chamas.

Relíquias e Peregrinação

Relíquias são objetos que, devido a sua origem sagrada ou uso por pessoas virtuosas, têm poderes milagrosos. A maioria das relíquias mais sagradas da Terra ficaram perdidas para os cristãos quando o BANESTORN os transportou para Yrth. Alguns cristãos, no entanto trouxeram-ou afirmam ter trazido-algumas delas consigo. A Igreja de Yrth passou logo a providenciar suas próprias relíquias locais.

O tipo de relíquia mais comum é o corpo, ou parte do corpo, de um santo. Os locais onde os santos então enterrados são considerados locais de grande poder e santidade e freqüentemente os altares das principais catedrais são construídos diretamente sobre uma tumba. Muitas pessoas levam consigo chumaços de cabelo ou retalhos de vestes que supostamente perteceram a um santo. Acredita-se que o poder inerente a uma relíquia, abençoa a pessoa ou congregação que a possui, e muitas curas milagrosas são atribuídas a poderes de várias relíquias.

A fé que muitas pessoas depositam nas relíquias é tão grande, que elas percorrerão longas distâncias ou pagarão grandes somas pela oportunidade de olhar ou tocar um objeto sagrado. O provisionamento dos peregrinos é um grande negócio para muitas igrejas e mosteiros; tanto que *existem* relíquias *falsas* em quantidade muito maior do que as genuínas. Pelo menos três catedrais e dois mosteiros afirmam estar de posse do corpo completo de São Olíbrio, e tanto os Templários como os Hospitalários alegam possuir a cabeça de João Batista.

Alguns dos locais de devoção mais populares são: o de São Paulo, em Mehan, onde um pedaço da própria Cruz do Senhor está em exposição; a catedral de Serrun, sob cujo altar-mor supostamente estão sepultados os restos mortais de São Olíbrio; O Carvalho do Mártir, próximo a Alimar, em Cardiel, onde dizem que os hereges enforcaram São Beltrão; e o túmulo de São Giles, o Manso, em Craine.

Pecados à Venda

A venda de indulgências tem o propósito (pelo menos da Igreja) de fazer com que os pecadores arrependidos paguem (de maneira um tanto literal) por seus malfeitos, enquanto simultaneamente enchem os cofres da igreja. Teoricamente, o dinheiro arrecadado com esta prática é usado para obras de caridade para compensar desta maneira, o "mal" praticado.

As pessoas *não* podem comprar indultos "por antecipação"! Além das sérias questões teológicas que isso sustenta, seria muito difícil encontrar um sacerdote disposto a aceitar $500 de alguém interessado em fazer um depósito "por conta" de 20 fornicações! E seria simplesmente *inaceitável* dizer a um Bispo que "fique com estes $20.000, pois vou matar alguém"...

Usura

A cobrança de juros exorbitantes sobre empréstimos em dinheiro é terminantemente proibida pelo Código Domiciano. Antes da compilação destas leis os cristãos estavam proibidos de cobrar qualquer tipo de juros e até mesmo fazer empréstimos em dinheiro. Isto favoreceu tremendamente aos mercadores Judeus, já que eles não estavam sujeitos a este tipo de restrição. À medida que Yrth foi sendo colonizado e o comércio se tornando mais lucrativo, as leis concernentes à usura foram sendo abrandadas.

Como regra, nenhum prestamista cristão pode cobrar mais do que 30% ao ano sobre qualquer quantia emprestada a outro cristão. Mas, no caso do reembolso estar em atraso, podem ser cobradas taxas adicionais. Qualquer investidor que participe dos riscos de um empreendimento comercial tem o direito legal de compartilhar quaisquer lucros advindos do mesmo. Como era de se esperar, as taxas de juros variam conforme o grau de risco envolvido. Os culpados pelo crime de usura — por taxação excessiva sobre um empréstimo —, são invariavelmente punidos com multas severas e, às vezes, com tortura física.

Venda de Indultos

A teologia da indulgência está baseada no conceito de que um pecado é sempre um grande mal e, mesmo que o crime e o castigo eterno tenham sido redimidos pelo sacramento da penitência, a justiça sempre exige que o pecador pague por suas faltas. Assim, no momento da confissão é imposto um castigo temporal: uma obra beneficente, muitas preces ou, talvez, uma multa.

O hábito da venda destes "indultos" aos pecadores, para permitir a absolvição em troca de dinheiro, é controverso, mas praticado abertamente em Mégalos. Caithness e Cardiel, por sua vez, proíbem terminantemente esta maneira de levantar fundos para a Igreja. A Cúria ainda não se pronunciou sobre este assunto, regulamentando uma ou outra prática, embora este seja um dos temas favoritos de debate.

Lista de Preços de Indultos (em Mégalos)

Pecado	Valor
Embriaguez	$ 5
Prestar Falso Testemunho	$ 20
Fornicação	$ 25
Falsificação	$ 50
Fraude Comercial	$ 50
Pequenos Furtos	$ 60
Adultério	$ 100
Estupro	$ 200
Grandes Furtos	$ 2.500
Matar em Duelo	$ 5.000
Assassinato	$ 20.000+
Magia Negra	$ 50.000+

Escravidão

Oficialmente a Igreja reprova qualquer tipo de escravidão, por ela ser contrária ao espírito cristão do amor fraterno. Na prática, as leis canônicas restringem-se meramente a decidir sobre quem pode e quem não pode ser escravizado. De acordo com o Código Domiciano, é ilegal um cristão possuir outro cristão como escravo contra sua vontade. Os "contratos comutativos" — no caso, a prática de vender-se a si próprio como escravo, por um período de tempo previamente estipulado (geralmente para pagar uma dívida) —, são permitidos. A escravidão de pagãos, hereges e infiéis também é legal.

Como conseqüência destas leis, a maioria dos escravos dos domínios cristãos é formada por prisioneiros de guerra, capturados pelos Cruzados. Em Mégalos, no entanto, a escravidão é um castigo comum para diversos crimes graves. É costume, por exemplo, o bispo local excomungar um assassino condenado para que ele possa ser escravizado. Esta prática é duramente criticada por muitos teólogos, mas aqueles que se beneficiam do tráfico de escravos não estão nada inclinados a lhes dar ouvidos.

A Hierarquia da Igreja e as Ordens Sagradas

A Igreja é governada pela Cúria, constituída pelos Arcebispos e pelos Grão-Mestres das principais ordens religiosas de Yrth: os Olibrianos, os Templários, os Hospitalários e os Tomistas. Os Arcebispos são nove: um em Caithness, três em Cardiel (sendo um em Tredroy) e cinco em Mégalos. Nas cidades e vilas maiores há Bispos residentes, que supervisionam as igrejas locais. Um Arcebispo ou um Grão-Mestre de uma das principais ordens religiosas desfruta de nível social 6; um Bispo ou Grão-Mestre das ordens menores tem nível social 5; o prior de uma Abadia ou ordem poderosa tem nível 4; os sacerdotes graduados têm nível 2. O mais insignificante dos padres ou monges têm nível 1, devido à santidade da Igreja.

O sacerdócio e a hierarquia da Igreja são basicamente masculinos; as mulheres não conseguem atingir qualquer posto mais elevado do que Madre Superiora de um convento. Todos os membros do clero são obrigados a fazer voto de castidade. A maioria dos integrantes dos escalões mais elevados do sacerdócio é alfabetizada. O clero veste-se com túnicas longas, abotoadas na frente desde o pescoço até o tornozelo. Estas túnicas podem ser de qualquer cor, exceto vermelho e verde, podendo variar entre a simples bata marrom com uma corda à cintura usada pelos monges, o severo hábito preto e branco de uma freira, a longa batina de um padre ou as ricas vestes adornadas com jóias de um bispo.

A Regra de São Bento

A Igreja Cristã de Yrth possui muitas Ordens Monásticas, mas todas elas seguem —com diferentes graus de fidelidade —, a Regra de São Bento. Este código de conduta, estabelecido por São Bento muitos séculos antes de o Cataclismo ter trazido seres humanos para Yrth, governa todos os aspectos da vida cotidiana dos clérigos.

Os monges e freiras que vivem sob a regra de São Bento devem fazer os votos de castidade, pobreza e obediência. Eles não podem possuir nada além de seus hábitos ou batas e geralmente dormem sobre uma simples esteira no chão de suas celas. É proibido falar às refeições e o comparecimento à missa é obrigatório.

Todos são obrigados a exercer uma função de utilidade como trabalhar nos campos e nos jardins do monastério, preparar comida, construir e/ou reparar as edificações monásticas, etc. Além disso, eles devem cumprir suas obrigações religiosas de preces, estudo da Bíblia e trabalhos caritativos junto aos pobres. Alguns monges e freiras vivem *enclausurados*, o que significa que eles vivem totalmente isolados do mundo secular. Seus votos os proíbem de sair das terras da abadia e até mesmo de dirigirem a palavra a qualquer um que não seja também membro da ordem, sob *quaisquer* circunstâncias.

Os monges Beneditinos são obrigados a seguir um regime diário de orações e trabalho. Seu dia começa com as preces e meditações das Matinas, que se realizam à meia-noite, após o que eles podem voltar a dormir. Eles são acordados novamente por volta das 4 da manhã para as orações das Laudes. O desjejum é servido na hora da Prima, lá pelas 7 da manhã. Os monges passam a manhã toda trabalhando (o trabalho pesado é considerado benéfico para a alma), com um único pequeno intervalo por volta das 9 horas (a hora da Terças). Ao meio-dia, Hora da Sextas, os irmãos almoçam depois do que voltam a seus afazeres. Algumas horas mais tarde (Nonas), os monges interrompem suas lides para rezar e meditar até as Vésperas, um pouco antes do pôr-do-sol. A Regra determina que os monges jantem antes do anoitecer; o restante da noite é dividido entre estudos e orações. Os monges vão finalmente se deitar após o serviço das Completas, que ocorre algumas horas após o anoitecer, geralmente por volta das 21:00 hs.

Os Olibrianos

A sagrada Ordem de São Miguel Olybrios de Serrun é a maior organização monástica de Yrth. São Olybrio foi o primeiro grande missionário nos reinos dos Goblins. Seu sucesso lhe granjeou o amor de muitos camponeses Goblins e a inimizade de seus líderes, que o executaram em 1194. Fundada praticamente ao mesmo tempo que a própria cidade de Mégalos, a ordem que leva seu nome continuou o seu trabalho. Em 20 anos, todos os Goblins do sul haviam sido convertidos ao cristianismo.

Heresia

A heresia é uma opinião ou crença religiosa que é contrária aos ensinamentos tradicionais da Igreja. Em Yrth, o cristianismo gerou milhares de ramos heréticos. Algumas heresias foram suprimidas com brutalidade ou reconvertidas à ortodoxia - outras sobrevivem, freqüentemente em áreas rurais distantes, completamente desconhecidas da Cúria e do Bispo local.

O castigo para um herege que se recuse a abjurar sua crença e fazer a devida penitência é a morte na fogueira. A Cúria pode declarar que um teólogo, cujas filosofias sejam muito radicais, ou uma ordem monástica demasiadamente independente, são hereges - foi isto que aconteceu com a igreja de Caithness há 150 anos. Nestes casos é dada à pessoa ou grupo sob acusação uma chance de voltarem ao rebanho antes de serem excomungadados e punidos.

A forma mais comum de heresia ocorre nas vilas rurais isoladas, onde elementos da idolatria pagã pré-cristã foram incorporados às suas crenças cristãs. Estas heresias geralmente estão relacionadas com ritos de fertilidade destinados a assegurar uma colheita abundante e o crescimento dos rebanhos.

Os Huguenotes (protestantes) tornaram-se hereges ao se declararem independentes da Igreja universal. Eles não aceitam a autoridade religiosa - mesmo seus próprios líderes são eleitos, não recebem remuneração e revesam-se na comunidade. Em toda parte eles são queimados como hereges, exceto em Tredroy e em algumas regiões muito tolerantes de Cardiel, onde eles se reúnem para formar comunidades religiosas fechadas - principalmente como uma forma de defesa própria.

Inúmeras heresias têm relação com o papel da magia e dos não-humanos. Algumas seitas sustentam que a magia deve ser proibida e que todos os magos são servos do diabo. Os Penitentinos, que dizem que Yrth é o purgatório e que eles são pecadores cumprindo penitência, acreditam nisso. Eles encaram os Elfos, Goblins e todos os não-humanos como demônios enviados para corrompê-los. Os Penitentinos fanáticos de vez em quando promovem campanhas de terror contra magos que vivam perto deles.

De outro lado, pelo menos um culto herético, os Manitas, acredita que os que têm Aptidão Mágica são escolhidos por Deus. Todos os outros estão condenados ao Inferno. Estes hereges procuram por outros dotados de habilidades mágicas e tentam convencê-los a se juntar ao grupo. Eles são antagonizados pelos feiticeiros ortodoxos, que temem que as ações dos hereges acabem provocando uma reação anti-magia no populacho medroso e supersticioso.

A Chegada dos Templários

No verão de 1310, em Paris, França, na Terra, sessenta cavaleiros da ordem dos Templários foram queimados como bruxos. A ordem inteira foi declarada herege pelo Papa; suas terras e castelos foram confiscados pela Coroa. Os cavaleiros remanescentes foram obrigados ou a confessar a sua heresia e renunciar à ordem, ou a se refugiarem.

Foi na noite do Dia das Bruxas daquele mesmo ano que os Templários apareceram pela primeira vez em Yrth. Cavalgando para fora do centro de uma tempestade furiosa, vestindo suas armadura completas, uns sessenta cavaleiros indagaram pelo mosteiro de São Gil do lado de fora das muralhas de Mégalos. Eles declararam ser cavaleiros que haviam tomado a cruz e os votos monásticos para defender a cristandade. Eles afirmaram também estar fugindo da perseguição resultante de falsas acusações feitas por seus inimigos.

O Abade atônito os fez entrar - o Cataclismo ainda se manifestava ocasionalmente naquela época, e estava claro pela fala dos cavaleiros, que eles haviam acabado de chegar da Terra. O abade avisou também o arcebispo, que despachou diversos inquisidores Olibrianos para entrevistar os recém-chegados. Embora os cavaleiros não se mostrassem totalmente cooperativos, eles foram convidados pelo arcebispo a estabelecerem a ordem na sua diocese - os Hospitalários haviam mostrado quão poderosa uma ordem pode ser.

Apesar dos cavaleiros terem declarado não saber nada sobre feitiçaria, cada um deles acabou por se transformar em um mestre nas artes mágicas antes de ter passado o seu primeiro ano em Yrth. E a nova ordem começou quase que imediatamente a aceitar não-humanos em suas fileiras, quando muitos humanos ainda os consideravam demônios ou coisa pior. Os Templários vindos da Terra se dispersaram, cada um seguindo uma suposta visão divina para algum ponto estratégico. Num ponto de travessia de um rio, em encruzilhadas importantes, o cavaleiro fundará uma casa da ordem e eventualmente construirá uma fortaleza.

Em uma geração, os Cavaleiros Templários ficaram famosos por sua coragem, entusiasmo e proezas no campo de batalha. Sua ascensão foi tão rápida que deixou várias pessoas melindradas. Até hoje, contudo, o sucesso dos Cavaleiros é atribuído às tramas dos arcebispos e favores do Imperador.

No entanto, correm boatos que os primeiros cavaleiros teriam se adaptado com muita facilidade à vida em Yrth; sua habilidade com magia foi adquirida *muito* depressa; se espalhou com muita rapidez. Talvez houvesse algum fundo de verdade naquelas acusações que os cavaleiros se relutavam tanto em discutir. Afinal eles apareceram na noite do Dia das Bruxas, e eles pareciam bem equipados e informados, também. Alguém poderia até dizer que eles estavam *preparados*. Uns poucos inimigos da Ordem chegaram a cochichar que os Templários seriam os únicos Terráqueos que vieram para Yrth *voluntariamente* e que eles talvez até saibam como *voltar*...

Os Olibrianos continuam ainda hoje com sua tradição evangélica. É comum ver os freis Olibrianos vagando por toda a cristandade, esmolando donativos, pregando a palavra de Deus e ajudando os pobres. Em seus enormes monastérios, os teólogos formulam argumentos contra a heresia, os abades organizam missões às terras longínquas e os monges trabalham para ajudar os camponeses e mantê-los no caminho da ortodoxia. Os irmãos de São Olybrio são inimigos implacáveis dos hereges. Freqüentemente seu testemunho é suficiente para condenar um devoto heterodoxo à fogueira.

O líder atual dos Olibrianos é o Padre Jobert, Prior de Evrow. Ele e os demais Olibrianos se sentem frustrados com a ausência do espírito cruzado entre os nobres Megalanos. O Padre Jobert em conjunto com os Hospitalários está pressionando a Cúria a decretar uma nova investida contra os seguidores do Islã.

Para ser um frei da Ordem dos Olibrianos, um personagem precisa jurar seguir a Regra de São Bento — dois Votos (um maior e um menor) e um Dever, valem um total de -25 pontos. Como parte de suas obrigações para com a Ordem, ele deve pregar a fé cristã a qualquer um que lhe cruze o caminho. As perícias com línguas, Trovador e Conhecimento do Terreno são importantes. Um monge Olibriano *não* é obrigado a ser pacifista, sobretudo quando se trata de infiéis e de hereges. Muitos frades são capazes de brandir seu inocente cajado com uma perícia mortal!

Todos os Olibrianos estão automaticamente submetidos a um redutor de reação igual a - 1 quando estiverem tratando com hereges : sua reputação os precede. No entanto, eles também têm bônus de +1, quando se trata camponeses cristãos, em função de sua obra em favor dos pobres.



Os Cavaleiros Hospitalários

Os Hospitalários são uma ordem religiosa militar de cavaleiros que segue a Regra de São Bento; seu objetivo explícito é a dominação de Yrth pelo Cristianismo. Muito embora eles realmente administrem um hospital em Nova Jerusalém, sua finalidade precípua é militar.

A ordem dos Cavaleiros do Hospital de São João de Jerusalém foi instalada em Yrth no ano de 1187. Conta-se que o Grão-Mestre Roger des Morelins e onze cavaleiros da Ordem foram poupados do mesmo destino de seus companheiros mortos em luta contra os Sarracenos, quando o Cataclismo se manifestou como um imenso remoinho de vento. Roger des Moulins interpretou este fato como uma intervenção divina e declarou que Deus os havia escolhido para uma Cruzada na nova terra.

Os cavaleiros fundaram Nova Jerusalém no local de sua chegada a Yrth - ironicamente não era um lugar próximo ao Novo Rio Jordão, mas, ao contrário, numa das margens do Rio Conn, exatamente a oeste do que é hoje o Ducado de Craine, em Mégalos. A despeito de uma certa animosidade inicial, a causa comum os levou a fazer uma

aliança com os exércitos de Mégalos, numa luta conjunta para expandir a hegemonia do Cristianismo por todo Yrth. Seus esforços foram recompensados pelo Imperador, com a concessão de terras e títulos. Desta forma, os mosteiros e conventos dos Hospitalários espalharam-se por toda a cristandade. Apesar de tudo, os Hospitalários mantiveram-se independentes da Coroa, prestando contas apenas a seu Grão-Mestre ou, ocasionalmente, à Cúria.

A teologia dos Hospitalários é conservadora e intolerante. De acordo com a política da Igreja, eles são obrigados a aceitar os Goblins, os Halflings, os Reptantes e outras raças como passíveis de redenção, mas eles não admitem o ingresso destes "cristãos de segunda categoria" em sua ordem. Por viverem muito isolados e manterem suas próprias crenças religiosas, os Anões e os Elfos são considerados crias do Demônio e inimigos mortais. Evidentemente todos os Hospitalários se mantêm hostis aos seus adversários tradicionais, os Muçulmanos.

As Regras da Ordem (os votos) são rigorosamente observadas, exceto quando os Cavaleiros estão em campanha — isto pode explicar o por quê da maioria dos Hospitalários sempre se mostrar tão ansiosa a se pôr em marcha sob o menor pretexto.

Embora a Ordem não alegue que a magia seja intrinsecamente maligna, o seu emprego é proibido aos Hospitalários. As regras da Ordem não admitem nenhum tipo de luxo, a fim de que os irmãos conservem sua humildade, e o uso da magia poderia vir a dificultar a obediência às regras. O mais importante é a visão de que a magia expõe as pessoas às tentações do mal; desta maneira, o seu uso não seria destinado aos mortais. Os Hospitalários encaram os magos como tolos que se intrometem em assuntos que deveriam ser deixados para Deus resolver.

Devido à natureza intolerante de sua teologia, os Hospitalários foram expulsos de Cardiel em 1800. Suas terras foram legadas aos Cavaleiros Templários, o que veio a se transformar numa fonte de profunda rivalidade entre as duas ordens. Os Hospitalários também não possuem propriedades em Caithness, onde a secular Ordem da Cantaria detém a fidelidade da maioria dos cavaleiros sem-terra.

Atualmente, a Ordem é dirigida do Hospital de Nova Jerusalém pelo Grão-Mestre Sir Gilford Perrenius. As propriedades da Ordem estão divididas em priorados, cada um supervisionado por um Prior (Nível 4). Abaixo dos Priores estão os Bailios e os Comandantes (Nível 3), respectivamente responsáveis por um distrito da Ordem ou um contingente de Cavaleiros. Os demais Cavaleiros da Ordem (2) e os Noviços (1), jovens nobres em treinamento, que servem aos Cavaleiros como escudeiros, assim como os soldados rasos (1 ou 0) estão subordinados ao comando dos mais graduados. A Ordem mantém também um bom sortimento de trabalhadores e servos (0 a - 4).

Os Cavaleiros do Hospital de São João fazem um juramento quádruplo — três Votos e um Dever — à Ordem (já incluído o Voto de não fazer uso da magia). Além das perícias habituais dos cavaleiros com armas, cavalos, etc., a maioria dos personagens Hospitalários também tem uma Reputação como inimigos e combatentes obstinados dos infiéis (+2 com os cristãos, -2 com os demais). O seu símbolo, uma cruz branca sobre fundo negro, é bem conhecido... e temido.

Os Cavaleiros Templários

A Ordem dos Cavaleiros Pobres do Templo de Salomão foi fundada em Yrth em 1310. Rapidamente os Templários se tornaram poderosos ao serem aquinhoados com terras pela Igreja. Os Arcebispos de Mégalos oriental se encheram de alegria ante a perspectiva de terem sua própria ordem militar para contrabalançar a influência dos Hospitalários do oeste. Eles mantinham um controle firme da Ordem, selecionando cuidadosamente cada Grão-Mestre — que tinha direito a uma cadeira na Cúria —, fortalecendo o bloco votante do clero Megalano. Foi só em 1850 que os Templários ganharam o direito de eleger seu próprio Grão-Mestre, pois os Hospitalários e os Arcebispos de Caithness e Craine insistiam em que a Cúria como um todo deveria escolher o líder dos Templários.

Os Jesuítas

Os membros da Companhia de Jesus apareceram pela primeira vez em Yrth por volta de 1570, juntamente com inúmeros outros humanos, na região hoje conhecida como Araterre. No início eles foram perseguidos pelo fato de suas regras monásticas serem surpreendentemente diferentes das utilizadas nas ordens Beneditinas. Porém, seus votos de lealdade à Cúria, o fervor óbvio e as atividades missionárias bem sucedidas acabaram lhes garantindo o respeito e até mesmo favores da Igreja de Mégalos.

Embora eles façam votos de obediência, de pobreza e castidade, os padres jesuítas não são enclausurados, e são incentivados a penetrar no mundo secular para realizar a obra de Deus. Sua filosofia os incita a levarem a Igreja ao povo, ao invés de trazer o povo à igreja. O púlpito de um jesuíta pode ser um engradado colocado no meio de uma praça movimentada ou um poste no meio de uma vila. Os jesuítas podem optar por várias profissões - podem ser médicos, magos, professores, artistas, fazendeiros, arquitetos, mercadores ou diplomatas. Todos os seus proventos, no entanto, vão para os cofres da Companhia. Existem conselheiros jesuítas em virtualmente todas as cortes de nobres megalanos.

A Companhia de Jesus não tem escrúpulos quanto a usar sua força para imiscuir-se na política secular. Sua interferência é tanta, que eles são constantemente acusados de conspiração e intrigas políticas - e em geral as acusações são procedentes. Alguns dizem até que a Companhia não descarta assassinatos como meio de atingir suas metas. Embora nem sempre fique claro o que os jesuítas ganham com este empenho, aparentemente eles têm algum tipo de plano, conhecido somente por eles próprios.

Os magos jesuítas são particularmente misteriosos. Eles têm alguns poderes sem par entre os feiticeiros de Yrth, cujos segredos eles não revelam à ninguém. Muitos desses poderes parecem emanar de objetos encantados de origem desconhecida. Isto tem provocado fortes suspeitas e até ódio dos magos seculares, que encaram a Companhia como uma ameaça em potencial contra sua força.

Vantagens: Patrono: a Companhia de Jesus (15 pontos); Alfabetização (10 pontos)

Desvantagens: Voto Tríplice: -15 pontos; Reputação: Conspiradores (redutor de -2 em testes de reação frente a magos seculares e alguns nobres; - 5 pontos)

Perícias: Precisam ter NH maior ou igual a 14 em pelo menos um setor de atividade secular.

As Ordens Monásticas

Franciscanos

Os seguidores de São Francisco foram os últimos a vir para Yrth, tendo chegado no séc. XIV. Os franciscanos não se interessam muito por política, seja eclesiástica ou secular, mas sentem-se felizes por servir a Deus com trabalho braçal. Os monges dessa ordem geralmente são analfabetos e vivem na mais absoluta pobreza.

Em sua luta para se livrar de todas as distrações mundanas, os Franciscanos desbravaram alguns dos territórios mais inóspitos de Yrth. Foram muitos os seguidores que acompanharam os cristãos que fundaram Caithness e é neste país onde eles são mais numerosos.

Vantagens: Reputação; Servos Pobres de Deus (+1 diante de cristãos; 5 pontos); Patrono (organização pequena, aparece apenas quando o PC tirar 6 ou menos; 5 pontos)

Desvantagens: Voto: nunca possuir qualquer dinheiro ou propriedade (-15 pontos).

Irmãs Misericordiosas de Santa Karroll

Esta ordem, mais conhecida como Irmãs da Misericórdia, dedica-se às artes da cura. Elas dirigem hospitais e colônias de leprosos por todo Mégalos, nos quais mesmo o mais miserável dos indivíduos encontra socorro. Sendo menos famosas por seus poderes mágicos que as freiras Alycitas de Caithness, elas realizam tanto curas mágicas como convencionais. Elas não cobram por seus préstimos, embora esperem que os que dispõem de recursos façam doações significativas.

Vantagens: Reputação: Médica dos Pobres (+1 com todos os cristãos; 5 pontos); Patrono (organização pequena, aparece apenas quando o PC tirar 6 ou menos; 5 pontos)

Desvantagens: Voto Beneditino (-15 pontos)

Os Constantinanos

São Constantino foi um monge do séc. XVI responsável pelos arquivos imperiais em Mégalos. Ele escreveu sobre lógica, filosofia e ontologia, mas é mais conhecido pelo seu livro *A Organização do Cotidiano* (1541), um manual sobre as filosofias e aspectos práticos do gerenciamento e administração. Nos últimos anos de sua vida ele construiu um pequeno mosteiro nos arrabaldes da Cidade de Mégalos, com apoio do Imperador. Ele se tornou o núcleo da Ordem Constantiniana, que hoje representa um papel fundamental na administração da Igreja e do Império.

Desvantagem: Voto (obediência à Igreja; -5 pontos)

Perícias: Administração 12+ e Contabilidade 10+

Os Templários são ainda o principal braço militar da Igreja, estando mais inclinados a dar ouvidos à Cúria do que os Cavaleiros de São João. Eles têm uma organização similar à dos Hospitalários, mas sua teologia é muito mais liberal. A Ordem do Templo admite combatentes de todas as raças, desde que eles sejam no mínimo de uma família de cavaleiros e estejam desejosos de tomar os votos monásticos. Os Templários também valorizam a magia de combate e mantêm uma escola especial em Azer, que treina magos-guerreiros tanto, para a Ordem, como para as Legiões Imperiais.

Os Templários são fortes no leste de Mégalos e em Cardiel, bem mais fracos a oeste da Blackwoods (Floresta Negra) e totalmente rejeitados em Caithness. Eles vestem túnicas brancas, simbolizando inocência e santidade, adornadas com um crucifixo vermelho, que significa o seu desejo de se tornarem mártires pela Fé.

O Grão-Mestre atual dos Templários é Sir Jordan Siegebreaker, um humano do Distrito de Sho'joor. Como os dois homens que o precederam, o Grão-Mestre está, pouco a pouco, afastando a Ordem do controle dos Arcebispos. Siegebreaker, um político astuto e bajulador, tornou-se amigo íntimo do Imperador e caça freqüentemente em sua companhia. Não se sabe qual é seu principal objetivo, mas ele tem soldados e inteligência de sobra para se tornar uma força por trás do trono.

Os personagens Templários têm essencialmente as mesmas perícias, vantagens e desvantagens que os Hospitalários, com exceção de serem tolerantes para com os não-humanos e poderem usar a magia.

Os Tomistas

A Ordem de São Tomás, um dos doze Apóstolos, se dedica à compreensão das verdadeiras leis que governam o universo, com a esperança de obter provas empíricas da existência de Deus. Ela foi fundada nos fins do século XIV, por São Gareth Aristophiles, um abade Beneditino que devotou sua vida ao estudo dos trabalhos de Aristóteles, Pitágoras, Ptolomeu e outros cientistas da Grécia antiga. Sua escola construída em Nordenbury, próximo a Hidelban, atraía estudantes de todas as terras cristãs e a Ordem se alastrou rapidamente por quase todas as grandes cidades de Mégalos. Foram fundadas várias universidades Tomistas. As instaladas em Mégalos e Calder, rivalizavam com as grandes instituições Muçulmanas como repositórios dos conhecimentos de Yrth.

Desde o princípio, os irmãos Tomistas se dedicaram com afinco ao estudo da magia — uma força evidentemente mais presente em Yrth do que na Terra. Inicialmente, os Tomistas eram obrigados a dedicar, no mínimo, tanto tempo às artes mágicas, quanto às outras disciplinas. No entanto, eles logo perceberam o imenso potencial para o mal inerente ao estudo indisciplinado da magia. Os irmãos que se dedicavam a seus estudos arcanos, a ponto de deixar de lado os assuntos religiosos, foram expulsos. Todos foram obrigados a prestar um juramento de não usar seus poderes mágicos para o mal e deu-se maior ênfase ao estudo da teologia e da ética.

Um dos resultados das pesquisas dos Tomistas sobre magia, foi a fundação de hospitais especializados em curas mágicas. Estas instituições estão localizadas em Mégalos, Teridar, Craine e Calder. Não se recusa ajuda a ninguém, mas espera-se dos mais afortunados que eles contribuam com donativos significativos. Os curandeiros Tomistas não são muitos — a maior parte deles prefere a pesquisa e o estudo a lidar diretamente com os pacientes —, mas eles são muito bons, além de serem excelentes instrutores. Os hospitais Tomistas são controlados por membros da Ordem, mas conta com irmãos leigos ou mesmo curandeiros seculares como funcionários. As mágicas de Ressurreição *não* são usadas nos Hospitais Tomistas por serem consideradas contrárias à vontade de Deus.

A Ordem de São Tomás é uma das poucas que aceita abertamente tanto homens como mulheres. As abadias Tomistas têm aposentos separados para homens e mulheres, mas os membros de ambos os sexos têm acesso às bibliotecas e laboratórios. Há inclusive umas quantas abadessas, embora as abadias sob sua supervisão sejam predominantemente femininas. Estudantes cristãos de todas as raças são admitidos na Ordem.

Devido às habilidades extraordinárias de seus membros e ao conhecimento que eles dominam, a Ordem de São Tomás é um instrumento da formulação da doutrina da Igreja. O irmão Thales Sapientis, seu Grão-Mestre atual, raramente se interessa pelas manobras políticas da Cúria, porém está sempre profundamente envolvido em qualquer debate teológico.

Todos os personagens Tomistas devem ter pelo menos 1 nível de aptidão mágica e prestar — além dos demais votos —, um Voto importante de não usar mágicas malignas ou mágicas de combate ofensivas. Eles são obrigados a ter as perícias Teologia e Filosofia, além de não poderem conhecer nenhuma mágica em nível de habilidade superior ao que eles tem em qualquer uma destas duas perícias. Todos os Tomistas são alfabetizados; muitos têm as perícias Pedagogia e Pesquisa. A maior parte dos membros da Ordem tem pelo menos uma peculiaridade, que pode ser definida como *Inquirição*.

Alguns Tomistas vagueiam pelo mundo, aprendendo através da observação e da vivência o que eles não conseguem descobrir pelo estudo dos antigos manuscritos.

O Islamismo

As terras do sudoeste de Ytarria são o lar dos Crentes — os seguidores do Islã . A Fé é rigorosa, porém abrangente; só se necessita proclamar: " Não há outro Deus além de Alá e Maomé é seu Profeta'', para ser aceito como um irmão e um Muçulmano. Os homens do sul estão convencidos de que um dia os *muezins* (homens santos) cantarão o chamado à adoração em todas as cidades de Yrth, mas esse dia ainda não chegou.

Os Sufistas

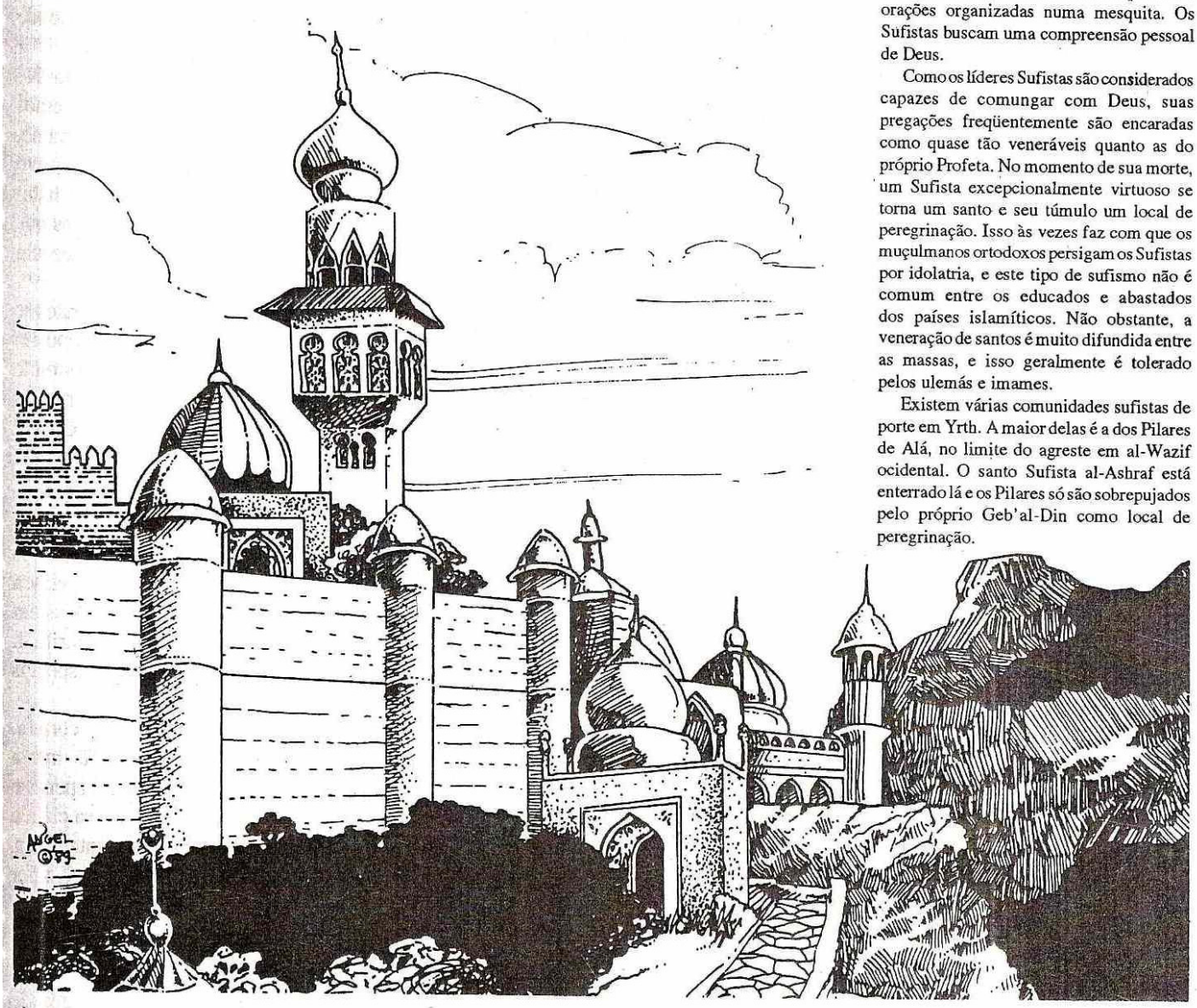
Os Sufistas são muçulmanos que buscam alcançar a comunhão espiritual com Deus através do ascetismo e da meditação. O nome Sufista deriva da palavra árabe *suf*, o nome das túnicas rústicas de lã usadas pelos muçulmanos desta seita.

Os Sufistas são místicos - seu objetivo maior é a união espiritual com o universo como uma manifestação de Alá. Eles alcançam esse objetivo através do êxtase espiritual induzidos pelo jejum, disciplina rigorosa e meditação profunda e estudo do Alcorão. Alguns sufistas alcançam o êxtase dançando vigorosamente, em rodopios, até a exaustão - daí a origem dos derviches rodopiantes das fábulas cristãs.

Existem grupos místicos de sufistas, organizados normalmente em torno de um único líder espiritual. Eles freqüentemente estabelecem suas comunidades em regiões isoladas, de modo a poderem concentrar-se mais facilmente no divino. Neste aspecto eles se assemelham às ordem monásticas cristãs. Ao contrário dos monges cristãos, eles não fazem votos monásticos. Quase sempre têm várias esposas e muitos filhos; podem ter bens e geralmente exercem uma profissão. Eles também não acreditam na necessidade de comparecer a orações organizadas numa mesquita. Os Sufistas buscam uma compreensão pessoal de Deus.

Como os líderes Sufistas são considerados capazes de comungar com Deus, suas pregações freqüentemente são encaradas como quase tão veneráveis quanto as do próprio Profeta. No momento de sua morte, um Sufista excepcionalmente virtuoso se torna um santo e seu túmulo um local de peregrinação. Isso às vezes faz com que os muçulmanos ortodoxos persigam os Sufistas por idolatria, e este tipo de sufismo não é comum entre os educados e abastados dos países islamíticos. Não obstante, a veneração de santos é muito difundida entre as massas, e isso geralmente é tolerado pelos ulemás e imames.

Existem várias comunidades sufistas de porte em Yrth. A maior delas é a dos Pilares de Alá, no limite do agreste em al-Wazif ocidental. O santo Sufista al-Ashraf está enterrado lá e os Pilares só são sobrepujados pelo próprio Geb'al-Din como local de peregrinação.



História

Os muçulmanos trazidos a Yrth pelo Cataclismo encontram-se num país extenso e desolado, de planícies áridas e onduladas, cortado por rios tortuosos. Tendo adotado o estilo de vida nômade de seus ancestrais, eles viajaram pelas planícies, lutando, pastoreando e comerciando. Nos lugares onde eles se reuniam para negociar, surgiram vilas, proporcionando um refúgio para os escolásticos, doutores, artistas, poetas e *ulemás* (homens santos) das grandes cidades islamísticas da Terra. Duas culturas desenvolveram-se em paralelo: uma era nômade e analfabeta, a outra urbana e istruída, mas ambas eram unidas em sua fé em Alá e reverenciavam sua lei, o Alcorão.

No ano de 1160 (555 no calendário islamita), alguns membros de tribos nômades descobriram o grande vale profundamente entranhado nas montanhas, conhecidas como Fence of God (Muralha do Altíssimo). Eles chegaram a uma grande rocha negra sobressaindo da planície, com passagens do Alcorão gravadas em sua superfície. Um ancião que estava sentado sobre ela, saudou os homens em árabe. Ele lhes disse que havia esperado durante sessenta anos, para mostrar aos Muçulmanos de Yrth onde erguer sua cidade sagrada. Assombrados pela aura de santidade que envolvia o ancião, os homens se foram, prometendo retornar com tantos ulemás quantos eles pudessem reunir. Quando voltaram muitos meses depois, o velho havia morrido — seu corpo, no entanto, não se havia deteriorado, nem havia sido atacado pelos abutres. Os ulemás anunciaram que isto era um sinal de Alá e fundaram a cidade secreta de Geb'al-Din naquele exato local (v.pág.79).

Durante este período inicial, as duas maiores seitas do Islã — os Sunitas e os Xiitas — viviam em relativa harmonia. Os homens santos das cidades discutiam teologia, mas os homens das planícies estavam mais preocupados com as disputas menores envolvendo território, furtos de cabras, e assim por diante. A invasão Cristã mudou tudo.

A Grande Cruzada de 1440 pegou os Muçulmanos completamente de surpresa. No entanto, eles revidaram rapidamente, e por volta de 1450 foram fundados os reinos islamíticos. O primeiro foi al-Haz, com um homem santo xiita como Sultão e Imame, o monarca supremo dos muçulmanos de Yrth. Alguns anos depois, o povo predominantemente Sunita, do norte, fundou al-Wazif, nomeando seu mais hábil guerreiro como Califa — o líder político *e* espiritual do Islã. Os únicos fatores que evitaram que irrompesse uma guerra entre as duas facções foram a ameaça de um inimigo comum e o espírito de fraternidade islamítico.

Esse estado de paz, contudo, não durou muito. Assim que as legiões de Mégalos se voltaram para al-Kard, os exércitos Wazifenses marcharam para o sul com o propósito de se apoderar de Geb'al- Din. Seguiram-se vinte anos de guerras sangrentas, durante os quais al-Kard sucumbiu ante as forças cristãs. Por necessidade, as duas nações muçulmanas declararam uma trégua, assegurando aos sunitas o acesso à Cidade Sagrada. Esta trégua ainda se encontra em vigor.

A Mensagem do Profeta

O Islã se baseia na palavra de Deus, Alá, conforme está escrito no Alcorão, e nos Hadiths, as palavras proferidas pelo Profeta Maomé sob inspiração divina. A palavra árabe *Islã* significa submissão; o Profeta pregara a submissão à vontade de Deus em tudo. Para os Muçulmanos a religião é mais do que uma questão de satisfação espiritual: é um modo de vida. A política, a moralidade, a teologia, a lei, a arte — todos os aspectos da vida cotidiana são abrangidos e governados pela Fé Islamítica.

O Alcorão é o guia dos muçulmanos para viver a vida de maneira correta. Diferentemente da Bíblia, ele não é considerado uma obra de escritores mortais, mas a transcrição direta da palavra de Alá. Cada sílaba é criação de Deus e Maomé foi apenas o instrumento usado por Ele para transmitir a Sua vontade. O Alcorão é a palavra clara e definitiva de Deus. Portanto quaisquer revelações posteriores são automaticamente falsas. A reinterpretação é admissível; acréscimos e revisões não. As traduções são imperfeitas por definição; assim, a única forma verdadeira de se estudar o Alcorão é fazê-lo em árabe.

A idolatria de qualquer tipo é estritamente proibida. É um pecado associar qualquer objeto a

Os Kharidjitas

Esta seita muçulmana é o equivalente islamítico dos Hospitalários. Os Kharidjitas são consagrados ao conceito do *jihad* - A Guerra Santa Islamita. Ao contrário da seita terrestre da qual ela descende, os Kharidjitas de Yrth são, explicitamente, uma ordem de cavaleiros islamitas sagrados. Eles são mais comuns em al-Wazif, onde têm várias fortalezas poderosas. Eles são os maiores inimigos dos Hospitalários, cujas fortalezas se situam exatamente do outro lado da fronteira norte. Os líderes Kharidjitas estão constantemente incitando o Califa a invadir reinos cristãos.

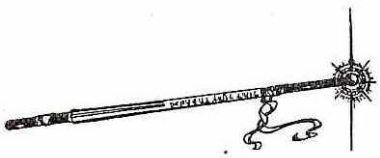
Os Kharidjitas acreditam que o jihad seja o sexto pilar do Islã, tão importante quanto a peregrinação. Eles também acreditam ser melhores muçulmanos que seus correligionários menos radicais, o que os torna algo impopulares em alguns círculos. No entanto, o Califa os deixa sossegados, já que eles guardam as fronteiras com tanta diligência. Suas incursões ocasionais ao território megalano pouco significam sem o apoio dos exércitos do Califa, e lhe proporcionam informações valiosas.

A magia, embora não seja proibida pela crença Kharidjita, não é praticada habitualmente por seus membros. Isto não tem nada a ver com algum preconceito por parte dos cavaleiros; acontece que todos os magos são obrigados a servir um mínimo de dois anos no exército wazifense, e os Kharidjitas preferem não receber ordens daqueles que não se dedicam totalmente ao jihad.

Vantagens: Reputação: Inimigo Fanático dos Infiéis (+1 dos muçulmanos que pensam da mesma forma; -3 dos cristãos; -5 pontos); Patrono (organização média, aparece somente quando o PC tira 9 ou menos; 15 pontos)

Desvantagens: Voto: Devotos ao jihad (-10 pontos); Intolerância (por cristãos; -5 pontos).

Perícias: Espadas de Lâmina Larga, Escudo; Lança de Justa; Faca; Cavalgar (todas com NH 14+).



Deus ou criar uma representação Dele. Mesmo retratos da forma humana são considerados impróprios, já que o homem foi feito à imagem de Deus. Por esta razão, a maior parte da arte islamítica é abstrata e de natureza geométrica. A caligrafia no entanto é muito comum — consistindo numa segunda ramificação da arte islamítica. Os grandes trabalhos de arte caligráfica são, com freqüência, versos do Alcorão trabalhados segundo formas e padrões geométricos. Muitas vezes, a caligrafia islamítica é tão extravagante e rebuscada que mal se consegue ler o texto.

Todo homem é julgado na hora da morte. Se ele tiver levado uma vida pura e santa, será admitido no Paraíso no Dia do Julgamento. Se ele for um crente, mas tiver pecado, precisa primeiro cumprir uma pena no Inferno. Os infiéis são condenados ao Inferno por toda a .eternidade. O Paraíso é um jardim onde se desfruta de todos os luxos físicos e bênçãos espirituais. Ao lado de rios de água pura, leite e mel, belas moças e jovens rapazes servem frutas e vinho aos crentes que passam seus dias reclinados sobre almofadas acetinadas.

Os Cinco Pilares do Islã

A essência da Fé são os deveres básicos dos muçulmanos perante Alá, conhecidos como os Cinco Pilares do Islã.

O primeiro deles, *Shahada*, é a profissão de Fé em Alá e Seu Profeta. Para ser considerado um muçulmano, só é preciso proferir esta breve oração, e acreditar nela.

Salat, o segundo pilar, é a adoração e a oração. Todos os muçulmanos devem rezar cinco vezes por dia: ao amanhecer, ao meio-dia, no meio da tarde, ao anoitecer e antes de dormir. É preciso ajoelhar-se de frente para a *qibla* na direção de Geb'al-Din enquanto se diz as preces. (Na Terra, os Muçulmanos rezam na direção de Meca, mas esta perdeu-se para os crentes de Yrth.). Às sextas-feiras, os crentes se reúnem ao meio-dia nas mesquitas para a adoração. Os *Imames*, homens instruídos no Alcorão, pregam sermões e conduzem a congregação nas orações. As mulheres não participam, embora se espere que elas rezem em casa durante os serviços (assim como nas cinco chamadas-para-a-oração diárias).

A caridade, ou *Zakat*, é o terceiro pilar do Islã. Todos os muçulmanos devem ajudar os necessitados, sobretudo os órfãos, as viúvas e os mendigos. Os hábitos variam, mas geralmente cerca de 5% da renda de uma pessoa deve ser destinada à caridade. A recusa em dar esmolas a um homem santo ou a um mendigo é considerada um pecado grave, exigindo uma penitência imediata.

O quarto pilar é chamado *Saun* - o jejum. Durante todo o mês do Ramadão, nenhum muçulmano pode comer ou beber qualquer coisa que não seja água enquanto o sol brilha. Os prazeres dos sentidos, tais como fumar, também são proibidos. Mesmo depois do pôr-do-sol, as refeições são geralmente simples e frugais. Ficam desobrigados de jejum as mulheres grávidas, os velhos, os enfermos e os viajantes. Ao final do Ramadão há um grande banquete, seguido de uma festa onde parentes e amigos trocam presentes.

O quinto e último pilar é o *Hajj*, ou peregrinação. Pelo menos uma vez na vida, um muçulmano deve viajar até Geb'al-Din. Milhares deles empreendem esta jornada todos os anos. Aqueles que são muito pobres para poder pagar a viagem vão esmolando pelo caminho. Grandes caravanas de peregrinos, protegidas por tratados e pela santidade de sua finalidade, são um espetáculo comum ao longo dos caminhos que levam à Cidade Secreta.

Predestinação e Livre Arbítrio

Os muçulmanos acreditam que todos os acontecimentos, desde o início até o fim dos tempos estão predeterminados por Deus. Também se acredita no livre-arbítrio e que cada um é responsável por seus atos.

Estas duas convicções só são contraditórias na aparência. Foi Alá quem deu ao homem o poder de escolher e a capacidade de distinguir entre o bem e o mal. Mais ainda, sendo onisciente, Ele sabe de antemão qual caminho cada indivíduo escolherá, *sem forçar ou influenciar a pessoa em qualquer direção*. Na verdade, cada um é abençoado com uma quantidade de corda suficiente apenas para se enforcar.

Os Assassinos

Esta seita foi fundada na Terra em 1090, durante o período de maior intensidade do CATACLISMO. Alguns de seus membros foram transportados para Yrth, juntamente com alguns outros muçulmanos, e eles trouxeram consigo suas crenças e sua organização. Seguindo o exemplo do seu fundador terráqueo, eles construíram uma fortaleza no alto das montanhas de al-Haz ocidental e lhe deram o nome de al-Amut - o Ninho da Águia. O líder da seita, conhecido apenas como Decano da Montanha, reside ali, e dali despacha seus seguidores em missões terroristas.

O nome "Assassinos" tem origem na palavra *hashishin*, que significa *tomadores de haxixe* (a droga existente em Yrth que leva este nome é diferente daquela existente na Terra, porém produz o mesmo efeito euforizante). Seu objetivo máximo sempre foi disseminar sua visão do islamismo por todo Yrth. Eles acreditam, no entanto, que a primeira coisa a fazer é derrubar os dirigentes islamitas ortodoxos. Seus métodos principais são o assassinato público e a intriga política. Praticamente todas as cidades em países islamitas abrigam membros do culto dos assassinos.

A seita pratica uma versão mística do islamismo, menosprezando aqueles que rezam e jejuam regularmente. Os assassinos acreditam que existam nove estágios de desenvolvimento espiritual e que somente quando os fiéis atingirem o nono estágio é que o Mahid - o Redentor - virá. Os assassinos acreditam que todos os bens devem pertencer à comunidade e que a adoração da rocha em Gebal'al-Din e a veneração dos santos é um sacrilégio.

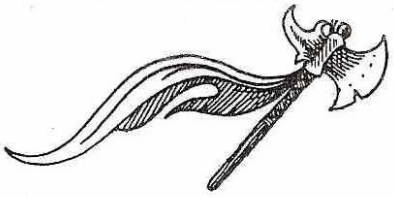
Seus agentes são conhecidos como *fedayin* e são altamente treinados em sua arte. Eles são mais mestres na arte do disfarce, do que em furtividade, uma vez que os assassinatos são sempre cometidos em público. Isto é feito para demonstrar que os inimigos da seita serão castigados e para assegurar o martírio do assassino - eles geralmente são abatidos no mesmo local. Os fedayin têm uma predileção para atacar durante as preces de sexta-feira na mesquita, onde eles têm certeza da presença de uma enorme audiência e podem se aproximar da vítima com facilidade.

Os personagens da seita dos Assassinos devem assumir as seguintes características:

Vantagem: Patrono: o Decano das Montanhas (10 pontos)

Desvantagens: Reputação: Assassino (-4 diante dos não-membros, raramente reconhecido; -7 pontos); Fanatismo (-15 pontos); o Vício em haxixe é opcional (-10 pontos).

Perícias: Faca 12+; Disfarce 14+



Como conseqüência, todos os homens são responsáveis perante Deus, mesmo que suas vidas e eventuais destinos estejam predeterminados.

Esta idéia complexa é freqüentemente mal interpretada pelos cristãos, que supõem que todos os muçulmanos devem ser fatalistas sem se preocupar em demasia em como levar uma vida de moralidade. Eles não poderiam estar mais equivocados.

Ordens Islamíticas de Cavaleiros

Os cavaleiros islamitas são muito semelhantes aos cristãos quanto aos juramentos, treinamento e comportamento, com a diferença de que ao invés da cruz, eles usam o crescente e lutam com lâminas curvas, ao invés de retas.

Os personagens pertencentes a qualquer destas ordens terão a vantagem da Reputação: +2 nas terras islamíticas (10 pontos); +1 em terras cristãs (5 pontos). Mesmo em Mégalos se confere aos cavaleiros islamitas um respeito relutante por suas perícias e coragem.

A Ordem do Crescente

Os melhores cavaleiros de al-Haz pertencem a esta ordem. Eles têm o compromisso de defender o Islamismo Xiita, embora não prestem homenagem diretamente ao Sultão. Para desgosto de Mamoun, a palavra dos ulemás tem grande peso para os Cavaleiros da Lua Crescente.

A Ordem do Pégaso

A Ordem do Pégaso, principal ordem cavalheiresca de al-Wazif, é comprometida com o Califa. Eles estão sempre prontos a servi-lo e formam a elite de seu exército. Os Cavaleiros do Pégaso também atuam como guarda pessoal do Califa; ser escolhido para este posto é uma grande honra. Por serem Sunitas e mais atuantes, em função da geografia, na defesa contra Mégalos, os Pégasos têm pouca aplicação para os Cavaleiros da Lua Crescente. A rivalidade entre as duas ordens às vezes assume as proporções de uma pequena guerra.

Os Guerreiros do Remígio

Os Guerreiros do Remígio são uma ordem religiosa disseminada pelos territórios muçulmanos. Seu lema é "a pena é mais poderosa que a espada". Além das perícias nas artes cavalheiresca e marciais, exige-se que eles memorizem o Alcorão e outros escritos islamíticos palavra por palavra. Sua função é pregar, ensinar e julgar. Para eles, não é suficiente dizer o que está certo ou errado, como fazem os ulemás; eles precisam *agir* para promover a vontade de Alá.

O Clero

O Islã não possui um sacerdócio ou uma hierarquia clerical formais (não há necessidade dos serviços de um clérigo para que uma pessoa seja um bom muçulmano). A liderança religiosa é conferida por consenso da comunidade e não por uma ordenação formal. Qualquer homem reconhecido pela comunidade como profundo conhecedor da Fé e dono de bom caráter pode se tornar um imame (nível 1-2). Para se tornar um ulemá é necessário ser um estudioso do Alcorão e dos Hadiths — e, geralmente, embora não obrigatoriamente, ter sido educado numa das universidades islamíticas.

Os ulemás têm autoridade para atuar como juízes e determinar penitências para os pecados. Qualquer alteração na doutrina ou na interpretação necessita da aprovação conjunta dos ulemás, sendo que a opinião dos mais velhos e dos mais prestigiados tem um peso maior. Uma vez que nos países islamíticos não existe distinção entre igreja e estado, a autoridade religiosa suprema é exercida pelo governante: o Califa, para os sunitas de al-Wazif e Cardiel ou o Sultão para os crentes xiitas da al-Haz.

O crescente é o símbolo do Islã. Não se exige uma vestimenta específica, mas são comuns as túnicas brancas.



O Shari'a

O Shari'a é a lei canônica do islamismo. Ela consiste de regras extraídas do Alcorão e dos Hadiths, interpretadas durante um milênio. É a única lei vigente entre os islamitas com exceção de alguns éditos tratando de situações específicas decretados pelos governantes muçulmanos. Não há um código secular. O Shari'a regulamenta a vida religiosa, social, política e privada.

Os castigos são geralmente do tipo "olho-por-olho". A mutilação é uma forma habitual de punição; já as multas em dinheiro, exceto em casos de indenização, não existem. Um homem aprisionado por matar a cabra de seu vizinho deve pagar o valor do animal a seu proprietário. Um assassino deve pagar com a vida, a menos que a família do assassino concorde em pagar o Preço do Sangue. Um ladrão perde sua mão direita por uma primeira infração, seu pé esquerdo pela segunda e sua vida pela terceira. Nos casos de perjúrio corta-se a língua do infrator.

Para um muçulmano que seja aprisionado por seu crime, é necessário provar que ele foi cometido intencionalmente. Desta maneira, as mortes, ou ferimentos ou prejuízos financeiros causados acidentalmente não são passíveis de punição legal. Para provar a culpa, o queixoso deve apresentar dois homens muçulmanos adultos como testemunhas, ou um homem e duas mulheres. O não cumprimento deste requisito resulta num veredito de inocência.

Todos os casos são ouvidos perante uma corte religiosa; estas são supervisionadas por um juiz conhecido como *cadi*, ou nas vilas menores, pelo ulemá. Embora as leis

sejam severas, sua interpretação é abrandada. Estas cortes têm a vantagem de ser rápidas e virtualmente incorruptíveis. Nenhuma quantia em dinheiro representa tentação para um cadi; até mesmo a interferência de alguém de posição elevada raramente surte efeito.

Os não-mulçumanos, exceto os protegidos por acordos como em Tredroy, *não* têm direitos legais nas terras islamitas. Contudo, o Alcorão ensina o respeito dos Crentes pelos "povos do livro". Assim, embora não desfrutem de direitos legais, os judeus serão tolerados pelos bons mulçumanos. Os demais não têm tanta sorte, e poderão ser roubados, espancados, escravizados ou mesmo mortos impunemente. A despeito de não gozar de nenhum direito legal, qualquer não-muçulmano que cometer um crime será julgado segundo todos os preceitos da lei.

Casamento , Divórcio e Dotes

No Islã, o casamento assume forma de contrato entre marido e esposa. O noivo negocia os termos do contrato com o *uale* da noiva, geralmente o pai ou irmão mais velho. O valor das arras deve estar mencionado no contrato e pago diretamente à noiva. O noivo não recebe nenhum dote da noiva ou de sua família. A noiva tem o direito de recusar um pretendente que o uale lhe tenha designado, mas não pode se casar sem sua permissão, a menos que ela já tenha sido casada anteriormente. O Alcorão permite que um homem tenha até quatro ou cinco esposas ao mesmo tempo, mas ele deverá tratá-las com igualdade. Já a mulher pode ter apenas um marido por vez.

É fácil conseguir um divórcio pelas leis islamíticas.Um homem pode se divorciar de sua esposa simplesmente declarando três vezes em público que eles estão divorciados; ele não precisa se justificar. As mulheres podem obter o divórcio, com o consetimento dos maridos, pagando-lhes uma taxa por sua libertação. O divórcio também pode ser concedido em casos em que o marido seja culpado de adultério, crueldade ou deserção.

Os adúlteros são punidos com a morte por apedrejamento; os fornicadores com açoitamento. Qualquer um que seja responsável por uma acusação de adultério falsa está sujeito ao açoitamento.

Herança

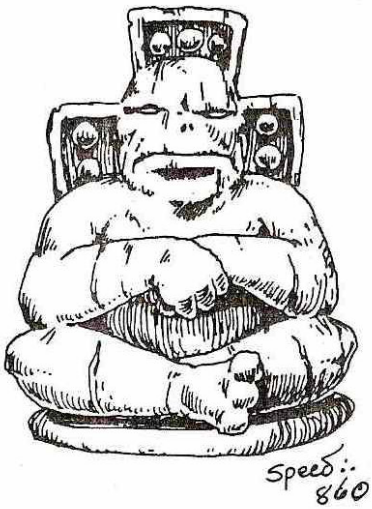
Pelo Shari'a, dois terços dos bens de um falecido são distribuídos entre seus parentes, de acordo com a lei. O terço restante pode ser repartido conforme o desejo do morto. A parte que cabe a cada um dos parentes homens é definida por uma sistemática complexa. A grandeza das cotas é determinada pelo grau de parentesco, cabendo a maior ao primogênito. Às viúvas é garantido um quarto de dois terços dos bens (dividido equitativamente entre as esposas). Os feudos e títulos feudais recebem destinação similar à dos países cristãos, com a diferença de que às vezes as terras são divididas entre os filhos vivos, ao invés de serem legadas apenas ao filho mais velho.

Álcool, Usura e Escravidão

Em al-Haz é ilegal consumir ou vender bebidas alcoólicas. Embora em al-Wazif a bebida seja tolerada como um costume da minoria cristã, ela não é vista com bons olhos, e embriagar-se em público é um crime grave. Em ambos os países, os violadores são açoitados.

A cobrança de juros é considerada um pecado e condenada pelo Shari'a. Porém, esta proibição se restringe à cobrança de juros entre muçulmanos e não protege os infiéis da ganância nem de prestamistas inescrupulosos.

Sob quaisquer circunstâncias, é absolutamente ilegal um muçulmano possuir um outro crente como escravo. Na verdade, se o escravo adota a fé com sinceridade (conforme julgamento de um ulemá), ele tem que ser libertado em um mês. Possuir escravos cristãos ou não-humanos é perfeitamente aceitável.



Hinduísmo e Budismo

Além dos principais credos da Europa e do Oriente Médio, o Hinduísmo e o Budismo também foram trazidos para Yrth por asiáticos apanhados pelo Cataclismo. Os adeptos dessas religiões são mais comuns em Cardiel, onde vivem em pequenas comunidades urbanas e vilas rurais. Mesmo lá, talvez apenas uma em cada 1000 pessoas seja um adepto.

Hinduísmo

Os três temas centrais da crença Hindu são a reencarnação, a guerra eterna entre Deuses e Demônios, e darma - a lei definitiva que rege todas as coisas. As maiores divindades são os membros das duas tríades, uma masculina e outra feminina.

A tríade masculina é constituída por Brahma o Criador, Vishnu o Protetor e Shiva o Destruidor. Suas consortes, Sarasvati (o Passado), Lakshmi (o Presente) e Parvati (o Futuro) constituem a tríade feminina. Estes seres se manifestam em muitas encarnações ou *avatares*, cada um governando um aspecto diferente da vida ou do universo.

Os hindus acreditam que todas as almas reencarnam e que a reencarnação seguinte depende de quão capaz ele foi de seguir o darma prescrito em sua vida anterior. Pessoas iníquas podem reencarnar como serpentes, vermes, cães ou até como demônios. Os justos podem se tornar seres humanos novamente, com um cargo e um status proporcionais à sua correção. Os homens excepcionalmente santos tornam-se imortais e são liberados do ciclo da reencarnação, indo para o céu, para viver com os Deuses.

Continua na próxima página...

Seitas Islamíticas

Na primeira vez que o Cataclismo atuou, o Islã já estava dividido em duas seitas há vários séculos: os Sunitas e os Xiitas. Membros de ambos os grupos foram trazidos a Yrth, onde suas diferenças permaneceram sem solução. Conseqüentemente estas facções formaram nações separadas: al-Haz para os Xiitas e al-Wazif para os Sunitas. Originalmente a separação foi provocada por uma disputa de sucessão nos primórdios do Califato terrestre, mas isso está virtualmente esquecido por todos, exceto os crentes mais educados de Yrth. Hoje em dia, à parte da rivalidade nacionalista, o principal motivo de discórdia é a magia. O Alcorão proíbe terminantemente a sua prática, contudo, sem magos muçulmanos, Mégalos certamente já teria triunfado. A questão da magia aos olhos de Alá possivelmente dividirá o Islã para sempre.

Xiismo

Os ulemás xiitas decididamente não se sentem à vontade com o uso da magia. Embora não seja uma prática ilegal em al-Haz, ela é vigiada de perto. O consenso geral é de que a magia é necessária, porém perigosa e, provavelmente, pecaminosa. Afirma-se que Alá perdoará àqueles que fazem mágicas pela causa do Islã. O uso de mágicas com outras finalidades garantirá ao feiticeiro uma longa permanência no Inferno.

Alguns ulemás querem proscrever completamente o uso da magia insistindo na interpretação mais severa possível do Alcorão. Com o declínio da ameaça megalana, eles se multiplicaram, porém ainda são uma minoria. Nas áreas sob seu controle, contudo, qualquer exibição de poder arcano provavelmente resultará em castigo imediato, a menos que infiéis hostis estejam presentes.

Sunna

Os ulemás Sunitas de al-Haz aprovam abertamente o uso das artes mágicas e consideram seu estudo como parte da busca sagrada do conhecimento. As proibições das escrituras são convenientemente ignoradas. Se forem pressionados, os teólogos Sunitas afirmarão que por magia, o Profeta se referia à magia negra e que Alá jamais pretendeu que Seu povo ficasse indefeso diante dos magos cristãos.

Conseqüentemente, a prática da magia está largamente difundida em al-Wazif, onde os magos são obrigados a servir aos exércitos do Califa por um período de dois anos. Há inclusive universidades islamitas que instruem os alunos na prática ética da feitiçaria. Os magos Wazifenses estão preocupados com a animosidade crescente que lhes é dirigida em al-Haz e temem que mais cedo ou mais tarde o acesso a Geb'al-Din lhes venha ser proibido.

Balikitas

Estes são os seguidores de Balik Abdallah al-Firuz um xiita fanático do noroeste de al-Haz que prega que a magia é uma abominação e é proibida por Deus. Todos os mágicos, ele proclama, são homens malignos que devem ser mortos em nome de Alá. Balik declarou um jihad (guerra santa) contra todos os que praticam a magia em toda parte. Os muçulmanos que morrerem na tentativa de assassinar um mago serão mártires, com direito de acesso instantâneo ao Paraíso. Esta crença poderosa transforma os Balikitas em assassinos destemidos.

Por todo oeste e norte de al-Haz, os magos caíram prisioneiros de grupos de Balikitas fanáticos. O próprio Balik foi condenado, de modo algo indiferente, pelos Xiitas. O Sultão, no entanto, está furioso. Um de seus conselheiros mais confiáveis foi arrancado de sua cama e açoitado até a morte, simplesmente porque corriam boatos de que ele seria um mágico. O Sultão ofereceu uma fortuna em ouro a qualquer pessoa que lhe traga a cabeça de Balik. Os balikitas atacaram inclusive em al-Wazif, onde, se apanhados eles são torturados publicamente até a morte. Os magos dos países islamísticos passaram a contratar guarda-costas e a imaginar Balikitas de tocaia em todos os cantos.

Hinduísmo e Budismo (Continuação)

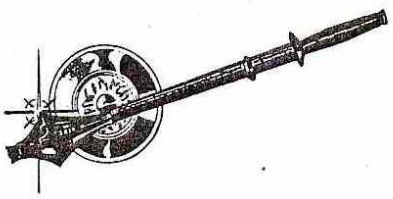
Budismo

Os budistas também acreditam em reencarnação, e que a vida é só dor e sofrimento. O mundo é apenas uma ilusão, onde as pessoas más ou iníquas devem padecer. E somente através da meditação e santidade extremada que se pode perceber o vazio do mundo e transcedê-lo, quebrando o círculo da reencarnação e alcançando o Nirvana - um estado de bem-aventurança eterna. No Nirvana, uma alma torna-se una ao Absoluto, a divindade universal da verdade cósmica.

O budismo sustenta que as divindades hindus existem, mas que são meramente almas em varias encarnações poderosas. Não é necessário venerá-las para alcançar o Nirvana e um homem pode superar os deuses em santidade.

Os homens santos que se acredita terem atingido o Nirvana (ou estarem próximos de atingi-lo), são venerados como Budas. Estes "Santos" budistas são procurados para orientação espiritual, e suas imagens esculpidas decoram templos, mosteiros e lares Budistas. Os budas são adorados tanto na forma de sua última encarnação, como nas formas que se manifestaram em suas vidas anteriores. As lendas e fábulas budistas consistem de histórias sobre as ações do Buda em suas vidas passadas e as lições que podem ser aprendidas com elas.

Os monges budistas vivem exclusivamente dos donativos que coletam e não possuem nem dirigem fazendas e grandes propriedades, como o fazem muitas das ordens cristãs. Eles são famosos por sua serenidade e sabedoria e por sua habilidade em frustrar os inquisidores da Igreja - eles encaram toda a vida como uma tortura e a morte só lhes pode trazer o renascimento ou possivelmente o Nirvana.



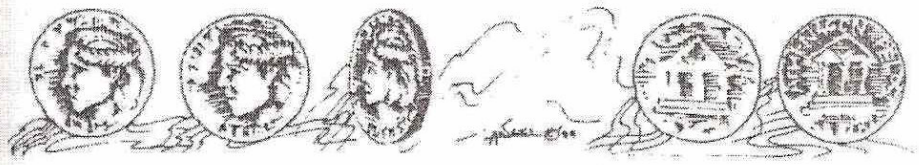
Judaísmo

O Judaísmo é a mais antiga religião humana de Yrth, além de ser a religião que deu origem tanto ao Islamismo como ao Cristianismo. Não existe nenhum reino judeu em Yrth, mas os filhos de Israel persistem em sua crença apesar das adversidades.

História

Na época do Cataclismo, os judeus da Terra eram um povo disperso. Proibidos na maior parte dos lugares de serem proprietários de terras, eles formavam comunidades isoladas dentro das cidades e vilas dos reinos cristãos e islamíticos. Quando chegaram a Yrth, eles se espalharam ainda mais do que antes, muitos pereceram ou foram forçados a se converter a outras crenças. Os que restaram continuaram a viver como antes, reunidos em comunidades fechadas de acordo com a sua própria lei.

Hoje em dia, o Judaísmo floresce na maioria das principais cidades de Yrth. Os judeus são tolerados na maioria dos lugares, apesar de existirem focos imensos de anti-semitismo em Mégalos e Caithness. Via de regra, eles são bem educados e quase todos os homens adultos são alfabetizados. Ainda proibidos de possuir terras ou ostentar títulos de nobreza, muitos judeus são artífices, mercadores, estudiosos e médicos. Como suas leis não os proíbem de emprestar dinheiro, nem de cobrar juros, muitos dos banqueiros são judeus.



As maiores comunidades judaicas de Yrth estão localizadas nas cidades de Mégalos e Tredroy. Além de falarem o idioma local, todos os judeus conhecem uma forma erudita do hebraico usada para estudar os textos religiosos.

O Povo do Contrato

O Judaísmo tem muito em comum com as religiões que se originaram dele, sobretudo o islamismo. Todos os judeus acreditam que Deus é único e que o homem foi criado à Sua imagem. As boas ações são recompensadas com o Céu e os pecadores são punidos com o Inferno. A idolatria é pecado, como o são o assassinato e o adultério. A caridade é uma obrigação. A palavra de Deus está revelada nas Escrituras; suas leis foram transmitidas aos judeus através de Moisés.

O judaísmo difere das outras religiões em dois aspectos. Primeiro, é muito difícil tornar-se um judeu. Em geral, é necessário já nascer judeu, embora os convertidos com sinceridade, que desejem se submeter à circuncisão sejam aceitos. A tradição judaica diz que Deus fez um Contrato com o povo de Israel e que eles são Seu povo eleito. Deus cuida de seu povo e um dia lhes enviará o Messias para conduzi-los de volta à Terra Prometida, onde eles reconstruirão o Templo e desfrutarão de prosperidade. Em retribuição, eles obedecem a Seus Mandamentos e adoram somente a Ele. Os judeus não tentam converter ninguém — o Povo do Contrato espera pacientemente pelo Messias, mantendo sua herança cultural casando-se entre si.

Em segundo lugar, o judaísmo é uma religião baseada em escritos. A maioria dos homens judeus e muitas das mulheres são alfabetizados, pelo menos no hebraico. As escrituras judaicas consistem em três textos principais: A lei (o Pentateuco ou Torá), os Livros (Salmos, Provérbios, Lamentações, Eclesiastes, Cânticos de Salomão, Jó, Ester) e os Profetas (o restante do Velho Testamento). No texto dos Profetas está incluída toda a história (religiosa, política e cultural) do povo judeu, até a destruição do Templo e a Diáspora. O Talmud é uma compilação da sabedoria dos rabinos desde aquela época e contém quase dois mil anos de interpretações e esclarecimentos sobre as Escrituras. Esta é a lei sob a qual os judeus vivem. Estudar o Torá e o Talmud é um ato sagrado — os sábios e os estudiosos são muito respeitados pelos judeus.

Cerimônias Judaicas

Os judeus ortodoxos têm sua vida governada por rituais e regras de conduta bastante severas. Isto é visto mais claramente no *berakhot*, ou bênçãos, que acompanham a realização de um amplo espectro das atividades humanas cotidianas. Estes pequenos rituais servem tanto como um lembrete de que não existe nenhuma conduta humana na qual o homem não possa ser encontrado por Deus, quanto como defesa contra ambientes hostis.

Há também uma infinidade de cerimônias ligadas ao ciclo de vida de um indivíduo judeu. O primeiro é o ritual da circuncisão e da escolha do nome dos varões, realizado no oitavo dia após o nascimento. O nome das meninas é dado no primeiro Sabá após o nascimento. Em seu 13º aniversário, o menino é chamado a recitar publicamente as bênçãos do Torá, significando a chegada de sua idade religiosa; este ritual é conhecido por Bar-mitzvah.

O casamento compreende uma cerimônia dupla. A primeira é o noivado, que inclui a leitura do contrato de casamento e da entrega do anel. O casamento, propriamente dito, ocorre um ano depois e consiste na recitação das sete bênçãos matrimoniais. A cerimônia deve se desenrolar sob um dossel que simboliza o leito nupcial.

O serviço fúnebre é o último e o mais simples. O corpo é envolvido por uma mortalha simples e enterrado o mais rapidamente possível após a morte. Não existe uma prática oficial associada ao falecimento, embora a família observe um período de luto de 30 dias.

Os judeus observam uma lei dietética rigorosa, chamada *kashrut* (adj. *kosher*). Entre outras regras, carnes e laticínios não podem ser servidos na mesma refeição; são proibidos os alimentos marinhos sem barbatana e sem escamas; nenhum animal pode ser comido, a menos que ruminе e tenha o casco partido; são proibidos os que se alimentam de carniça; os animais devem ser sacrificados de uma maneira específica e alguns alimentos são obrigatórios em ocasiões especiais (como ervas amargas e pão ázimo na comemoração da Páscoa (*Pessach*)).

Além disso, há diversos outros costumes não obrigatórios pelo *kashrut*, mas que são seguidos pela maioria dos judeus. Por exemplo: durante a festa do *Purim* (que celebra o triunfo de Ester e Mardoqueu sobre o demônio Haman) é tradição ficar tão bêbado que o celebrante "não é capaz de diferenciar Bendito Mardoqueu! de Maldito Haman!".

Cultos Greco-Romanos

Em alguns lugares de Yrth, os humanos ainda adoram os deuses dos antigos Gregos e Romanos. Embora possam ter dois nomes distintos, um latino e outro grego, os deuses são os mesmos. Estes cultos são em sua maioria secretos - exceto em Cardiel -, uma vez que a Igreja considera tais cultos heréticos ou pagãos. Eles são mais comuns nas cidades grandes, e frequentemente têm aristocratas ricos entre seus adeptos.

Um determinado culto é dedicado geralmente a apenas um deus ou uma deusa, embora se acredite na existência de todas as divindades do panteão.

O ritual consiste geralmente de sacrifícios oferecidos ao deus. Cabras, galinhas, frutas e vinho são as oferendas mais comuns - os sacrifícios humanos são raros. Espera-se que, em troca das oferendas, o deus mande ajuda divina aos suplicantes concedendo-lhes seus pedidos e desejos. No entanto, este pode ser um negócio complicado, já que os antigos deuses são uma turma caprichosa e temperamental. Um pedido que não corresponda à oferenda, ou um pedido que não corresponda à natureza geral do deus, poderá irar a divindade. Isto poderá resultar na recusa em atender todo e qualquer pedido subseqüente ou até atrair a ira do deus sobre os próprios adoradores.

Relacionamos abaixo, os principais deuses greco-romanos, com seus nomes e esferas de influência:

Zeus/Júpiter; Rei dos deuses e dos homens; o clima

Apolo: o deus da verdade, profecia, arqueirismo, música, medicina e do sol; o mais popular dos deuses de Yrth.

Hera/Juno: esposa de Zeus; a deusa do casamento e padroeira das esposas

Atena/Minerva: deusa da sabedoria e dos trabalhos domésticos

Aries/Marte: o deus da guerra; sua adoração por parte da soldadesca e dos escravos gladiadores é tolerada e até incentivada por alguns comandantes megalanos

Afrodite/Venus: a deusa do amor e da beleza

Artemis/Diana: a caçadora; também a deusa dos partos e das parteiras

Demeter/Ceres: deusa da agricultura, colheitas, grãos e frutas

Poseidon/Netuno: deus do mar; muitos marinheiros cristãos supersticiosos lhe pregam devoção, da boca para fora...

Hermes/Mercúrio: mensageiro dos deuses; ele é o patrono do comércio, das invenções, da astúcia e do roubo. Ele é muito popular entre os ladrões de Mégalos e outras grandes cidades.

Hefesto/Vulcano: deus dos ferreiros e artesãos; seus seguidores são , invariavelmente, membros das guildas dos ferreiros e pedreiros

Dionísio/Baco: o deus do vinho, da fertilidade, da orgia e do drama; há boatos de que o próprio Imperador Diofrates teria invocado seu nome de vez em quando.

Os Rabinos

Da mesma forma que no islamismo, ninguém precisa da ajuda de um membro do clero para ser um bom judeu. No entanto, existe um clero formal. Os clérigos judeus são chamados *rabinos*. Para se tornar um rabino, é preciso estudar numa escola rabínica em alguma das grandes cidades de Yrth. Depois de terminar o estudo das Escrituras e do Talmud e se ordenar, o novo rabino precisa encontrar uma congregação para contratá-lo. Ele faz um contrato com a comunidade, pelo qual ele se compromete a conduzir as preces do grupo e a interpretar o Talmud em troca de apoio financeiro. Como todo bom judeu, o rabino deve se casar e ter filhos.

Os precentores são membros da congregação selecionados para serem os cantores principais e os condutores da liturgia numa sinagoga. Eles não precisam passar por nenhum treinamento formal.

Raças Não-Humanas

As Raças Ancestrais

As raças nativas de Yrth habitam o planeta há dezenas de milhares de anos. Os longevos Anões e, sobretudo os Elfos são raças mais antigas do que se possa avaliar e são chamados pelos humanos de Raças Ancestrais. Para os estudiosos humanos, sua história é insípida e monótona, mas sua cultura é fascinante. Todas as Raças Ancestrais falam suas próprias línguas. Muitos dos Anões e Elfos falam também o Ânglico.

As sociedades dos Elfos e dos Anões — e a dos Gnomos, em menor escala — se baseiam em sua reverência por algo conhecido como o Eterno. Não é um deus no sentido humano, nem simplesmente uma religião ou filosofia. O Eterno é um conceito — o ideal em torno do qual está baseada a cultura das Raças Ancestrais. Ele é perfeito, imutável e de duração infinita. A identificação mística com o Eterno é o principal objetivo. Tanto os Elfos, como os Anões, vêem o universo evoluindo gradativamente na direção de uma comunhão com Ele, quando tudo se tornará uno, fundindo-se numa consciência única.

Embora as raças compartilhem a veneração pelo Eterno, as maneiras pelas quais elas buscam atingir a comunhão com Ele são bem diferentes.

Elfos

Os Elfos consideram que o Eterno se manifesta no ciclo natural da renovação — nascimento, morte e renascimento, o ciclo das estações, etc. A harmonia da Natureza, a rede de interdepedência das criaturas e plantas são exemplos do movimento do mundo em direção à união com Ele. Por esta razão, os Elfos têm um respeito e amor profundo pela natureza intocada — eles se empenham em harmonizar suas comunidades com o meio ambiente. Os lares dos Elfos são abrigos vivos formados de árvores e moitas cuidadosamente curvadas. Eles vivem da terra, tomando apenas o que necessitam, deixando intocado tudo aquilo que não lhes serve. Os Elfos são incrivelmente ciosos das terras selvagens onde eles vivem.

É por essa mesma razão que os Elfos não participam de estruturas de governo organizadas. Eles acreditam que cada um deles está inter-relacionado com o todo que se move para Ele, e que cada um deve encontrar seu próprio lugar — para se posicionarem para onde sua natureza os conduzir, guiados apenas pela sua dependência do todo.

É fácil compreender porque os Elfos se mantêm afastados dos humanos e porque, ao adotarem alguma religião humana, ela será invariavelmente pagã. Os humanos caçam por esporte e por troféus, devastam florestas por causa da madeira, aram os campos floridos para semear suas plantações. Os Orcs são ainda piores, destruindo tudo pelo simples prazer de fazê-lo. Alguns Elfos acreditam que os Orcs sejam agentes que atuam diretamente contra o Eterno para atingir seus próprios objetivos malignos. Outros pensam que eles são apenas estúpidos demais. Todos os desejam varridos da face de Yrth. Foi com a finalidade de destruí-los, que os Elfos Negros desencadearam o Cataclismo. Mas, houve um choque de retorno e agora os Elfos são atormentados pela praga dos humanos — talvez menos destruidores, porém muito mais numerosos e inteligentes do que os Orcs.

Não existe um reino élfico em todo Ytarria, apesar de os povoados de uma região cooperarem entre si. As comunidades élficas são organizadas informalmente. A maior parte das decisões que afetam o grupo é tomada por um conselho de anciãos, depois de serem ouvidas as opiniões de qualquer adulto que deseje falar. Chegar a uma decisão pode levar um longo tempo e mesmo então ela pode não ser definitiva. Os Elfos têm um profundo respeito pelo livre arbítrio e não imporão obediência uns aos outros.

A criatividade também é respeitada pelos Elfos, que amam a música, a poesia, a dança e a arte. Via de regra, os Elfos não têm a noção de propriedade ou valor material. Eles nunca seriam comerciantes. Os recursos de Yrth devem ser compartilhados igualmente por todos e eles têm uma aversão bem conhecida por qualquer produto que não seja derivado diretamente de materiais naturais. Os Elfos são enterrados ao morrer, para que seus corpos fertilizem o solo. Desse modo, da morte vem a vida; do mal, o bem. Poucos Elfos participam de alguma religião organizada, sendo o culto dos Elfos Negros a principal exceção (v.coluna lateral).

Anões

Os Anões buscam o Eterno nas entranhas mais profundas da terra, onde as coisas permanecem inalteradas por muito, muito tempo. Mais do que unir-se à natureza, os Anões buscam a perfeição espiritual em sua obra. A criação de objetos que duram é o maior bem. Um Anão vê o Eterno nos materiais que ganham vida sob sua mão — pedra e ferro, ouro e prata. A obra de um artesão deve ser útil e bela, mas acima de tudo tem que ser duradoura. O respeito dedicado aos mestres-artesãos só é menor do que aquele devido aos seus reis. Suas grandes cavernas são locais tão sagrados como suas próprias casas, e os estranhos não são bem-vindos. Para os Anões, cada arco, cada coluna incorpora o Eterno.

Os Anões vêem o mundo da superfície como um lugar caótico e perigoso. Eles têm pouco interesse pelo que se passa acima do solo e são, na melhor das hipóteses, indiferentes a seus habitantes. Os Anões raramente se aventuram fora de seus túneis, exceto para comerciar. Eles consideram o banimento dos domínios do sub-solo como o pior castigo possível. Na verdade, os poucos humanos que tiveram contato com os Anões por algum tempo acreditam que todos os Anões mercadores são criminosos que praticam o seu comércio por falta de alternativa. Evidentemente nenhum Anão comerciante com amor próprio admite isso.

Além de serem conhecidos por sua perícia como ferreiros e pedreiros, os Anões são famosos por sua determinação, sua força e o tamanho de seus egos. Poucos Anões ferreiros são capazes de resistir à idéia de ver uma de suas excelentes armas sendo passada de pai para filho entre os efêmeros humanos, sobrevivendo por gerações. Eles valorizam a durabilidade não apenas dos objetos que criam, mas a sua própria. Seus guerreiros se orgulham de ser capazes de marchar mais e lutar por mais tempo do que qualquer raça dos habitantes da superfície. Se uma coluna de mármore pode sustentar uma montanha durante séculos sem reclamar, então um Anão deve suportar os sofrimentos da mesma maneira, em silêncio. Muito da resistência da qual os Anões se gabam tanto pode ser atribuída à sua mais completa teimosia.

Gnomos

Os Gnomos são primos distantes dos Anões, que habitam a superfície. A sua concepção do Eterno é menos refinada do que a dos seus parentes subterrâneos e a dos Elfos — eles acreditam simplesmente que se deve estar em paz com seu meio ambiente. Os Gnomos não gostam de ser perturbados por estranhos, mas apesar disso eles são hospitaleiros. No entanto, eles têm uma memória fantástica e não gostam de ninguém que interrompa seu estilo de vida calmo e contemplativo. A maioria dos Gnomos mora em pequenas vilas de casas feitas de pedra, embora alguns vivam em cavernas.

Orcs

Os Orcs são criaturas brutais e destruidoras e são inimigos ancestrais dos Elfos e dos Anões. Eles não veneram o Eterno — eles O desprezam. Embora eles praticamente não O compreendam (de tempos em tempos, emissários Elfos idealistas tentaram

O Culto dos Elfos Negros

Os Dark Elves são aqueles que acreditam no uso da magia para *melhorar* a natureza, dirigindo-a ativamente rumo à união com o Eterno. A maioria dos Elfos considera essa crença uma perversão, para não dizer perigosa, e desterram os seguidores desse culto, forçando-os a viver em comunidades próprias e isoladas. No entanto, isso vem bem a calhar para os Elfos Negros, uma vez que eles preferem realizar seus estudos em segredo, longe daqueles que podem condená-los ou censurá-los. Apesar de sua falha estrondosa com os Orcs, os Dark Elves ainda trabalham pela sua derrocada e da nova ameaça humana, de modo a "purificar" o seu mundo.

Os Elfos Negros têm uma antipatia toda especial por visitantes, e o seu uso constante e ativo de magia torna suas comunidades extremamente perigosas para quem não foi convidado. Eles costumam fazer suas casas nas áreas mais escuras, profundas e remotas do habitat escolhido.

Os únicos requisitos para pertencer ao culto são ter Aptidão Mágica 2 e sangue élfico puro.



Pesquisando o Cataclismo

Enquanto a maior parte dos historiadores afirma que os Elfos Negros ficaram abalados e desiludidos desde o monumental choque de retorno que produziu o Cataclismo, existem alguns que não tê m tanta certeza.

Há rumores de que os Elfos Negros estão recrutando novos membros - muitos Elfos se sentem grandemente ameaçados pela invasão dos territórios élficos tradicionais pelos homens, e estão ansiosos por ouvir a *qualquer um* que se proponha a dar um basta nisso.

Seus magos mais poderosos têm estudado os registros deixados por aqueles que invocaram o Cataclismo - e eles *acreditam* ter descoberto o que deu errado! Se as próximas pesquisas forem bem sucedidas, os Dark Elves se propõem a conjurar uma mágica ainda mais poderosa que o Cataclismo - uma mágica que *devolverá* cada um a sua dimensão ou mundo de origem...

explicar-lhes o Seu significado), eles O consideram como uma afronta à sua honra. Os Orcs medem a honra, e em conseqüência o nível social, pela magnitude do poder que alguém exerce sobre seu ambiente. E a maneira preferida pelos Orcs de demonstrar este poder sobre algo é destruindo-o. Um Orc passa sua vida inteira tentando acumular honras e status cada vez maiores diante de sua tribo — os mais odiosos e destruidores tornam-se chefes.

Os Ogros são aparentados com os Orcs, mas são maiores, mais tolos e mais ignóbeis. Com uma tecnologia rigorosamente da Idade da Pedra, os Ogros vagueiam sozinhos ou em pequenos bandos, à procura de algo para matar e comer.

Os Recém - chegados

Embora tenham vindo em maior número, os seres humanos não foram a única raça inteligente trazida a Yrth pelo Cataclismo. Ele desterrou também Goblins, Kobolds, Halflings, Centauros e Reptantes de seus respectivos mundos.

Goblins

Os Goblins foram trazidos para Yrth pelo Cataclismo na mesma época que os seres humanos. Existem duas espécies de Goblins: os pequenos, inteligentes e civilizados que vivem principalmente em Mégalos, e os maiores e selvagens Hobgoblins.

Os Goblins se adaptam com uma facilidade notável. Apesar de sua religião e a sua cultura originais terem desaparecido há muito — a maioria deles é cristã —, eles são um segmento muito poderoso da sociedade Megalana. Há dois ducados Goblins no Império e pode-se encontrar comerciantes Goblins em todas as principais cidades. Em geral, eles são perspicazes, inteligentes e têm uma queda pela conspiração. Embora não sejam mais criativos que os humanos, os Goblins aprendem depressa e estão mais aptos a experimentar coisas novas. Você vai sempre encontrar a última moda, tecnologia, mágica e filosofia nas abastadas comunidades de Goblins. O grau de alfabetização entre eles é um pouco maior do que nas outras raças.

A grande maioria dos Goblins fala o Ânglico. O antigo idioma goblin praticamente não é mais usado. A exceção é a língua dos mercadores falada pelos comerciantes Goblins. Derivada do puro Goblinês Arcaico, ela é ininteligível mesmo para a maioria dos eruditos, contendo várias palavras importantes para a profissão de mercador, num jargão especializado. Os comerciantes Goblins usam essa linguagem quando discutem entre si e principalmente quando há dois ou mais deles negociando com mercadores de outras raças. Isso lhes dá uma vantagem sobre seus competidores, cujas conversas podem ser facilmente ouvidas e compreendidas.

Os Hobgoblins vivem em tribos primitivas em regiões remotas. Eles são menos destrutivos e ainda menos inteligentes do que os Orcs, apesar de viverem principalmente atacando fazendas e povoados humanos em busca de comida. Os Hobgoblins não dominam absolutamente nenhuma tecnologia (NT 0), mas muitas vezes possuem armas roubadas de alta qualidade.

Halflings

Os Halflings são um povo simples e sossegado encontrado por toda parte nas terras humanas. Eles são baixinhos, com uma altura média de 1,20 m. Eles são muito ágeis e hábeis com as mãos, sobressaindo-se nas profissões que exercem. Todos adotaram a língua e a religião dos humanos (são cristãos em sua maioria), mas conservam alguns hábitos excêntricos.

Os Halflings têm um temperamento alegre. Eles valorizam imensamente a hospitalidade, tanto como anfitriões quanto como convidados. Qualquer um que ponha uma mesa farta receberá automaticamente um bônus de Reação de +1 de Halflings. Por outro lado, eles desaprovam pessoas rudes e egoístas, e personagens mal-encarados ou grotescos. Eles evitarão tais tipos sempre que possível, preferindo esquivar-se a um confronto. É realmente raro encontrar um Halfling que ataque alguém que não tenha antes ameaçado sua vida ou, pelo menos, sua casa confortável.

Paganismo
A Religião Ancestral

Esta fé é derivada da religião pré-cristã dos Druidas, com elementos do misticismo élfico misturados. Combatida e oprimida tanto pelos governos Cristãos quanto Muçulmanos, ela é, apesar de tudo, muito difundida. Os praticantes dos antigos ritos celtas são geralmente chamados de pagãos. Muitos pagãos freqüentam com regularidade tanto os serviços dominicais como as preces das sexta-feiras, ao mesmo tempo em que se reúnem em clareiras escondidas na floresta para realizarem seus rituais secretos. A maioria dos pagãos é formada por homens bons e bem intencionados, porém alguns são tão maus quanto o afirmam os padres e os ulemás.

Os seguidores da Religião Ancestral são altamente facciosos, mas todos praticam uma espécie de adoração pela natureza. As crenças pagãs veneram a natureza, a alegria de viver, a bravura, a força e a sabedoria; alguns cultos consideram a valentia em batalha como o bem maior. Os Elfos que acatam alguma religião humana são quase sempre pagãos, e muitos atingem altos postos no sacerdócio.

Há duas divindades principais. Os nomes variam, mas a primeira é mais conhecida como Mãe Natureza - uma combinação das antigas deusas européias da natureza e o Eterno élfico. Ela representa a paz, o nascimento, o crescimento e o verão. Seu consorte, o Deus Cornudo, representa a guerra, a morte, a decadência e o inverno. A magia é uma força natural e neutra, que pode ser usada tanto para o bem, quanto para o mal. Depois da morte, as almas reencarnam em animais ou em seres inteligentes, alternadamente.

Continua na próxima página...



Kobolds

Estes humanóides de baixa estatura e pele azulada podem ser encontrados em quase todas as grandes cidades de Mégalos e Cardiel. Atualmente sua língua mãe é o Ânglico uma vez que seu idioma e cultura originais se perderam. Eles não têm crenças religiosas sobre as quais falar.

Os Kobolds são, essencialmente, uma raça de maltrapilhos. Desprovidos da perícia e da natureza laboriosa necessária para serem fazendeiros, ou do tamanho e da força para serem bandidos, eles sobrevivem à custa de esmolas e pequenos furtos. Grupos de Kobolds podem ser encontrados vivendo em becos, debaixo de pontes e em favelas miseráveis. De vez em quando eles são liderados por uma criança *humana*, que apesar da pouca idade é muito mais inteligente do que eles.

Ou os Kobolds gostam da pobreza, ou são estúpidos demais para reparar, mas eles são um povo essencialmente jovial. Se existe alguma coisa em que eles são realmente brilhantes e que lhes dá prazer de verdade, são as travessuras e os trotes. Um Kobold desvia-se de seu caminho por uma boa risada e ri por qualquer motivo — desde que a piada não seja com ele.

Reptantes

Os Reptantes não têm nenhuma relação com os humanos, eles dão a impressão de descender dos dinossauros. Eles preferem as savanas e planícies quentes e amplas e costumam viver em regiões áridas e desérticas onde outras raças não são capazes de sobreviver. Eles vivem nestas áreas em pequenas tribos. Os Reptantes são decididamente carnívoros.

Os Reptantes não paracem praticar nenhum tipo de religião do modo como os humanos, ou mesmo os Elfos, estão familiarizados. Claro que muito poucos conseguem se aproximar o suficiente para descobrir sem virar almoço. No entanto, é possível se encontrar uns poucos Reptantes civlizados nas grandes cidades, trabalhando como guarda-costas, mercenários ou escravos. Os Reptantes de al-Haz seguem uma forma de islamismo rigorosa e intolerante. Eles formam uma comunidade isolada que tem contato com os humanos somente quando é necessário e têm uma reação muito hostil diante de infiéis de qualquer raça. O Imperador de Mégalos dispõe de uma companhia de elite de guardas Reptantes supostamente insubornáveis e leais. Muita gente opta por não se aproximar muito deles e os Reptantes, xenófobos e apegados às suas tradições como são, parecem preferir que seja desta maneira. Reptantes cristãos são *extremamente* raros.

Aqueles que escolhem viver entre homens precisam ser "mais humanos que os humanos", se quiserem ser aceitos. Estes raros indivíduos geralmente são seguidores devotos da religião local, alfabetizados e muito cultos. Um Reptante deste tipo está sujeito a se tornar muito popular entre a aristocracia local e seu status de curiosidade acaba por transformá-lo no convidado favorito das festas. Na verdade são mesmo muito poucos os Reptantes que têm estômago para esse tipo de tratamento.

Centauros

Os Centauros são caçadores nômades das planícies. Eles são indivíduos vigorosos, com pouco interesse pela civilização e suas amenidades. Os centauros são livres e insubordinados; eles não toleram nenhuma tentativa de repressão ou controle. Apesar disso são gente boa; cuidam uns dos outros e são muito hospitaleiros com os estrangeiros.

Existem apenas uns pequenos bandos de Centauros em Yrth. Eles são encontrados mais facilmente perambulando pelas planícies dos Territórios dos Nômades (inclusive algumas das tribos de Centauros se aliaram aos nômades, que os consideram mágicos e portadores de boa sorte), ou na orla das florestas próximo aos povoados élficos.

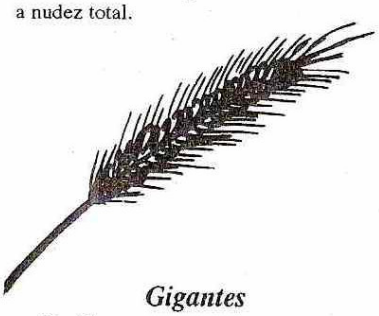
Um bando típico de centauros tem de 20 a 200 indivíduos. Tradicionalmente o líder do bando é o ferreiro. Todo centauro ferreiro tem uma pequena forja e uma bigorna, que são arrastadas numa pequena carroça conforme o bando se movimenta. Em geral, a carroça é puxada pelo aprendiz do ferreiro, ou então por algum encrenqueiro, à guisa de castigo. É fácil compreender a importância do ferreiro — ferraduras e armas de caça de boa qualidade são essenciais ao modo de vida dos Centauros. O ferreiro é também o guardião do dinheiro da comunidade, já que uma de suas obrigações é tratar com Anões e outras raças para obter o ferro e o aço, que representam a única necessidade externa da comunidade.

Paganismo (continuação)

Os rituais pagãos enfocam a mudança das estações, as fases da lua, e os ciclos naturais de nascimento e morte. Eles têm a finalidade de manter a harmonia entre o homem e os espíritos da natureza. As cerimônias são realizadas sempre ao ar livre, freqüentemente nas noites de lua cheia ou nova. As mais importantes ocorrem nos solstícios e nos equinócios: Beltaine, no equinócio da primavera; a Noite de Solstício de Verão; Samhain, no equinócio de outono e Yull no solstício de inverno. As solenidades são geralmente compostas de danças, cantos, procissões e um sacrifício. Na maior parte das vezes, o sacrifício consiste de frutas, grãos e eventualmente um animal. Umas poucas seitas, porém, realizam sacrifícios humanos - imputando à vasta maioria de pagãos inocentes a reputação de maus.

O carvalho e o visco são sagrados para os adoradores da Mãe Terra. Os símbolos pagãos variam de grupo para grupo, mas a foice, o pentagrama e as espigas de trigo são comuns a todos.

Os sacerdotes pagãos recebem várias denominações - druidas, bruxos, wiccas, cornudos - quase tantas quanto são as seitas. A maior parte são sacerdotisas, que invariavelmente possuem um nível elevado de aptidão mágica. Suas mágicas são orientadas para a natureza e os elementos, principalmente a Terra. Os líderes da Religião Ancestral vestem-se normalmente, exceto durante as cerimônias. Nestas, a vestimenta varia, desde longas túnicas e elmos ornados com galhadas de veados até a nudez total.



Gigantes

Devido ao seu tamanho, os Gigantes têm sido temidos e evitados pelos humanos. Quando as crianças são desobedientes elas são ameaçadas dizendo-se que "os Gigantes irão comê-las". Mesmo o mais poderoso guerreiro humano sente uma pontada de medo ao se defrontar com um oponente que tem o dobro de seu tamanho e sua força!

Como conseqüência, os Gigantes evitam os seres humanos sempre que possível - embora maior, um gigante não é páreo para um grupo de cavaleiros fortemente armados.

Os Gigantes tendem a se reunir em pequenos grupos de 6 a 30 indivíduos, em regiões remotas e despovoadas. Eles podem ser encontrados nos mais variados tipos de clima, o que ajuda a espalhar os boatos de que existem vários tipos diferentes (Gigantes do Gelo, Gigantes da Montanha, etc). Na verdade, todos eles têm uma mesma origem racial, embora alguns possam ter desenvolvido habilidades específicas para se adaptar a seu ambiente particular.

REINOS

3

Este capítulo descreve os países e regiões mais importantes de Ytarria, a parte ''conhecida'' de Yrth. A primeira parte da descrição de cada país contém informações gerais sobre sua história, geografia e sociedade. A segunda parte fornece informações gerais sobre áreas específicas dentro de cada país, incluindo política, organizações e figuras proeminentes e atualidades.



Mégalos

Mégalos é a pátria-mãe das nações cristãs... No entanto não é uma mãe muito amorosa. Seu emblema é o dragão, um símbolo totalmente apropriado. Mégalos é muito antiga, muito rica e poderosa e se sente muito desgostosa com as nações que cometem a temeridade de se manter fora de seu controle. Em conseqüência disto, está quase sempre em guerra com uma nação ou outra e nunca completamente em paz com qualquer um dos países limítrofes.

História

Mégalos se vê como uma nação destinada a governar. O objetivo definido por seu fundador e primeiro imperador, Simon Menelaus, era governar o mundo e seus líderes atuais continuam com a mesma opinião. Apesar de alguns reveses recentes, a história de Mégalos tem sido uma história de conquistas, invasões e cruzadas.

Menelaus fundou Mégalos no ano de 1200 DC, no fim do período mais ativo do Cataclismo. O império recém-criado encontrou nos imigrantes desorganizados uma presa fácil. Quando de sua morte, Menelaus governava a maior parte da região nordeste de Ytarria, mas no sul os clãs de goblins opunham resistência firme aos exércitos do Dragão. O reino Sagrado de Nova Jerusalém o desafiava a oeste e, a noroeste, perambulavam os bárbaros nômades pagãos.

No entanto, os descendentes de Menelaus não desistiram e em pouco tempo expandiram seus domínios. Graças aos esforços dos missionários Cristãos, os Goblins — já convertidos — juntaram-se ao Império em 1229 por meio de um tratado. Numa série de campanhas violentas, nas quais os magos-guerreiros do Império representaram um papel crucial, os nômades foram empurrados para trás das Whitehood Mountains (Cordilheira dos Picos Nevados) nos fins do primeiro centenário de Mégalos. Apenas os Hospitalários de Nova Jerusalém, pressionados porém determinados, continuavam se opondo com firmeza ao Império.

Em 1350, Octavius Magnus, um comandante cujo feudo fazia divisa com as terras pertencentes às tribos muçulmanas do sul, planejou a unificação de Mégalos e Nova Jerusalém. Conhecido por sua fala mansa, sua sagacidade e seu ódio pelos incréus, Octavius negociou uma trégua com a finalidade de deflagrar uma cruzada contra o sul. Isso era exatamente o que os Hospitalários estavam esperando e, em sua ânsia de marchar para o sul, eles rapidamente concordaram em se unir ao Império. Octavius, evidentemente, lideraria as forças Megalanas e, em reconhecimento por seus serviços, lhe seria concedido o recém-criado Ducado de Craine.

Tendo alcançado seu objetivo de anexar Nova Jerusalém, Mégalos se absteve de lançar toda a sua força contra os muçulmanos por quase um século. Quando o fez, os resultados foram explosivos. As tribos nômades do sul agruparam-se rapidamente para formar as grandes nações de al-Haz, al-Wazif e al-Kard. A nobreza Megalana, ao invés de esmorecer, deliciou-se: os orcs e os bárbaros cobertos de peles não eram, afinal, adversários à altura. Apesar dos exércitos Wazifenses terem recuperado territórios perdidos, al-Kard caiu sob o domínio dos cruzados na década de 1460. Foi então formada a província cristã de Cardiel e os filhos mais jovens dos nobres megalanos transferiram-se, aos bandos, para lá, a fim de se assenhorearem das propriedades rurais.

Durante o século seguinte, o poder de Mégalos atingiu o seu ápice. O Império era virtualmente invencível — ou, pelo menos, era o que todos pensavam. A desastrosa invasão do território dos Anões do Povo de Thulin provou o contrário. Movidos pela cobiça, os nobres megalanos começaram a disputar antecipadamente entre si os despojos. Aborrecidos, os Hospitalários voltaram para casa no momento em que um súbito contra-ataque dos Anões esmagou os invasores. Aproveitando-se da oportunidade, hostes nômades espalharam-se rapidamente pelos territórios mais ao norte de Mégalos, obrigando à construção da Emperor's Wall (Muralha do Imperador) — uma enorme trincheira delimitando a fronteira setentrional.

Logo depois, foram descobertos homens nas ilhas a leste de Mégalos e a atenção do Império desviou-se do norte e do sul, enquanto o Principado de Araterre era loteado e explorado. No oeste, foram enviadas expedições para

Os Nomes Megalanos

A escolha de nomes no Império megalano varia de acordo com a região, classe social e raça. Os exemplos relacionados a seguir podem ser usados como uma orientação geral para todos os cristãos que falam a língua ânglico. Os costumes específicos de Caithness e Cardiel serão discutidos mais tarde.

Cidadãos

A maioria das pessoas é conhecida por um único nome, seguido de um *epíteto* - uma palavra ou frase descritiva. Um epítetos é uma espécie de apelido, só que muito mais permanente! Damos alguns exemplos abaixo.

Umas poucas famílias transferem os epítetos de pai para filho. Estes são verdadeiros *nomes de família*, mas ainda são raros.

Quase todos os nomes são de origem celta, normanda ou anglo-saxônica, embora possam ter ocorrido algumas alterações na ortografia.

Entre os nomes mais comuns incluem-se: Adolphe, Alan, Alfric, Andrew/André, Ashe, Berd, Bruce, Edward, Etin, Evan, Cerdic, Donnwulf, Francis, Gall, Geoffrey, Giles, Hal, Hoel, Hugh, John/Jon/Joan, Loyd, Lyon, Marc, Merid, Morgan, Neil/Neal/Niall, Olen, Oliver, Oren, Osric, Owen, Rann, Sean, Sigbright, Trent, Wade, Wallace, Warren, Wat, Will.

Os nomes femininos incluem: Adea, Alyce, Anne, Arda, Ayleena, Blanche, Bonnie, Bronwyn, Cathyn, Ceredyn, Deilia, Giselle, Irena, Juliet, Justina, Katha, Marlys/Mary/Marie, Maye, Norla, Pearl, Rosemary, Sara/Sarah/Sharra, Susanna, Teressy, Vylette.

Uma vez que um nome só não é suficiente para denotar uma pessoa, a não ser talvez um criado, geralmente se acrescenta a ele um epíteto. Existem vários tipos de epítetos:

Local de Nascimento: Walton de Simonton; Sean de Eggerby; John de Ford.

Ocupação: Arn o Sapateiro; Tod Britador; Harald Carrasco

Aparência: Will Gordo; Merid Ruivo; Norla Branquela; Oliver Grandão

Proezas: Edwin Ferrolho (que segurou um portão contra saqueadores); Justina Mata-Lobos; Sigg Três-Tortas (ele comeu isso de uma só vez).

Antecedentes ou hábitos: Carre Meio-Elfo; Elfric filho de Elwryn; Adolph Arranca-orelhas

Continuanapróximapágina...

rechaçar as hordas inflexíveis de Orcs que ocupavam aquela região, que foi mais tarde pacificada e dada a Conall de Craine como o Condado Imperial de Caithness.

Então, enquanto o imperador estava ocupado com lutas políticas internas, a província de Cardiel declarou-se independente. Duas gerações mais tarde, Caithness fez o mesmo.

O Império estava encurralado. Os intermináveis conflitos e combates entre os nobres tornaram-no incapaz de recuperar os territórios perdidos ou de conquistar novos. O século seguinte foi marcado por constantes lutas internas, enquanto um nobre audacioso após outro fazia planos de conquista, e falhava por falta de apoio. Atualmente, a unidade do Império é, no mínimo, duvidosa. Contudo, Mégalos continua a ser a nação mais poderosa de Yrth e a fama de suas legiões ainda é ameaça suficiente para manter seus vizinhos permanentemente em guarda.

Atualmente, Mégalos é governada por Diofrates XII, um homem poderoso e licencioso e que acabou de passar pelo apogeu de sua forma. Seus excessos e sua inteligência sutil são legendários. Em mais de uma ocasião, seus excessos quase o levaram a ser excomungado; já sua astúcia o manteve no trono por muito mais tempo do que a maioria dos imperadores megalanos. De um modo geral, todos têm certeza de que seus vizinhos estariam em apuros se Diofrates estivesse menos interessado em suas orgias e caçadas.

Geografia, Flora e Fauna

Mégalos domina o leste e o nordeste de Ytarria e suas maiores cidades estão concentradas nas costas orientais. O país é cortado por muitos rios, sendo sua parte central dominada pelos grandes lagos Acheron e Styx (Estige). O clima é semelhante ao da Europa terrestre. Os portos do norte ficam congelados no inverno; os fazendeiros do sul colhem suas safras o ano todo. As tempestades do inverno levam neve a quase todo o país e as chuvas da primavera são vitais para o sucesso do plantio anual.

As porções leste e sul do Império são densamente povoadas. É raro ver um pedaço de terra não cultivada. São comuns as grandes vilas e até mesmo cidades. As regiões norte e central são mais agrestes. Grandes florestas separam as terras povoadas, abrigando todo tipo de feras. O extremo oeste é quase tão populoso quanto o leste, mas o clima é mais seco.

As várias regiões de Mégalos são conectadas pelas Estradas Imperiais — construídas com pedras pesadas alinhadas e bem assentadas, cuja manutenção é feita por escravos. Estas são as melhores estradas de Yrth e pertencem ao próprio Imperador. Pobre daquele que se atrever a bloqueá-las ou danificá-las. As barcaças navegam por todos os rios importantes e os portos ficam atulhados de embarcações de todos os tipos.

Mégalos é uma região de intensidade de mana normal.

Sociedade

A sociedade megalana é essencialmente feudal, embora um pouco mais desenvolvida do que em qualquer outra parte de Yrth.

Existe uma tendência de se encarar Caithness e Cardiel como comunidades rurais atrasadas. Os aristocratas megalanos sentem-se particularmente escandalizados pela tolerância religiosa vigente em Cardiel e (oh! horror !) pelas mulheres Cavaleiras de Caithness. Todo nobre megalano reagirá com um redutor de -1 a qualquer membro da hierarquia feudal de Caithness ou de Cardiel, embora a familiaridade possa eliminar este preconceito.

A hierarquia feudal de Mégalos é extremamente estável; a maioria das pessoas conserva o nível social em que nasceu. Apenas em condições extraordinárias um plebeu será beneficiado com um título de nobreza ou de cavalaria. Uma façanha que em outras nações valeria uma promoção, em Mégalos será possivelmente recompensada apenas com dinheiro, ou algum favor.

Porém, pode-se comprar posição social em Mégalos. Um homem pode elevar-se de uma condição humilde até governador de uma cidade, se ele for suficientemente arguto. Tudo que se necessita é dinheiro — e nas grandes cidades portuárias há muito o que se fazer. Os que têm dinheiro

Os Nomes Megalanos (Continuação)

Uma pessoa pode ter mais de um epíteto, especialmente para distinguir-se ainda mais dos outros. Ex: Jovem Peter de Greyhaven. O *Jovem* Peter continuará a ser chamado assim até os 80, muito depois de seu pai, o Velho Peter, ter morrido...

Do mesmo modo, os epítetos podem mudar conforme as proezas. Justina Mata-Lobos foi simplesmente Justina até os 12 anos. Quando ela começou a ir ao mercado com sua família, era Justina de Trente. Sua paixão pelo arco, tornou-a Justina a Arqueira. Então, no inverno em que ela matou uma dúzia de lobos em dois dias, ela ganhou seu nome atual.

Nobres

Os nobres terão pelo menos um epíteto, que muitas vezes pode ser um verdadeiro sobrenome. Com freqüência, um nobre será conhecido por seus pares, pelo nome de seu feudo: o Barão Angus de Scariswic é simplesmente Scariswic para os outros fidalgos.

A maioria dos nobres megalanos fala latim e muitos filhos de nobres (sobretudo os mais velhos) recebem um nome com um toque românico. Assim também, os nobres governantes algumas vezes adotam epítetos latinos, como Victrix (vitorioso), Bonus (o bom), Equitas (o cavaleiro), Artifex (o artista), etc. Estes epítetos são de uma natureza incrivelmente jactanciosa.

Alguns nomes latinos comuns são: Aloysius, Brutus, Claudius, Flavius, Honorius, Julius/Julian, Leo, Marcus, Maximianus, Procopius, Rufus, Tiberios, Titus, Valerian.

Goblins

Os Goblins de Mégalos (exceto os das área rurais) já não usam mais sua língua ancestral - porém muitos conservam seus nomes goblins. Esta não é uma regra rígida e inalterável; alguns nobres Goblins tem nomes latinos ou meio latinos (ex.: Jelkejek Viridis, ou Jelkejek o Verde). Do mesmo modo, muitos humanos que vivem nos feudos goblins terão nomes goblins.

São nomes Goblins comuns: Baajikiil, Baaky, Dakiiri, Gykkii, Jandig, Jittoti, K'jaakis, K'tiiki, Potiij, Shiikus, Toov'tekki, Tuukopy, Viitagi, Yig'oor, Yivirrl. Os nomes são usados indistintamente por homens e mulheres. Em geral, os sons das consoantes são explosivos; as vogais são comumente prolongadas e a maioria dos nomes tem duas ou três sílabas.

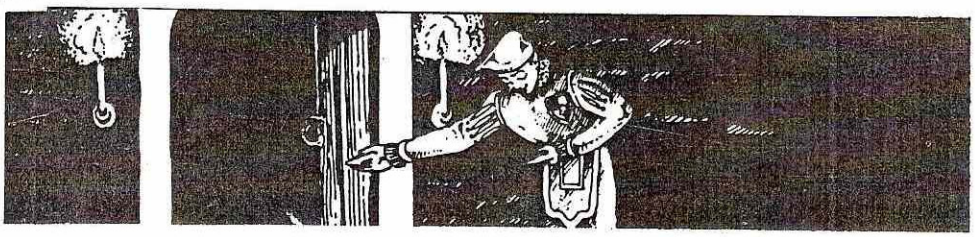
suficiente (50 a 100 vezes o custo mensal de manutenção do título almejado) podem adquirir um título recém-criado, fazendo uma doação ao lorde certo. Estes títulos não acarretam deveres, terras ou rendas e são pouco respeitados em outros países, mas são socialmente genuínos em Mégalos. A condição de Cavaleiro, por sua vez, não pode ser comprada — ela tem que ser merecida.

A Igreja é muito poderosa em Mégalos, o que significa uma outra alternativa para se conseguir status mais elevado. Embora o sacerdócio formal seja limitado a homens com tradição aristocrática (alguns nobres importantes ostentam altos títulos eclesiásticos), a maioria das ordens monásticas estão abertas para qualquer um. Evidentemente, um *bom* monge só desfruta do respeito que sua posição lhe confere; os prazeres da carne são proibidos.

A Posição Social em Mégalos

Aristocracia e posição são muito importantes em Mégalos e freqüentemente estão interligadas. A escala social apresentada a seguir é a habitualmente empregada e geralmente corresponde ao Nível de Status indicado. No entanto, o status relativo pode diferir bastante e, embora o nível de Príncipe equivalha ao de Duque, um poderoso Duque megalano pode possuir terras e influência o bastante para ser mais poderoso do que um Príncipe médio (ou do que alguns Reis, sob este aspecto). Os membros do Conselho Real, a despeito de seus títulos, são todos considerados como tendo Nível de Status 6.

Geralmente, o filho mais velho de um nobre é tratado pelo título imediatamente inferior ao de seu pai. Por exemplo: o filho de um Duque é um Marquês, o filho de um Conde é um Visconde, etc.



Posições e Títulos Megalanos

Nível	*Masculinos*	*Femininos**	*Tratamentos*
7	Imperador	Imperatriz	V. Majestade Imperial
7	Rei	Rainha	V. Majestade Real
6	Príncipe	Princesa	V. Alteza Imperial
6	Duque	Duquesa	Vossa Graça
5	Marquês	Marquesa	Vossa Senhoria
5	Conde	Condessa	Vossa Senhoria
4	Visconde	Viscondessa	Vossa Senhoria
4	Barão	Baronesa	Vossa Excelência
3	Baronete	Dama	Vossa Senhoria
3	Lorde Prop.	Dama	Lorde/Dama
2	Cavaleiro	Senhora	Senhor/Senhora
2	Governador	Dama	Vossa Senhoria
2	Chefe de Guilda	Chefe de Guilda.	Mestre/Ama
1	Escudeiro	Aia	Mestre/Ama
1	Capitão	-	-
1	Artesão/Com.	-	-
0	Homem livre	-	-
-1	criado	-	-
-2	ladrão	-	-
-3	mendigo	-	-
-4	servo/escravo	-	-

*As plebéias megalanas geralmente são tratadas como tendo um nível a menos do que os homens. As esposas dos nobres desfrutam do mesmo nível social que seus maridos.

Controle de Armas

As leis megalanas determinam um controle rígido (que varia pouco de uma localidade para outra) sobre a propriedade de armas. O objetivo destas leis é manter a ordem - a ordem das classes dominantes. Nenhuma dessas restrições incide sobre as classes dos cavaleiros e dos nobres (Status 3 e acima).

Ninguém com nível inferior a cavaleiro pode usar ou possuir uma *Armadura de Placas.*

Apenas os mensageiros, guardas da cidade ou do castelo e as forças armadas podem possuir ou usar uma *loriga de escamas* ou uma *cota de malha*. Porém, são comuns os mandatos de exceção (certificados oficiais que dão ao portador uma permissão para usar uma cota ou loriga); em algumas jurisdições elas podem ser conseguidas por um simples suborno de $200.

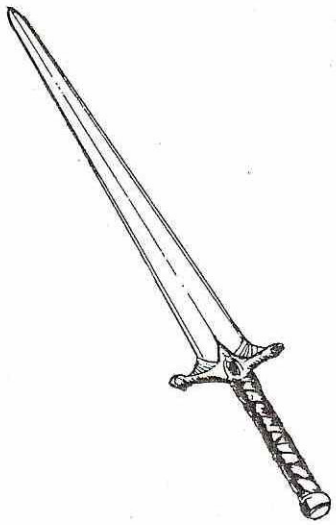
As *armas de projéteis* são permitidas apenas para as forças armadas, guardas florestais e soldados do corpo de guarda. Os fidalgos que estão seguros do amor de seu povo não se importarão que seus membros possuam arcos curtos e fundas usadas para caçar, porém os arcos longos e as bestas são *estritamente* proibidos às pessoas comuns.

As *armas de haste* são limitadas às forças armadas, guardas da cidade e palatinos dos nobres.

As *espadas* não são permitidas a ninguém que tenha nível inferior ao de cidadão (Status 0).

Servos e mendigos não têm permissão legal para portar *armas de lâmina* (embora muitos as usem assim mesmo); legalmente, eles só podem usar bastões em defesa própria.

Ninguém de Nível abaixo de 2 tem permissão para usar *armas e defesas mágicas.*



A Arena

A Arena é o principal entretenimento da sociedade megalana. Ganha-se e perde-se fortunas em apostas na arena. Um nobre não pode esperar manter seu status social sem patrocinar um grupo de gladiadores - ou, melhor ainda, patrocinar um jogo. Todas as vilas têm sua arena; as grandes cidades têm várias. As propriedades particulares têm pequenas arenas, onde uns poucos convidados especiais podem assistir ao que seu anfitrião considere interessante.

Os espetáculos são eventos sangrentos. Podem ser lutas de gladiadores, duelos mágicos, tortura cerimonial e execuções, batalhas contra animais e monstros, ordálios, ou qualquer outra coisa que um déspota pervertido possa imaginar para distrair o populacho entediado.

Os personagens podem entrar voluntariamente numa arena. Gladiadores que sobrevivem a uma contenda podem facilmente ganhar $500 - até mais, se a disputa for particularmente injusta, grandiosa ou bem patrocinada. Mas eles podem também se ver participando de jogos contra a sua vontade, como prisioneiros ou escravos.

Não - Humanos

Mégalos, apesar de governado por humanos, é cosmopolita. A maior parte das vilas é mono-racial podendo ser de humanos, Goblins, Halflings, mas dificilmente uma mistura. Já as cidades maiores abrigam todos os tipos de raças e de mestiços.

A população Goblin de Mégalos é bem representativa. No inicío eles resistiram à união com o Império, mas depois perceberam que lhes seria vantajoso. Hoje em dia, os ducados de Yibyorak e Sho'joor, além de outros feudos menores, pertencem e são povoados por famílias Goblins.

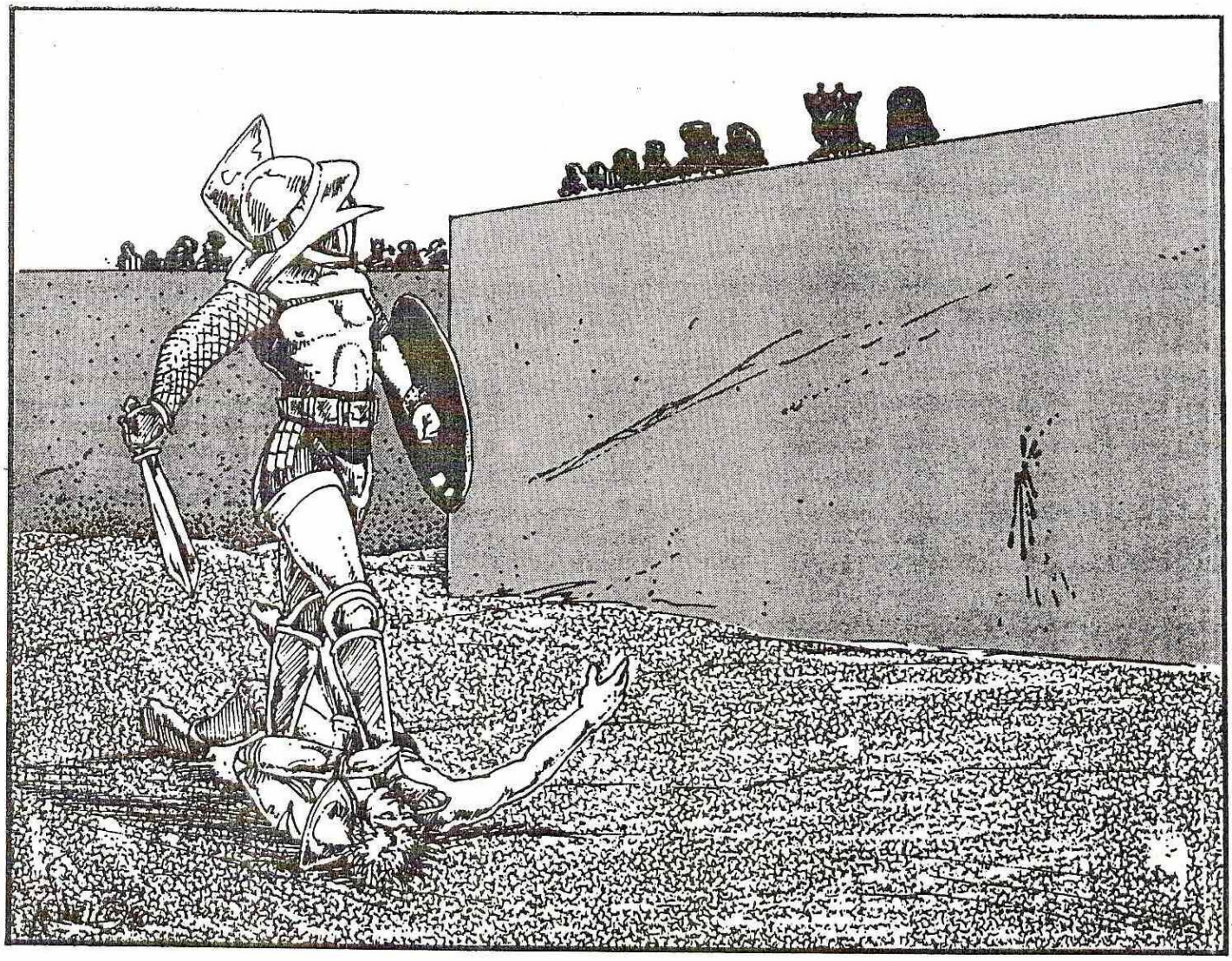
Como qualquer região que faz fronteiras com as montanhas, Mégalos comercia com os Anões. No entanto, este povo longevo ainda não esqueceu o ataque ao Povo de Thulin, o que limita as possibilidades de negócios. Os Anões não têm nenhuma simpatia por Mégalos, por isso não venderão seus melhores trabalhos para o povo do Dragão.

Os Halflings também são numerosos em Mégalos. De cada 20 vilas rurais esparramadas pelo território, uma será habitada por Halflings. Eles elegem seu próprio alcaide, que se reporta ao lorde ou governador humano local; eles são cidadãos bons e calmos.

Os Elfos são raros, sobretudo no leste, onde existe muito pouco das terras agrestes que eles tanto amam.

Magia

Em Mégalos, a magia é comum e forte e a aptidão mágica aceita e admirada nos círculos mais elevados da sociedade megalana. Os servos, camponeses e cidadãos geralmente têm um profundo respeito por ela. As Guildas de Magos detêm um



grande poder político. Mesmo as menores vilas contam com um mago de meio-período, que é capaz de fazer uma mágica ou duas, ou tem apenas um dom mágico útil (v. o *GURPS Magic*, pág.86).

Embora o Imperador atual não seja um mágico, vários de seus ancestrais foram feiticeiros poderosos. Todos os governantes megalanos ou são magos, ou são aconselhados por magos. As exceções não duram muito...

As Legiões

Como Mégalos está quase sempre em guerra ele mantém um grande exército regular com soldados profissionais, complementado por tropas recrutadas conforme a necessidade. Conhecidos simplesmente como Legiões Imperiais, eles são reconhecidos como a melhor força guerreira de Yrth. A qualidade real das legiões varia bastante dependendo de elas serem comandadas por soldados profissionais, ou pelos filhos jovens e mimados dos nobres. As Legiões também acolhem homens não pertencentes à nobreza em seus postos de comando e, com freqüência, seus melhores oficiais são plebeus ou até mesmo escravos libertados. As legiões são constituídas principalmente de infantaria, com umas poucas unidades de patrulha montadas. Em tempos de guerra, as Legiões são apoiadas pela cavalaria pesada de elite dos Cavaleiros megalanos, chamados ao dever como parte de suas obrigações feudais. Embora sejam exímios guerreiros, os cavaleiros têm pouca disciplina de equipe; em qualquer batalha a sua eficácia depende da força de seu líder.

A cada legião está ligada uma unidade de magos; os exércitos megalanos dependem profundamente da magia. Este é um dos motivos pelos quais eles fazem tão poucos progressos na região de Caithness onde o nível de mana é baixo.

Os lordes mais poderosos mantêm também suas próprias legiões. Quando esses nobres briguentos não estão ocupados lutando com algum dos vizinhos do Império, eles lutam entre si. Na verdade, estas disputas internas são contra a lei, e as legiões do próprio Imperador intervêm uma ou outra vez para pôr fim a estes conflitos entre vizinhos. Contudo, em geral elas são ignoradas, desde que não haja interesse político ou econômico.

A Lei

Com exceção de umas poucas regiões, a lei megalana segue o padrão feudal típico. Os castigos tendem a ser severos e as sentenças de morte e a escravidão são mais comuns do que as mutilações. O Estado sempre tem onde utilizar escravos e, um escravo inteiro trabalha melhor do que um mutilado. Por outro lado, com suborno um infrator muito rico pode se safar de praticamente qualquer dificuldade exceto alta traição — isto às vezes é chamado de " pagar uma multa pesada", mas o efeito é o mesmo.

O ordálio é bastante popular em Mégalos; estes julgamentos são adiados até o próximo torneio de nobres, onde eles se constituem na parte favorita do espetáculo.

Escravidão

Apesar de a Igreja proibir a escravização de cristãos, a escravidão é muito comum em Mégalos. A interdição é contornada fazendo-se com que o bispo local excomungue um criminoso aprisionado por causa de seus pecados, de modo que ele possa ser legalmente posto a ferros como qualquer pagão. Criminosos, desordeiros políticos e prisioneiros de guerra são postos a trabalhar para o Estado, ou vendidos aos nobres para uso próprio. Mégalos está pontilhado por grandes fazendas, pedreiras e madeireiras que funcionam com trabalho escravo. Esta é uma de suas principais fontes de riqueza.

É ilegal libertar um escravo sem a permissão Imperial, que raramente é concedida. Os únicos caminhos para a liberdade são a bravura em combate ou na arena, ou uma extraordinária habilidade artística.

As Fronteiras Setentrionais

Com exceção da Floresta Negra e do Emperor's Florest (Bosque do Imperador), esta é a região mais agreste de Mégalos. As terras cultivadas são separadas por florestas de pinheiros e

A Guarda do Imperador

Há centenas de anos atrás, Mégalos sujeitou uma ilha "inconquistável" pelo simples expediente de libertar mil Reptantes escravizados e lhes dizer que a ilha seria deles - desde que eles conseguissem tomá-la. Eles o conseguiram. Seus descendentes se tornaram leais guerreiros megalanos e de suas fileiras saiu uma das mais temidas legiões megalanas, a do *Dragão Fiel*.

Esta legião continua sendo a guarda de elite do Imperador. Conhecidos pela sua ferocidade, os Reptantes são totalmente leais. Poucos humanos se sentem à vontade em sua presença para sequer sugerir um suborno! Os que se sentem raramente terão algo a oferecer que interesse aos desumanos, bárbaros e presunçosos guardas. E, devido a um costume antigo, os guardas tem permissão para *comer* qualquer um que esteja tentando subornálos...

Ah'ziranthl Dbansis Rxtlyin

33 anos; 2,06 m; 162,5 kg; escamas verdes.

ST 16; DX 13; IQ 12; HT 14

Vantagens: Rijeza+3; nível de Riqueza Confortável; Prontidão +3; Reflexos em Combate; Noção do Perigo; Hipoalgia; Poderes Legais (10 pontos).

Desvantagens: Hábitos Destestáveis; Feio; Dever (-15 pontos); Honestidade; Reputação -3 (de todos, o tempo todo); Senso de Dever (ao Imperador); Timidez Suave; Intolerância (aos não Reptantes).

Perícias: Conhecimento do Terreno 12; Arremesso de Machado 13; Machado/Maça 13; Briga 15; Espadas de Lâmina Larga 18; Besta 13; Sacar Rápido 14; Primeiros Socorros 15; Arremesso de faca 13; Liderança 15; Escudo,15; Espadas Curtas 15; Arremesso de Lança 13; Furtividade 12; Tática 12; Espadas de Duas Mãos 14.; Interrogatório, 14.

Ahz (como é conhecido por seus poucos amigos íntimos) é o capitão dos Dragões Fiéis há três anos (seu predecessor morreu em conseqüência de ter provado o vinho do Imperador uma noite). Ele é severo quanto à disciplina e não relaxa com *ninguém*. Não é que ele *goste* pessoalmente do Imperador, mas é profundamente consciente das suas responsabilidades e irá desempenhá-las sem questionamentos - mesmo que isto resulte em sua própria morte!

abetos, com uns poucos carvalhos, bétulas e plátanos. Elas abrigam todo tipo de animais selvagens — bradípodas, esquilos, raposas, veados, alces, etc. —, incluindo feras perigosas como lobos, ursos, javalis e o temido tardívago (v. pág. 129). Ao longo das costas do norte são comuns as focas e as morsas. Baleias e outros montros marinhos são avistados de vez em quando.

As principais lavouras são as de trigo, aveia, centeio e feno. Também se cultivam feijões, nabos, repolhos, alfaces e cenouras. Os fazendeiros desta região também criam gado merinos(v. pág. 131), carneiros e porcos. A madeira é o principal produto de exportação.

Teridar

Teridar é a cidade mais rica do norte de Mégalos. Ela é a morada de um Conde e de um Arcebispo e tem um dos poucos hospitais Tomistas de Yrth. Situada na entrada de um vale fértil de rio e voltada para o sul, Teridar goza de invernos amenos para uma cidade do norte.

Esta região também se orgulha de ter o maior pátio de madeira do Lago Acheron. Nele trabalham escravos do Conde, Sigmund Bonus. Em favor de seus escravos, o Conde Sigmund patrocina alguns dos mais pródigos torneios de arena. Um deles, é um evento regular conhecido por *Libertatum*, no qual quatro escravos lutam entre si, pela perspectiva de obter a liberdade. O Conde faz uma petição ao Imperador para libertar o vitorioso — não há garantias, mas ele faz a solicitação.

Ultimamente, os escravos têm estado inquietos. Há rumores de que um dos poucos gladiadores que foi realmente alforriado voltou em busca de vingança e para libertar todos os escravos do Conde. Conhecido apenas como Brennam (palavra em gaélico que significa "carrasco"), ele está supostamente reunindo todos os escravos fugitivos que consegue encontrar, para formar um exército de libertação (v. coluna lateral). Sigmund desprezou estes boatos — tais histórias são contadas com freqüência por homens desesperados que rezam por liberdade —, até que as atividades do bandido subitamente recrudesceram. Em todos os atos de banditismo que praticam, os criminosos deixaram seu cartão de visitas — um laço de corda grossa.

Myrgam

A mais setentrional das cidades importantes de Mégalos, Myrgam prospera devido ao comércio com os Territórios dos Nômades, trocando materiais baratos e comuns por peles exóticas, compostos mágicos e outros produtos raros e luxuosos, e também disputa com Quartedec o mercado de verão de Sahud. Embora as terras ao redor de Myrgam sejam férteis durante os curtos verões nortistas, o comércio é a força vital da cidade.

Como uma das poucas cidades sem carta-patente em Mégalos, ela é governada diretamente pelo Visconde Rufos Hostilius. Há um grande mal-estar entre os comerciantes da cidade, que se ressentem da taxa de 20% imposta por Rufos sobre o seu comércio exterior. O opressivo Visconde sufocou duas insurreições da guilda nos últimos anos; é quase certo que haverá uma terceira.

Na última estação de comércio, Hostilius mandou seu filho mais novo como emissário ao Rei Celestial de Sahud. O rapaz deveria simplesmente entregar uma proposta para que Sahud e Myrgam fizessem um acordo exclusivo de comércio; ao invés disso, ele envolveu seu pai em uma Guerra Limitada com um dos campeões do Soberano de Sahud. Quando o campeão se apresentou nos salões de Rufus e exigiu que o duelo fosse realizado na antiga modalidade do caratê, o esquentado Visconde mandou atirar longe aquele sujeito evidentemente maluco. Agora o Rei Celestial declarou uma Guerra Total contra Myrgan. Ninguém sabe exatamente o que esperar, mas o povo da cidade teme pelo pior.

Kethalos

O Condado de Kethalos, no noroeste de Mégalos, está em apuros. Situado às margens do Rio Johns, ele prosperou graças ao comércio com os nômades do outro lado da baía e às suas operações de pesca independente. Porém recentemente os nômades tornaram-se desagradáveis — emboscando embarcações de comércio, atacando barcos de pesca pacíficos e até invadindo alguns povoados próximos.

Brennan

34 anos; cabelos e barba pretos; olhos azuis; 1,85m; 87,5 kg

ST 13; DX 11; IQ 12; HT 13.

Vantagens: Carisma+1; Rijeza (RD 1).

Desvantagens: Estigma Social (Fora-da-lei, -3); Teimosia

Perícias: Espadas Curtas 14; Escudo 10; Tática 12; Liderança 12; Furtividade 11.

O verdadeiro nome de Brennan (que ele não revela à ninguém) é Lennox de Heydron. Lennox foi escravizado quando um escudeiro local o acusou de um estupro cometido pelo próprio escudeiro. Lennox jurou vingar-se do jovem nobre e do Conde que foi tão rápido em condená-lo. Depois de ganhar a sua liberdade na arena, ele se tornou um soldado das Legiões, onde desenvolveu suas perícias com armas e táticas de infantaria.. Conhecido por sua calma e frieza frente à morte, ele ganhou o nome de Brennan - que significa carrasco - quando foi escolhido para ser o executor nos casos de deserção.

Por ser um líder carismático, apesar de um tanto duro de coração, Brennan reuniu um grupo grande de foras-da-lei e de escravos fugitivos. Ao contrário dos boatos, porém, ele não tem a intenção de liderar uma revolta de escravos - seu único objetivo é a vingança, pura e simples.

Walsham, Chefe da Guilda de Myrgan

40 anos; encalvecendo; cabelos grisalhos, olhos castanhos, barrigudo; 1,75 m; 90kg.

ST 9; DX 10; IQ 14; HT 12.

Vantagens: Facilidade para Línguas+2; Alfabetização; Riqueza (Rico).

Desvantagem: Cobiça

Perícias: Lábia 14; Comércio 16; Sahudês 13; Árabe 14; Norlandês 14; Latim 14.

Walshan foi para Sahud como intérprete do filho de Rufus. Quando as coisas deram errado, o Barão culpou Walshan pelo desastre que mal-e-mal conseguiu convencer o Barão de que ele não era um traidor. Na verdade, Walshan *pensou* que estava fechando um negócio particular com o Rei Celestial, deixando Rufus de fora dos lucros. Agora ele está metido no meio de uma guerra que ele mesmo provocou, e está tentando desesperadamente encontrar um meio de evitá-la.

Há alguns anos atrás o Conde Marcus concedeu uma carta-patente para a cidade de Kethalos devido à insistência dos seus cidadãos e depois se retirou para sua propriedade no campo. Os chefes nômades, que tinham um grande respeito por Marcus como guerreiro, mantinham-se quietos. Infelizmente, Marcus levou a maior parte de seus soldados consigo. Os bárbaros, vendo que havia poucos homens do conde, tiraram conclusões erradas. Pensando que o Conde estivesse morto ou fora, lutando em alguma guerra, eles logo ficaram agressivos.

O povo da cidade imediatamente recorreu ao Conde, solicitando seu apoio, mas Marcus lembrou-os, insolentemente, de que eles agora tinham a autonomia que haviam pedido. Os bárbaros eram problema deles. Ele lhes disse que fizessem com que a guarda da cidade, de que tanto se gabavam, os livrasse da ameaça. Isso não refletiu bem entre os vassalos do Conde que habitavam a costa, que estavam sofrendo tanto quanto o povo da cidade. Todos concordavam em que algo precisava ser feito e muitos se voltaram para Darius, o filho do conde, um jovem e vigoroso cavaleiro (v. coluna lateral). Alguns chegaram a sugerir que se contratasse ajuda profissional para *afastar* o obstinado Marcus.

Sir Darius de Kethalos

23 anos; cabelos castanho-amarelados e olhos castanhos; 1,80 m; 82,5 kg.

ST 14; DX 11; IQ 9; HT 12.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 3; Riqueza (Rico).

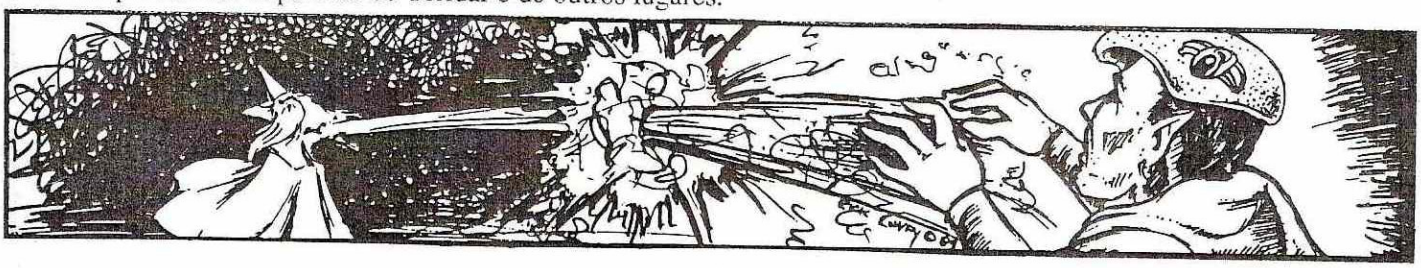
Desvantagens: Honestidade; Credulidade; Dever (-5); Senso de Dever (-5); Código de Honra dos Cavaleiros.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga, 14; Escudo, 10; Cavalgar 12; Lança de Justa, 12; Arco, 11; Rastreamento, 10.

Embora seja um excelente cavaleiro, Darius filho de Marcus, não é um líder promissor. Elegante e de boa índole, os únicos interesses de Darius são as caçadas e as justas. Marcus teme que seu filho se torne um instrumento (nas mãos) de seus inimigos, e tem boas razões para isto - afinal, o rapaz não é lá muito brilhante...

Azer

A cidade de Azer é o único porto importante da Ilha de Dyecastle , ao largo da costa leste de Mégalos. Anteriormente coberta de florestas, a ilha era conhecida por seus excelentes construtores de embarcações. Hoje em dia, os artesãos permanecem lá, mas a madeira precisa ser importada de Teridar e de outros lugares.



Outro motivo para a fama de Azer é a Escola Templária de Magia deCombate, situada numa colina voltada para a cidade. De vez em quando os ambiciosos esforços de pesquisa dos Templários produzem resultados espetaculosos — os jogadores locais fazem apostas sobre quanto tempo vai se passar antes que a próxima explosão sacuda a fortaleza do alto da colina. Estudantes jovens e impetuosos (a maioria dos quais está treinando mais para entrar nas Legiões do que na ordem dos Cavaleiros Templários), vêm até a cidade para se distrair. Os duelos mágicos estão proibidos, mas invariavelmente acontecem e sempre reúnem multidões.

Recentemente, o Bailio da Escola, Padre Sir Richard de Valmont, convidou um grupo de jesuítas a construir uma missão nos terrenos da Escola. Logo depois, começaram a ocorrer fatos estranhos. Um incêndio começou misteriosamente na biblioteca e os membros da equipe de construção ficaram doentes na noite anterior ao início da obra. Aqueles que não gostam dos Jesuítas afirmam que tais desastres são indícios da desaprovação de Deus à ordem. Richard, no entanto, está convencido de que há traição envolvida (v.coluna lateral).

Antiochus, o Mago do Fogo

38 anos; cabelos negros, olhos azuis; rosto corado; 1,78 m; 80 kg.

ST 10; DX 12; IQ 14; HT 10.

Vantagens: Aptidão Mágica 2; Alfabetização; Riqueza (Confortável)

Desvantagem: Piromania.

Magicas: Atear, Criar, Moldar, Resistir e Extinguir Fogo; Frio; Bola de Fogo; Explosive Fireball (v. ***GURPS Magic*** pág. 34); Flamejet (v. ***GURPS Magic*** pág. 34), todas com NH 14.

Antiochus, apesar da idade, é o garoto problema da Guilda dos Magos de Azer. Além de sua paixão pelo fogo, Antiochus é meio esquentado. Ele está sempre envolvido em duelos e disputas com alunos mais novos da escola e expressa abertamente seu desdém por "aqueles eclesiásticos hipócritas, e pretensos feiticeiros". O padre Sir Richard tem uma suspeita pessoal de que foi Antiochus que provocou o incêndio no Colégio, e alguns amigos de Antiochus imaginam o mesmo. Na verdade, ele *provocou* o incêndio, mas não teve esta idéia sozinho - muitos magos gostariam de ver contido o crescimento dos Jesuítas.

A Região Central

Com exceção do Bosque do Imperador, são raras as terras agrestes nesta parte. E difícil encontrar animais silvestres maiores do que esquilos ou coelhos. Perto do Lago Acheron, no entanto, há patos e gansos em profusão. As culturas são as mesmas encontradas no norte, acrescidas do linho (para tecer), beterraba (açúcar) e pomares de macieiras e cerejeiras. As montanhas a oeste da capital também são a maior fonte de minério de ferro e estanho.

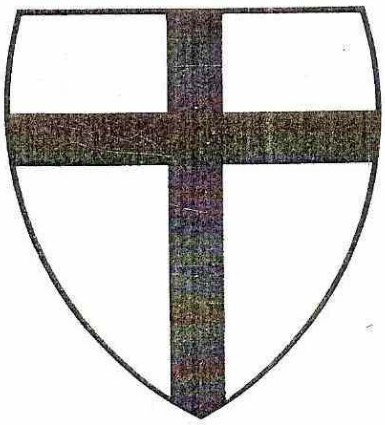
Mégalos

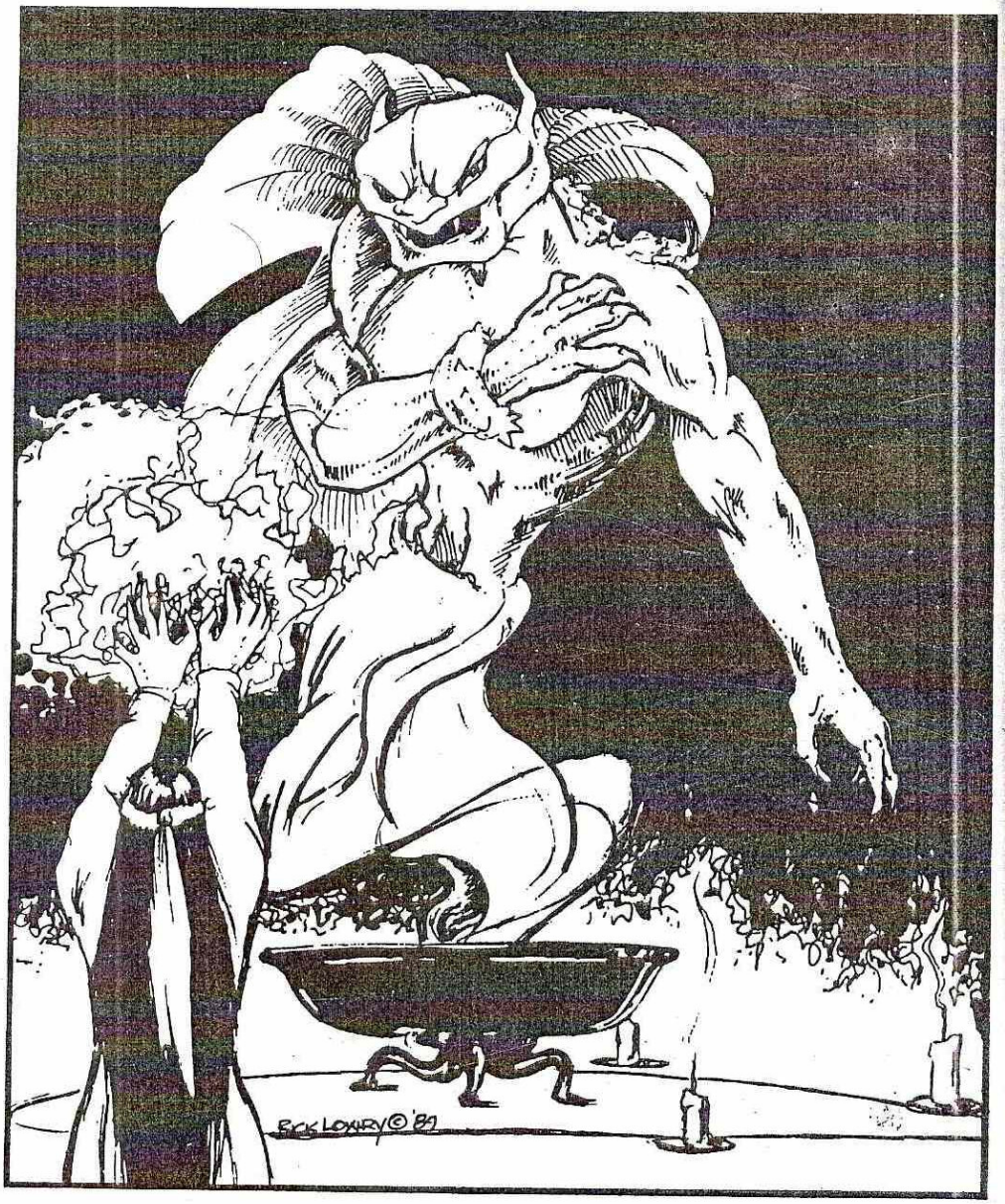
Mégalos, a morada do Imperador, é a maior cidade de Yrth. É a primeira em tudo — a riqueza de seus cidadãos, o tamanho de seu porto, a magnificência de suas catedrais e o número de ladrões, assassinos e conspiradores. A capital

Imperial é o lar de todas as raças; até mesmo Elfos e Reptantes são encontrados ocasionalmente em suas ruas. A cidade é tão grande, que grãos e outros víveres precisam ser trazidos de navio de todas as partes do Império para supri-la. Se qualquer armada inimiga fosse poderosa o suficiente para bloquear o porto, a cidade começaria a passar fome em um mês.

Embora nenhuma força inimiga tenha tentado atacar suas muralhas durante os últimos 500 anos, Mégalos nunca foi uma cidade que vivesse em paz. Como capital do Império, ela é atormentada pelas hostilidades entre as facções rivais da corte Imperial. Os assassinatos políticos são um lugar-comum e os cavaleiros e homens de armas de nobres rivais duelam e brigam pelas ruas e tavernas da cidade. E nas vielas e cortiços espreitam um sem-fim de degoladores que matariam suas próprias mães por umas poucas moedas.

A situação atual na corte é tensa, mesmo para os padrões megalanos. Os rumores de que os Muçulmanos estão se preparando para a guerra foram ignorados por Diofrates, que no momento está preocupado com o mistério da Floresta Negra (v.coluna lateral à pág.53). Para piorar a situação houve um atentado à vida do Imperador — praticado por um demônio! A vida de Diofrates foi salva por sua escolta de elite constituída por Reptantes e por Jordan Siegebreaker, Grão-Mestre dos Templários (v.coluna lateral). Um dos magos da ordem dos Templários descobriu então que o mestre daquele demônio era, nada mais nada menos que o próprio mago da corte, Phocas. O acusado foi sumariamente torturado e aprisionado e, embora continue protestando sua inocência, ele será decapitado em breve.





Jordan Siegebreaker

51 anos; cabelos castanho-escuros e olhos castanhos; 1,82 m; 85 kg.

ST 14; Dx 13; IQ 14; HT 12

Vantagens: Status 6, Clericato; Alfabetização; Carisma +3; Hipoalgia.

Desvantagens: Votos Templários; Dever (-5 pontos); Megalomania.

Perícias: Administração 12; Briga 14; Espadas de Lâmina Larga 16; Lábia 14; Heráldica 13; Lança de Justa 17; Liderança 14; Cavalgar 15; Trato Social 14; Escudo 15; Estratégia 12.

Como Grão-Mestre dos Templários e confidente do Imperador, Jordan pode muito bem ser o homem mais poderoso de Mégalos, senão de todo Yrth. Isto não aconteceu por acaso. Faz muito tempo que o Grão-Mestre se considera o herdeiro do sonho de Menelaus - a conquista de Yrth. Ele passou a vida construindo as bases de seu poder, que consiste nos Templários, seus aliados os Jesuítas, diversos arcebispos e alguns nobres influentes - e muito em breve incluirá também as legiões do Imperador.

A sentença de morte desencadeou uma onda de sentimentos anti-clericais entre os Conselheiros do Imperador, a maioria dos quais desconfia de Jordan e questiona seus motivos. Alguns dos magos companheiros de Phocas a serviço do Imperador chegaram inclusive a insinuar que foi Jordan quem enviou o demônio, com a ajuda de seus aliados jesuítas.

Hidelban

O Ducado de Hildeban é um dos celeiros do Império. Embora se situe bem no interior, esta pequena cidade se localiza no Rio Bressel, que é navegável em quase toda a sua extensão. A região é bem irrigada por riachos e ribeirões, embora uma estiagem fora do comum tenha provocado o desaparecimento de muitos deles. A colheita deste ano provavelmente será fraca e muito gado terá que ser abatido devido à falta de pastagem de inverno.

A região mais duramente atingida pela seca é o baronato de Scariswic, que fica a cerca de dois dias de viagem a noroeste de Hildeban. Apesar de a seca ter sido rigorosa os vassalos do baronato têm um outro nome para o seu padecimento — a Maldição de Maskill. As lendas locais falam de um antigo barão, Claudius Maskill (v.coluna lateral), que enlouqueceu depois de aprofundar suas pesquisas nas artes ocultas. Acredita-se que Claudius foi eliminado por um jovem cavaleiro que o servia, mas não antes de lançar uma terrível maldição sobre ele e seus descendentes. Claudius foi sepultado num mausoléu de pedra, numa ilhota bem no meio de um riacho local; acredita-se que até um simples olhar para o local traga má sorte.

O barão atual, Angus de Scariswic, é um descendente direto daquele cavaleiro amaldiçoado. Além da seca, os lobos começaram a atacar os rebanhos e até as pessoas. A vila de Scariswic foi invadida por hordas de ratos e os morcegos se instalaram na torre do sino da catedral. E por último, a própria filha de Angus tem passado horas a fio fitando a tumba de Claudius, no meio do leito quase seco do riacho. Seu pai já tentou de tudo, mas nada parece curá-la de sua medonha fascinação pelo lugar.

Negando-se a aceitar a maldição como causa, Angus vê em seus vizinhos e competidores a fonte de seus problemas. Culpando a guerra iminente entre clérigos e magos em Mehan, mercadores de grãos de todo o Império, ou qualquer um, ou todos inimigos de Mégalos, Angus busca uma solução facilmente confrontável para seus problemas. Ele ainda tem que encontrar uma.

Mehan

O Ducado de Mehan é um dos mais ricos de Mégalos. Seu porto abre-se não só para o oceano, como também para o Lago Acheron. A frota Mehaniana controla o comércio e a pesca no Acheron, que é um verdadeiro mar interior. O duque de Mehan controla terras dos dois lados do lago.Lã, grãos, pele e minério de cobre dos contrafortes meridionais da Cordilheira dos Picos Nevados passam por Mehan, de barco, tanto para Mégalos como para Yibyorak e depois para o mar. A mostarda de Mehan também é um importante produto de exportação. Além disso, Mehan é um importante centro religioso. A Catedral de São Paulo — onde a Cúria realiza seus conclaves —, é um centro popular de peregrinação. Petronius, o Arcebispo de Mehan, governa a cidade costeira de Thysdretum ao sul, e só é sobrepujado em influência pelo Duque.

Apesar de sua reputação pela ortodoxia, a Arquidiocese de Mehan está infestada pela heresia. Durante algum tempo, as margens ao norte do Acheron foram habitadas por hereges odiadores de magos que se auto-denominavam Penitentinos (v. coluna lateral na pág.50). Como eles eram pacatos e moravam numa área remota, ninguém lhes prestava muita atenção.

Recentemente, contudo, surgiu um líder entre eles, que prega que eles não devem apenas se abster da magia e do contato com os não-humanos (que eles consideram como demônios), mas também realizar ações diretas. Os hereges começaram a aparecer em Mehan e a praticar atos de terrorismo. As casas e as lojas dos mágicos foram incendiadas, comerciantes Goblins foram espancados, umas quantas pessoas chegaram a ser mortas. Logo surgiu um culto rival



Claudius Maskill

284 anos; vampiro; cabelos e olhos negros, pele branca; 1,82m; 75 kg.

ST 26; DX 13; IQ 15; HT 18.

Vantagens e Desvantagens: Aptidão Mágica 3; veja também o parágrafo *Vampiros* no capítulo 4.

Perícias: Espadas Curtas 13; Trato Social 14; Ocultismo 15; Latim 15.

Mágicas: Suspended Animation (v. ***GURPS Magic*** pág. 44); Despertar; Link (v. ***GURPS Magic*** pág. 55); Forgetfulness; (v. ***GURPS Magic*** pág. 55) Madness (v. ***GURPS Magic*** pág. 58); e os pré-requisitos que o GM escolher (todas em Nível 15).

Há séculos atrás, Claudius ficou preso em sua tumba, quando o ancestral de Angus desviou um curso d'água nas proximidades. O vampiro despertou e se viu cercado de água corrente. Pelo fato de ser um feiticeiro poderoso, além de um morto-vivo, ele se salvou fazendo uma mágica Suspended Animation, tendo preparado uma mágica Despertar para ser acionada quando uma vítima em potencial entrasse na cripta. Esta vítima foi Lydia, a filha de Angus. Ele a enfeitiçou e, se alimentando das vítimas que ela traz, espera pela estiagem que irá libertá-lo. Quando isso acontecer, Claudius irá reivindicar Scariswic e destruir a família que o torturou.

Os PCs podem se envolver neste assunto de duas maneiras diferentes. A primeira é óbvia - os personagens são caçadores de vampiros que foram contratados (ou se apresentaram voluntariamente) para resgatar Lydia das garras do monstro maligno (e garantir que o baronato continue sendo uma boa fonte de renda para o Imperador).

É claro que os PCs não precisam ser heróis - Maskill vai precisar de algum tipo de aliados e um grupo de personagens amorais pode ser simplesmente perfeito. Afinal, Claudius precisa passar o dia inteiro em sua tumba - *alguém* tem que cuidar dos negócios!

Pio John, o Penitente

36 anos; cabelos louros e olhos azuis; 1,73 m; 72,5 kg.

ST 10; DX 11; IQ 13; HT 11.

Vantagens: Carisma +3; Abascanto +3; Força de Vontade +3.

Desvantagens: Fanatismo; Intolerância (por magos e não-humanos); Estigma Social (herege, -3).

Perícias: Trovador 12; Tática 11; Teologia 14; Espadas Curtas 11.

Pio John é o líder da seita dos Penitentinos. Quando criança ele ficou muito doente, e seus pais naturalmente recorreram à ajuda de um mago curandeiro. O mágico disse que John tinha uma resistência natural à suas mágicas. Quando o menino se recuperou sozinho, eles ficaram convencidos de que ele era um eleito.

Ao tornar-se adulto, John começou a pregar a doutrina da *penitência pela ação*. Para alcançar o céu, ele diz, é preciso combater o mal e derrotá-lo, ao invés de apenas se abster de praticá-lo. Deus protegerá os que combaterem a feitiçaria, do mesmo modo como Ele protegeu o próprio John. Os que perecerem estarão livres do Purgatório e atingirão o céu. Os seguidores de Pio John aumentam dia a dia e os ataques dos Penitentinos contra os mágicos estão crescendo, apesar das represálias dos Manitas.

Caçadores Clandestinos na Floresta

Existem vários grupos que podem ser responsáveis pelas recentes invasões da reserva Imperial. Qualquer um deles, ou até mesmo mais de um, pode estar por detrás das mortes - quem decide qual é o GM. Quem quer que sejam os criminosos, eles são perigosos - apenas um grupo muito bem armado e com pelo menos um mago entre eles se atreveria a atacar algumas das feras que tem sido mortas.

Agentes wazifenses estão coletando ingredientes mágicos e alquímicos. Depois de tirá-los da floresta, eles são levados a Dekamera, onde são contrabandeados para dentro de embarcações mercantes com destino a al-Wazif. Os magos do Califa receberam ordens para se prepararem para uma grande invasão de Mégalos, e esta operação faz parte de seu plano.

Hereges Manitas estão caçando sem licença na floresta. Por acreditarem que todos aqueles que têm aptidão mágica são escolhidos por Deus, os hereges também pensam que todas as criaturas com características mágicas existem para uso deles e não para o divertimento do Imperador. Eles estão levando seus troféus para o norte, em direção a Mehan, onde magos Manitas estão lutando contra hereges rivais e autoridades da Igreja.

O mistério da *Floresta Negra* está ligado a estranha mutilações. O que quer que esteja por detrás do crescimento da floresta, também é responsável pelas caçadas clandestinas. Talvez os ingredientes sejam necessários para ra realização da mágica poderosa que está sendo feita na floresta.

É um trabalho interno. Alguém na Torre de Caça, talvez o próprio Marquês, está indubitavelmente ligado aos invasores.

— a sociedade mágica secreta dos Manitas. Seus membros acreditam que todos aqueles que estão aptos a usar a magia são escolhidos de Deus. Seus magos começaram a retaliar os atos dos Penitentinos. Agora, o Duque e o Arcebispo têm que lidar com uma guerra declarada entre duas facções heréticas rivais. Os magos locais estão divididos: alguns estão a favor das ações dos Manitas, mesmo que não concordem com sua teologia; outros temem o surgimento de uma histeria anti-magia entre o populacho.

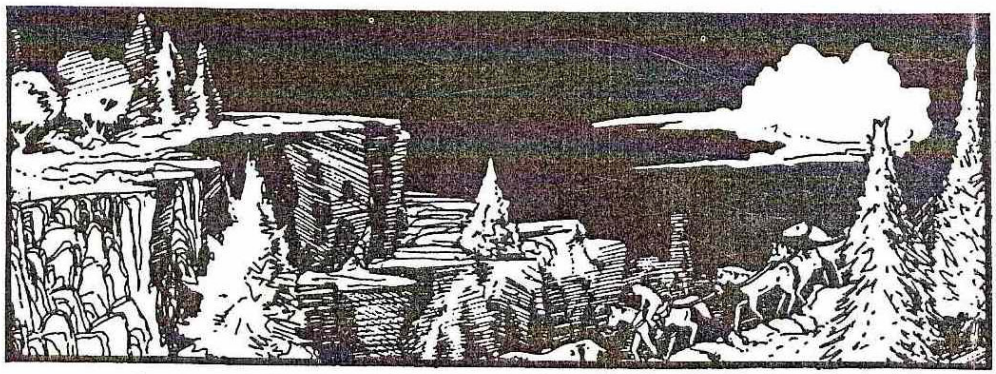
Enquanto isso, o jovem Duque Thomas Mehan tem passado mais tempo na corte, tentando granjear favores, do que em casa, cuidando de seus problemas. Isso só serve para aumentar o mal-estar no ducado.

A Torre de Caça

A Hunt Tower (Torre de Caça) é o principal alojamento usado pelo Imperador quando ele vai caçar no Bosque do Imperador. Esta floresta de pinheiros, carvalhos e bordos circunda uma pequena cadeia de montanhas, na qual amoitam montros realmente assustadores. O resto da mata abriga somente feras "inóxias" — nada que seja mais terrível que um tigre ou um grifo. Invadir este bosque é um crime capital.

Tecnicamente falando, a torre, a cidade que a atende e a própria floresta são o feudo do Príncipe Miltíades, o herdeiro Real. Os imperadores megalanos aprenderam, há muito tempo, a não conceder feudos poderosos a membros da família, que poderiam então usar estes recursos para tomar o trono para si. Por outro lado, tornou-se costume deixar o Bosque do Imperador aos cuidados do Príncipe, já que lá não há uma população grande o suficiente para se recrutar um exército. Evidentemente, são poucos os príncipes que estão dispostos a viver tão longe da corte, porisso a administração do Bosque tem sido tradicionalmente deixada a cargo da família do caçador do Imperador, que atualmente é o Marquês André Verdien.

O Marquês tem sido tremendamente pressionado pelo Imperador para ser duro com os invasores. Recentemente, Sua Majestade Imperial encontrou a carcaça de um grifo — suas penas arrancadas e sua língua e garras cortadas. A mutilação do cadáver indicava que os criminosos não estavam apenas em busca de um troféu. Desde este incidente, mais e mais criaturas abatidas (a maioria de natureza mágica e muito perigosa) têm sido encontradas pelos vigias do Marquês. Todos os fatos indicam que uma lista de ingredientes mágicos está sendo preparada; os feiticeiros que examinaram os restos confirmam que as partes dos corpos levadas são ingredientes mágicos poderosos além de raros. Não se sabe quem está fazendo isso, nem com que propósito (v.coluna lateral).



A Região Sul

Esta região de clima quente é tão intensamente colonizada quanto as terras ao norte. Ela é conhecida por suas grandes plantações de algodão e cânhamo, suas vindimas, seus pomares de oliveiras e seu gado de raça.

Ekhans

O Ducado de Ekhans e os feudos que o rodeiam são tão famosos por suas ricas plantações, vindimas e pomares como por seus imensos rebanhos de gado de corte, que alimentam a maior parte das regiões Sul e Central de Mégalos. Bem no meio deste esplendor rural

fica a próspera cidade de Ekhans, o principal centro do ducado. Ekhans é uma das propriedades ducais mais antigas e prestigiadas em Mégalos, e seu lorde atual, o Duque Aston Valentim, não é diferente de seus aristocráticos antecessores.

Mas sob a aparente calmaria de Ekhans se esconde um barril de pólvora, pronto a explodir. Os servos que cultivam as exuberantes parreiras e pomares têm tido problemas cada vez maiores com seus irmãos criadores de gado, e vêm erguendo cercas para mantê-los afastados (cercas estas que se estendem indiscriminadamente pelas terras, transformando as indispensáveis idas ao mercado em longos e árduos percursos). Os criadores se vingam derrubando as cercas e tudo o mais que se interponha em seu caminho. Até agora, o Duque Aston só cuidou de incidentes isolados que chegaram até sua corte. Se ele não acordar logo para a real extensão do problema, este lhe será provavelmente imposto de modo bem desagrádavel.

Dekamera

A cidade de Dekamera, situada no estuário do Rio Regina, possui um dos melhores portos de Yrth. Embora ele não seja tão grande ou movimentado como o de Mégalos, seu ancoradouro protegido goza de clima ameno durante o ano todo. Dekamera é o centro de comércio entre al-Wazif e Cardiel e a parte oriental do Império. Sua importância foi ainda aumentada pela pirataria no sul, para a felicidade dos mercadores de Dekamera. Os pedidos de ajuda de Sho'joor e Mehan caíram em ouvidos moucos.

O Conde de Dekamera, Gavin Magnus (v.coluna lateral), acredita ser um grande almirante. No último verão, ele comandou vários ataques às cidades costeiras Wazifenses com sua frota particular, sem o conhecimento do Imperador. Os resultados foram desastrosos. Não apenas seu filho mais velho foi capturado pelos muçulmanos, como o Imperador ficou tão furioso que exigiu que o segundo filho do Conde fosse enviado à corte Imperial como refém, para garantir que Gavin não agisse tão impetuosamente no futuro. Agora o Conde precisa levantar o enorme resgate exigido pelos captores de seu filho. Os que conhecem a sua sovinice, porém, acreditam que ele vá tentar realizar uma missão de salvamento, a despeito do risco de provocar o desagrado Imperial.

Serrun

A arquidiocese de Serrun, sede da Ordem de São Olíbrio, é próspera. Dentre todos os prelados da Igreja, o Arcebispo Nikolai de Serrun é o maior senhor feudal. Os parreirais e as terras cultiváveis da região se beneficiam do clima ameno; os mercadores enriquecem com o comércio textil local. O tecido de algodão de Serrun tem muita procura em todo Yrth.

Apesar do fato de Serrun sobrelevar a costa, ela tem um porto marítimo pequeno devido às águas rasas, escarpas rochosas e correntes imprevisíveis que circundam as ilhas ao largo. Apenas barcos pequenos são capazes de navegar com segurança no porto de Serrun. Com isso, a maior parte do comércio segue por terra para Dekamera, Zehan ou Ekhans, com apenas uns poucos mercadores operando a partir do porto de Serrun.

Por muitos anos, o Arcebispo Nikolai passou mais tempo em Mégalos e em Mehan, participando das intrigas palacianas e da política da Igreja, do que governando Serrun. Os nobres locais, que se ressentem da política mesquinha de Nikolai quanto à posse de escravos, não deixaram de tirar vantagem deste fato. Liderados pelo Conde Sergius de Shambray (v.coluna lateral), os nobres vêm tentando com regularidade solapar a autoridade do Arcebispo. Na cidade, as guildas de mercadores e artesãos vêm fazendo petições ao Arcebispo com o fito de conseguir isenções especiais.

Os problemas da cidade chegaram ao seu ponto máximo. Os distúrbios atingiram seu ápice recentemente, quando os inquisidores Olibrianos receberam informações de que membros das Guildas dos Tecelões, dos Fiandeiros e dos Comerciantes de Tecidos estavam realizando sacrifícios à deusa grega Athena. A reação do Arcebispo foi interditar todos os membros das Guildas, bem como suas famílias, isto é, proibí-los de receber os Sacramentos e de assistirem à missa, até que

Conde Gavin Magnus

53 anos; cabelos castanho-acizentados e olhos castanhos; 1,78 m; 100 kg

ST 14; DX 10; IQ 11; HT 12.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 6; Riqueza (Podre de Rico); Alfabetização.

Desvantagens: Mau Humor; Dever (-5 pontos); Impulsividade; Excesso de Confiança.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 12; Escudo 10; Marinhagem 14; Liderança 13.

O Conde Gavin não tem a menor intenção de pagar resgate a um *Infiel* - não importa o que o Imperador diga. Mas ele não é estúpido a ponto de liderar pessoalmente uma expedição para resgatar seu filho. Não há dúvida de que o Conde gostaria de encontrar alguns mercenários que fossem capazes de levar esta missão a cabo *discretamente*. Esta é uma oportunidade para um grupo de PCs não apenas ganhar um dinheiro fácil, mas também de encontrar por acaso pistas dos planos wazifenses de invasão (v. Coluna lateral, pág. 86).

Conde Sergius de Shambray

47 anos; cabelos e olhos negros; 1,75 m; 80 kg.

ST 10; DX 13; IQ 13; HT 10.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 5; Riqueza (Muito Rico); Alfabetização.

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Fanfarronice; Cobiça; Luxúria; Sadismo.

Perícias: Espadas Curtas 14; Lábia 14; Trato Social 14; "Sex-Appeal" 12.

Sergius de Shambray é um exemplo típico do que a nobreza megalana tem de pior. Suas únicas preocupações são a satisfação de seus desejos pervertidos e a obtenção de tanto poder e dinheiro quanto possível. Seus agentes plantaram as sementes do descontentemento entre os habitantes de Serrun e espalharam informações falsas de que os chefes das guildas estariam realizando rituais pagãos. O próprio Sergius instigou o Arcebispo a tomar providências imediatas e quando Sua Excelência foi afastado do cargo ele interveio e fez o papel de salvador da pátria. Frustrar as tramas de um homem como Sergius pode vir a se tornar uma campanha bastante longa e interessante.

eles se arrependessem de suas práticas pagãs. Os homens protestaram sua inocência e finalmente ganharam as ruas, queimando o Arcebispo em efígie nas escadarias da Catedral de Serrun. O Conde Sergius interferiu rapidamente, oferecendo-se como intermediador, exatamente quando Nikolai foi chamado à capital para tratar de assuntos urgentes. Neste ínterim, o bispo de Shambray, confessor pessoal de Sergius, concordou em servir como pastor para as necessidades espirituais dos sindicalistas.



Capitão Rashid al-Marqab

31 anos; cabelos e olhos negros, pele azeitonada; 1,78 m; 80 kg.

ST 11; DX 13; IQ 12;HT 12.

Vantagens: Carisma+1; Alfabetização; Patrono (o Califa)

Desvantagens: Estigma Social (pirata muçulmano, -3); Dever (para com o Califa, -5 pontos).

Perícias: Espadas Curtas 16; Marinhagem 14; Liderança 12; Tática 12; Ocultamento 12; Furtividade 13; Ânglico 12.

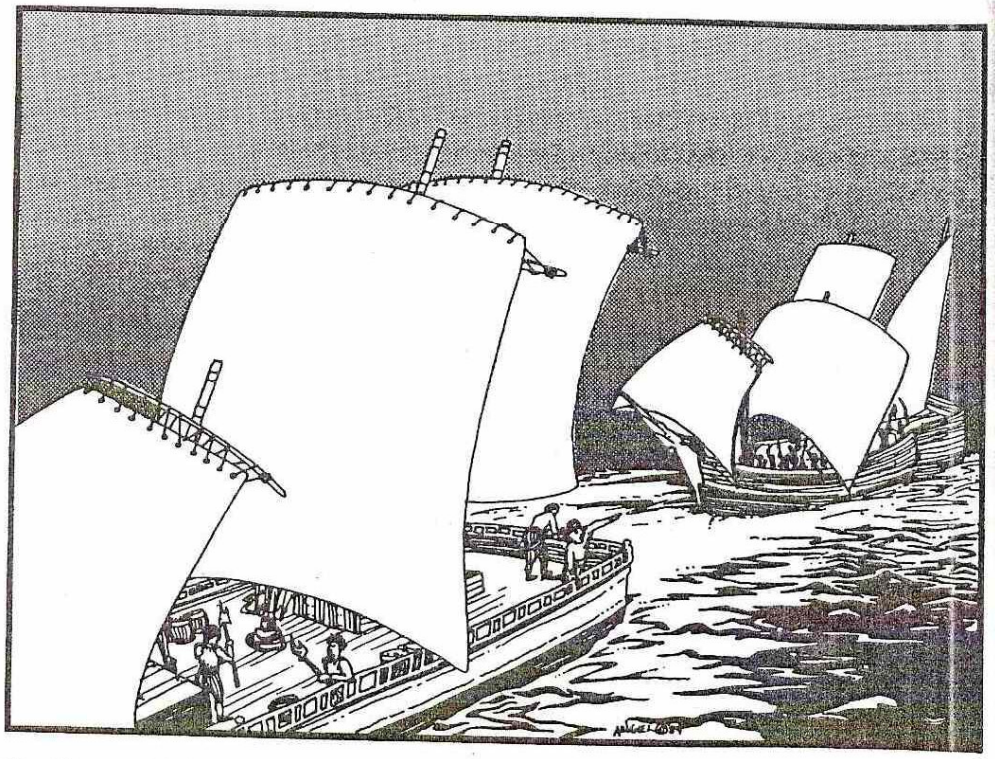
Rashid é um agente do Califa de al-Wazif, enviado a Minder especialmente para criar problemas. Sua primeira missão era provocar a discórdia entre a nobreza megalana, o que ele fez com muita eficiência. Sua segunda missão é criar uma esquadra para interceptar a marinha megalana, depois que os exércitos wazifenses tiverem atacado Craine. Rashid enganou Tolbert completamente com relação as suas verdadeiras intenções e está pronto a assumir o controle sobre o baronato do gorducho idiota tão logo sua utilidade acabe.

Min

A cidade e baronato de Min está situada em uma península no extremo sul da parte continental de Mégalos. Desprovida de terras cultiváveis e de um porto com profundidade suficiente para acomodar grandes embarcações comerciais, Min não se encontra numa situação muito boa. As principais indústrias da região são as criações de manatis, a pesca e coleta submarina de mariscos, sobretudo ao largo do cinturão de ilhas a oeste da cidade. Sem esta renda, o Barão Tolbert de Min seria um pobretão. Desde que Min serviu como plataforma para a invasão de al-Kard, ninguém mais lhe prestou muita atenção — pelo menos até agora!

Min se tornou um refúgio para os piratas. Pelo fato de o porto não ter profundidade suficiente para abrigar navios de carga carregados, ele é simplesmente perfeito para as pequenas galeras de guerra e os velozes barcos a vela de baixo calado dos piratas. Usando Min e as ilhas que a circundam como base, os piratas cortaram todas as possibilidades de acesso por mar às vizinhas Sho'joor e Zehan. Nenhum carregamento de ou para Cardiel está a salvo e a maior parte dos comerciante passou a evitar Min — e Sho'joor e Zehan também.

O Barão Tolbert nega ter qualquer ligação com os piratas, proclamando ser tão vítima — e refém —, dos bucaneiros, como seus vizinhos. Ainda assim Tolbert recusa qualquer ajuda que lhe é oferecida. A honra de sua família o proíbe de aceitar. Naturalmente, se o Conde de Zehan ao menos lhe concedesse *este* feudo e o Duque de Sho'joor lhe desse *aquela* vila... ele poderia facilmente contratar tropas suficientes para expulsar os patifes sozinho!



Sho'joor e Zehan

As cidades de Sho'joor e Zehan estão situadas numa baía grande e profunda na costa sul de Mégalos. Antigamente, elas eram pontos de parada costumeiros das embarcações que viajavam de Mégalos para os países islamíticos e vice-versa. Ultimamente a pirataria os forçou a navegar ou para Dekamera, ou para Sauvons.Isto

foi um golpe duro para a economia das duas cidades e as carteiras de seus governantes.

O Duque Yivirrl de Sho'joor e o Conde Aloysius de Zehan foram pegos de surpresa pelos piratas, que surgiram com força quase que da noite para o dia. Embora tivessem vários navios Imperiais à sua disposição, eles praticamente não possuíam uma armada própria. Desde então, uma destas galés de guerra foi capturada pelos piratas e outra foi chamada a servir em outro lugar. Os nobres não têm nenhuma dúvida de que o Barão Tolbert é o responsável, mas os apelos feitos ao Conde de Dekamera, que está se beneficiando com a desgraça deles, foram ignorados. Emissários enviados à corte do Imperador aparentemente falharam em conseguir uma audiência — se é que eles chegaram alcançar a capital. Foram feitas várias tentativas de furar o bloqueio de navio para Araterre, porém até agora todos foram interceptados pelos piratas.

A Região Oeste

As terras a oeste do lago Acheron são mais secas do que a região leste de Mégalos. Elas são dominadas a leste pela sinistra Floresta Negra e por planícies ondulada no extremo oeste e ao norte. Além das lavouras habituais, também são colhidos pêssegos e nozes. As criações mais comuns são de gado, merinos, capreas (v. pág.131) e cavalos. Nas planícies do oeste perambulam antílopes, bisões e zebras, além de pequenos bandos de cavalos selvagens. É claro que na Floresta Negra pode existir *qualquer coisa...*

Yibyorak

O ducado Goblin de Yibyorak é um feudo rico — que continua enriquecendo cada vez mais. É uma região fértil e bem situada ao longo da rota comercial que liga a Keyhole Bay (Baía da Fechadura) com o leste. O projeto favorito do Duque, hoje em dia, é a construção de um canal que permitirá a navegação de grandes embarcações diretamente para o Lago Acheron e para Mehan. A sua conclusão ajudará os mercadores Goblins a assumir o comando de uma boa parte do comércio que hoje pertence a Dekamera.

Yibyorak é uma cidade de mercadores; dinheiro e bens estão constantemente mudando de dono. Não é de surpreender que ela seja também uma cidade de ladrões. Seus cidadãos aceitam o fato e encaram suas perdas como parte do preço pago para negociar. No entanto, recentemente, a situação saiu fora de controle. Uma nova organização assumiu o submundo da cidade — uma organização muito eficiente. Seus membros chamam a si mesmos de Irmãos de Mercúrio (v.coluna lateral) e eles usam medalhões que ostentam a insígnia daquele deus. Sua lealdade recíproca é tão profunda, que eles preferem morrer a trair um de seus camaradas. A perícia dos Irmãos é tal, que casas considerados inexpugnáveis foram assaltadas bem debaixo do nariz dos guardas.

O sucesso dos ladrões tem sido tão grande, que eles se tornaram a principal preocupação do governador de Yibyorak, Taavjekii. Ele ofereceu uma recompensa de $100 para cada criminoso capturado ou morto, e de $10.000 por seu líder. Há também boatos de que ele esteja contratando espiões para se infiltrarem na organização. Em qualquer dos casos, caçadores de prêmios e mercenários desempregados estão vindo aos bandos para Yibyroak, na esperança de enriquecerem rapidamente.

Hyrnan

Um espectro de medo paira sobre o baronato de Hyrnan. Das muralhas da Vila de Hyrnan na margem norte da Baía da Fechadura, pode-se avistar a Floresta Negra nos dias de sol. Embora ninguém seja capaz de se recordar de um tempo em que a floresta não estivesse lá, os moradores mais antigos parecem lembrar que o baronato já foi *maior*.

O povo de Hyrnan sempre acreditou na existência de outros feudos poucos quilômetros ao norte, do outro lado da mata; o fato de que ninguém conhecido jamais encontrou alguém daquelas paragens, simplesmente não era mencionado. Durante centenas de anos, os mapas megalanos oficiais mostraram aquela região como terras cultivadas.

Shuuv'kopekk

44 anos; Goblin; cabelos negros e pele verde; 1,62 m; 60 kg.

ST 9; DX 13; IQ 14; HT 11.

Vantagens: Visão Noturna; Alfabetização; Aptidão Mágica 2

Desvantagens: Impulsividade, Cobiça.

Perícias: Manha 14; Comércio 14; Ocultismo 12.

Mágicas: See Secrets (v. ***GURPS Magic*** pág. 48); Wizard Eye (v. ***GURPS Magic*** pág. 48); Glass Wall (v. ***GURPS Magic*** pág. 49); Dispel Magic (v. ***GURPS Magic*** pág. 53); Sono Coletivo; Thunder Clap (v. ***GURPS Magic*** pág. 69); Great Voice (v. ***GURPS Magic*** pág. 69); Hush (v. ***GURPS Magic*** pág. 70); pré-requisitos a critério do GM (todas com NH 15).

O mago Goblin Shuuv'kopekk é a eminência parda por trás dos Irmãos de Mercúrio. No entanto, sua verdadeira identidade não é conhecida por nenhum dos ladrões, a não ser o sumo sacerdote da seita - um humano chamado Diosthenes, que é servo e porta-voz de Shuuv'kopekk.

Shuuv'kopekk usa suas habilidades mágicas para produzir os efeitos das "bênçãos" de Mercúrio, e recolhe as oferendas deixadas pelos ladrões devotos. Usando sua mágica Great Voice, o "deus" indica alvos, anula defesas mágicas e, ajuda os ladrões de diversas maneiras.

Hoje em dia a maioria dos ladrões de Yibyorak adora Mercúrio e seu culto predomina sobre o submundo da cidade. Embora muitos dos recém-convertidos estejam ainda céticos quanto ao poder do deus, todos acabam se tornando adoradores sinceros. Os devotos são fanaticamente leais uns aos outros - o fato de saberem que os traidores são estripados ritualmente é apenas uma das razões para esse comportamento.

Recentemente, Shuuv'kopekk percebeu que Diosthenes não está muito satisfeito com sua parte nos "lucros". Considerando o alto prêmio oferecido pela cabeça do líder do culto, o Goblin está pensando seriamente em entregar o seu criado e receber a recompensa ele próprio.

Loucura na Floresta

Os que sobreviveram à invasão da Floresta Negra contaram a história do desaparecimento da legião. No início, tudo ia bem. Os soldados, armados de serras e machados, começaram a derrubar árvores, enquanto os magos destruíam bosques inteiros com fogo mágico. Em duas semanas, eles avançaram o equivalente a dois dias de marcha floresta a dentro... então as coisas começaram a acontecer.

Começou com um ataque de lobos ferozes, maiores do que qualquer um já visto antes. Seus uívos enchiam a noite, cercando o acampamento, tornando-lhes impossível conciliar o sono. Qualquer homem que se afastasse mesmo uns poucos passos das fogueiras dos sentinelas era arrastado para o meio das árvores, de onde se ouviam seus gritos agonizantes enquanto era dilacerado. Durante o dia as feras recuavam, mas conforme o terreno ia sendo limpo, iam-se encontrando os restos pavorosos das vítimas da noite anterior

Os suprimentos acabaram, e os lobos mantinham a caça longe dos acampamentos dos soldados. Um destacamento foi enviado a Hyrnan, em busca de mais homens e comida, mas na manhã seguinte seus corpos dilacerados foram encontrados próximo aos limites do acampamento. Os oficiais discutiam: deveriam mandar um destacamento maior? Quão maior? Metade da Legião?

Quando a febre atacou, os nervos já estavam em frangalhos devido à falta de sono e comida. Alguns simplesmente morreram. Outros ficaram fracos demais para trabalhar, ou sequer manter-se em pé. Uns poucos começaram a delirar e atacaram seus companheiros. Ouviam-se vozes, oriundas das árvores, que convidavam os soldados a virem deitar-se à sua sombra refrescante. Aqueles que atenderam o chamado nunca mais foram vistos.

Por fim, os oficiais sobreviventes ordenaram a retirada. Um silêncio lúgubre desceu sobre a floresta enquanto os soldados saíam. Alguns desses sobreviventes ficaram loucos ou permanecem em silêncio, estáticos, de olhar perdido no infinito.



Mas há seis anos atrás, descobriu-se que a área inteira é coberta por uma densa mata! Estaria a floresta crescendo? Teria ela engolido cidades e vilas inteiras, ou, como se cochichou, tais lugares na verdade jamais existiram?

Isto era, evidentemente, traição e intriga da pior espécie, fortalecida por magia muito poderosa. No início, aventureiros ousados adentraram a mata, buscando resolver o mistério ou encontrar despojos em cidades abandonadas. Mais tarde, pequenos grupos de soldados foram enviados para explorar o terreno. Nenhum retornou. Por fim, três anos atrás, o Imperador enviou uma de suas legiões a Hyrnan, com ordens de derrubar a floresta. Algumas semanas após a derrubada das árvores ter sido iniciada, os sobreviventes retornaram doentes e famintos, contando histórias de horror — e jurando nunca mais voltar lá. Desde então, o Imperador colocou o assunto nas mãos de seus magos, mas a Floresta Negra demonstrou ser impenetrável até às mais poderosas mágicas de adivinhação.

E se antes a Floresta Negra não estava avançando, hoje a situação é bem outra. Plebeus aterrorizados abandonaram os campos que a margeiam e ninguém derruba suas árvores. Pouco a pouco a floresta está tomando as terras abandonadas e, conforme ela avança, os camponeses recuam ainda mais. O Senhor de Hyrnan, Barão Tunstall, fracassou em seus esforços para tranqüilizar seus vassalos, e os cavaleiros e homens de armas que lhe restaram se recusam a passar sob as ramagens malignas da mata. Ele apelou a Diofrates para que enviasse mais soldados, mas o Imperador se recusou a arriscar mais homens até que seus magos esclareçam o mistério (v.coluna lateral).

Bannock

Situada na foz do Rio Conn, Bannock se sustenta com o comércio entre Caithness e al-Wazif. Tendo sido constantemente sitiada, Bannock trocou de mãos pelo menos seis vezes durante os últimos 200 anos. Sua população é uma mistura de cristãos e muçulmanos, com um número grande o suficiente em cada grupo para tornar a conversão forçada dos infiéis impossível, sem um assassinato em massa. Com isso, Bannock é uma das poucas cidades megalanas onde é possível encontrar mesquitas (embora sejam todas pobres e constantemente ameaçadas).

Desde que a última família governante, os Condes de Bannock, foi aniquilada e suas propriedades arrasadas pelos invasores wazifenses durante a Guerra dos Magos, o feudo ficou sem governo. Os novos senhores preferiram permanecer perto de Mégalos — o Conde atual, Barris Tremaine, nem sequer chegou a visitar sua possessão. A administração da cidade de Bannock é regulamentada e conduzida por várias Guildas de mercadores, que estão muito satisfeitas com sua liberdade.

Porém, há novamente uma ameaça de guerra ao longo da fronteira meridional, prenunciada pelo número crescente de Kharidjitas encontrados na cidade; é compreensível que o povo de Bannock esteja assustado.

Quartedec

O feudo do Conde Hadrian de Quartedec se extende desde o extremo norte da Floresta Negra até a Muralha do Imperador e às margens do Lago Styx. O condado é famoso por seus cavalos, dos quais os melhores descendem de animais capturados dos nômades. As pradarias férteis e em alguns pontos pantanosas de Quartedec são cortadas por pequenos bosques de pinheiros, que abrigam todo tipo de criaturas selvagens.

Quartedec é a principal fonte em Mégalos de produtos fabricados por Anões. Os mercadores de Zarak reúnem-se ali para trocar armas, armaduras e jóias por alimentos e tecidos. A cidade também tem uma próspera comunidade de Anões ferreiros — uma das poucas colônias permanentes de Anões que habitam a superfície em Yrth.

As relações com Zarak ficaram tensas com a descoberta de ouro em um dos rios que desce das Bronze Mountains (Montanhas de Bronze) e dos territórios dos Anões. Em pouco tempo qualquer filete d'água, por menor que fosse, que escorria das montanhas estava sendo garimpado. Inevitavelmente, alguns garimpeiros entraram nas próprias montanhas, irritando os Anões. Isto e a súbita queda na demanda pelo ouro dos Anões os estimulou a declarar que o ouro — obviamente arrastado para fora de *suas* montanhas

pela água — pertencia a *eles*. Recentemente uma doença estranha começou a se manifestar entre os garimperios. Primeiro os dedos das vítimas ficam negros e intumescidos; depois a infecção se espalha pelos braços. Quando ela alcança o pescoço, a pessoa sufoca até a morte. Alguns dizem que Deus está punindo os ambiciosos garimpeiros. Outros, que os magos Anões puseram uma maldição no ouro, chamando a atenção para o fato de que os Anões ferreiros locais se recusam a trabalhar ou aceitar este "ouro negro" como pagamento por seus serviços (v.coluna lateral).

Arvey

Aninhado nos contrafortes do lado sul das Montanhas de Bronze, o Baronato de Arvey marcava a fronteira oeste de Mégalos, nos idos de 1300. Hoje em dia este é o segundo maior centro de comércio com os Anões de Zarak. Embora poucos dos habitantes das montanhas se estabeleçam na cidade, é sempre possível encontrá-los andando nas ruas ou negociando suas mercadorias de qualidade primorosa.

Craine

Craine é a maior cidade do oeste de Mágalos; o Duque de Craine é o lorde que domina a região e seu feudo é o maior existente entre Caithness e o Lago Acheron. O ducado é uma terra de planícies onduladas e rios de águas calmas, salpicada de moitas de pinheiros, carvalhos e choupos. Esta é uma região excelente para criação; são comuns os bovinos, os búfalos e as ovelhas. Craine, situada às margens do Rio Conn, é também um importante centro do comércio caithnense-megalano.

Desde a sua criação o ducado tem sido dilacerado pela guerra. Fundado em conseqüência das primeiras incursões de Mégalos às terras muçulmanas, Craine é o ponto de partida tradicional das invasões de al-Wazif e Caithness e foi sitiada diversas vezes. A mais recente, foi durante a Guerra dos Magos. Às vezes, o ducado caía nas mãos dos muçulmanos, apenas para ser libertado pelas forças Imperiais. Há uma minoria de camponeses que ainda se lembra de suas raízes muçulmanas, embora muito poucos pratiquem algum rito do Islã (e os que são pegos nestas práticas são perseguidos sem compaixão). Mais para o sul, próximo à fronteira com al-Wazif, há algumas Mesquitas pequenas, protegidas ferozmente pelos habitantes locais.

Nos últimos anos, o Duque Bran, juntamente com o Grão Mestre de Nova Jerusalém e o Arcebispo de Raphael, foi o principal fomentador de uma nova cruzada contra os reinos muçulmanos. Os cavaleiros e legionários de Craine costumam olhar críticamente para seus correlatos do leste, considerando-os fracos e pouco dedicados. Isto é mais verdade hoje do que antigamente, devido aos freqüentes boatos de que os wazifenses estariam se preparando para uma nova invasão a Mégalos. Os espiões cristãos relataram a ocorrência de uma concentração de forças do outro lado da fronteira sul e depois seus comunicados cessaram. O pior são as histórias sussurradas de que os magos do Califa descobriram uma arma mágica de poder imenso. A opinião de Bran é de que Mégalos deve tomar a iniciativa do ataque. Os Hospitalários o apoiam; seus rivais, os Templários, não. A Igreja está igualmente dividida. De qualquer modo, a atenção do Imperador está voltada para outros lugares, para dissabor do Duque Bran.

Raphael

A Arquidiocese de Raphael situa-se nas planícies que se estendem ao sul e a oeste de Craine. É a Arquidiocese mais nova de Mégalos, criada em 1855, depois da seqüência de guerras que fixou as fronteiras entre o Império e al-Wazif. Pelo menos a metade de seus habitantes atuais tem avós muçulmanos, embora todo o povo seja nominalmente cristão.

Raphael é uma cidade jovem e vibrante, que se sustenta com a criação de cavalos e o comércio com al-Wazif. Como era de se esperar, dada a sua localicação Raphael já esteve envolvida em mais guerras do que ela merece. A cidade foi praticamente arrasada durante a Guerra dos Magos, mas os sobreviventes não tardaram em reconstruí-la, dedicando seu trabalho a Jesus e ao Imperador. Por temer uma nova expansão wazifense, a cidade se fortificou e aguarda uma palavra do Imperador para se pôr em marcha.

Intriga na Fronteira

Os moradores dos dois lados dafronteira megalo-wazifense sabem que a guerra está fermentando e isto os deixa nervosos. Os habitantes das cidades estão reforçando as muralhas e se alistando na milícia. Mesmo o mais preguiçoso dos mercenários consegue encontrar emprego no Ducado de Craine. A seguir, algumas das possibilidades para os PCs:

Espionagem: Os nobres de ambos os países estão ansiosos por saber quais preparativos estão sendo feitos do outro lado da fronteira. Eles também sabem que mais de uma cidade caiu quando traidores infiltrados abriram seus portões a invasores. O grupo pode ser contratado para se infiltrar na guarda de uma cidade para ajudar o exército sitiante ou para descobrir se há tais traidores na guarda local.

Emissários: Os PCs podem ser contratados para levar missivas importantes sobre os vizinhos, talvez com pedidos de ajuda ou apoio. Os agentes inimigos tentarão de tudo para impedir que a mensagem seja entregue ou então garantir uma fria recepção.

Incursões: Uma incursão pode ser lançada com o objetivo de se obter uma vantagem prévia às hostilidades vindouras. O alvo pode ser uma vila ou fortaleza estratégica, ou um nobre ou oficial inimigo.

Ouro Negro

Os PCs provavelmente zombarão dos "boatos" de que o ouro está envenenado. Quando eles derem uma olhada, considerarão sua coloração levemente escura com leves impurezas. No entanto, se eles os transportarem por muito tempo, começarão a ter problemas. Cada dia que um personagem carregar mesmo que seja uma única moeda de ouro consigo, precisará fazer um teste de HT +2 (15 ou mais significa automaticamente uma falha). Um teste mal sucedido significa que a doença já se instalou. Durante as próximas 1D semanas, o braço do PC vai começar a escurecer. Quando alcançar o pescoço, ele deverá fazer testes *diários* de HT - uma falha resulta na morte! Até este ponto, o processo pode ser revertido, fazendo-se simultaneamente as mágicas Cure Disease (v. ***GURPS Magic*** pág. 45)e Remove Curse (v. ***GURPS Magic*** pág. 54).

Existem algumas causas possíveis por trás dessa maldição - o GM pode escolher a que preferir (ou inventar a sua própria!).

Maldição de Morthrinn: Morthrinn (um dos sete Reis Anões; v. coluna lateral, pág. 106) está tentando incitar os humanos contra os Anões. Então ele dirá que sua política anti-humanos das últimas décadas evidentemente está correta e consolidará sua posição.

Brilha, Brilha, Brilhou! Uma sociedade de NT avançado tem vivido em uma base subterrânea escondida nas montanhas. O ouro está contaminado por radiação ou por resíduos tóxicos de suas usinas de energia.

Baforada de Dragão: Um dragão velho e mau acordou e colocou uma maldição no ouro para pôr os humanos para fora de "seu" território.

Sir Guilford Perrennius

48 anos; 1,88 m; 107,5 kg; cabelos negros, olhos cinzentos.

ST 12; DX 13; IQ 14; HT 12

Vantagens: Riqueza (Rico); Clericato; Bom-senso; Poderes Legais (10 pontos); Alfabetização; Patrono (a Ordem, aparece se o personagem tirar 12 ou menos); Status +2.

Desvantagens: Código de Honra dos Cavaleiros; Dever (à Ordem, 15 ou menos); Intolerância Religiosa; Senso do Dever (à Ordem).

Peculiaridades: Gosta de tomar uma xícara de chá quente antes de deitar; insiste em lutar boxe todos os dias; conversa com seu cavalo, Mayfair, sobre os problemas.

Perícias: Administração 14; Conhecimento do Terreno (Mégalos) 13; Briga 12; Espadas de Lâmina Larga 15; Diplomacia 14; Lábia 12; Serviço Secreto 12; Interrogatório 13; Lança de Justa 14; Liderança 15; Política 14; Cavalgar (cavalos) 13; Trato Social 14; Escudo 15; Espadas Curtas 14; Estratégia 12; Tática 12.

Sir Guilford é um político consumado. Infelizmente, ele também é um pouco mais cauteloso do que gostariam seus exaltados confrades. Guildford sabe que a guerra é inevitável, mas ele deseja adiá-la tanto quanto possível, enquanto tenta melhorar a situação dos Hospitalários.

Sir Geoffry Freeman

35 anos; 1,82m; 97,5 kg; cabelos castanhos, olhos azuis.

ST 14; DX 12; IQ 11; HT 12.

Vantagens: Rico, Clericato; Reflexos em Combate; Poderes Legais (10 pontos); Alfabetização; Patrono (a Ordem, aparece se o personagem tirar 12 ou menos); Status +1.

Desvantagens: Mau-Humor; Código de Honra dos Cavaleiros; Dever (à Ordem, 12 ou menos); Intolerância Religiosa; Fanatismo.

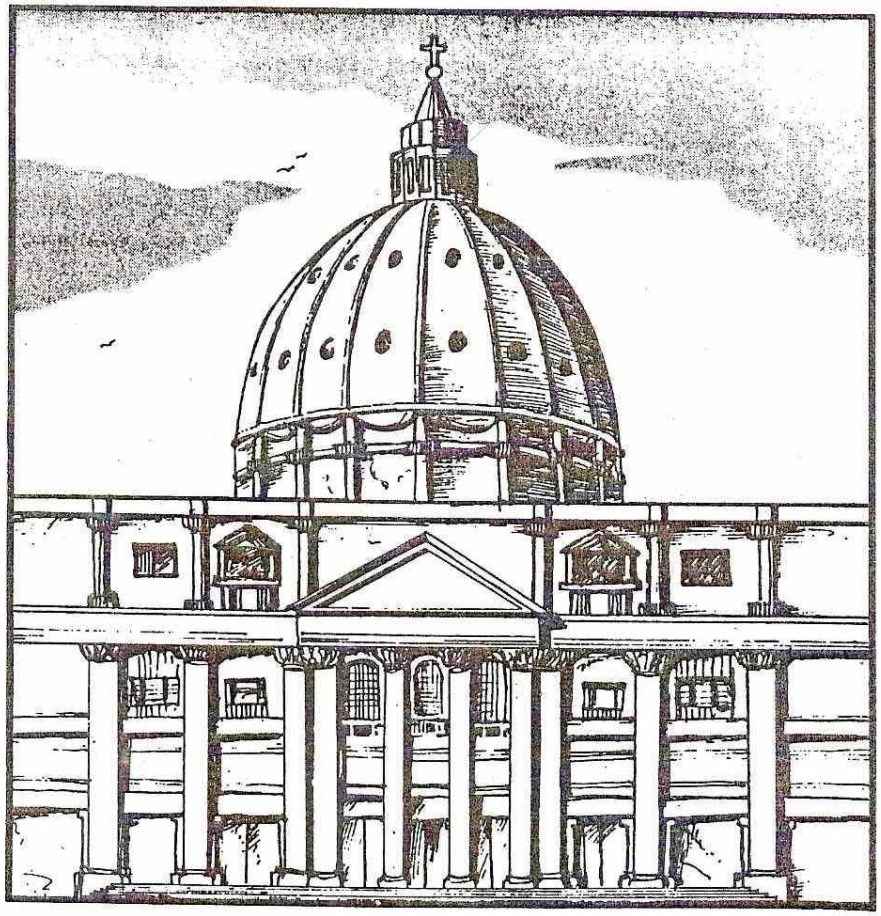
Perícias: Conhecimento do Terreno (Mégalos) 12; Machado/Maça 12; Briga 13; Espadas de Lâmina Larga 16; Boemia 13; Sacar Rápido (Espadas de Lâmina Larga) 12; Primeiros Socorros 11; Interrogatório 12; Faca 11; Lança de Justa 15; Política 9; Cavalgar (cavalos) 12; Escudo 15; Espadas Curtas 11; Natação 13; Espadas de Duas Mãos 12;.

Sir Geoffry é o líder *de fato* da facção radical dos Hospitalários. Ele é jovem, forte, inteligente e completamente fanático em seu ódio pelos muçulmanos. Embora não seja imodesto o suficiente para dizê-lo abertamente, Geoffry está convencido de que *ele* seria uma boa escolha para ser o próximo Grão-Mestre!

Nova Jerusalém

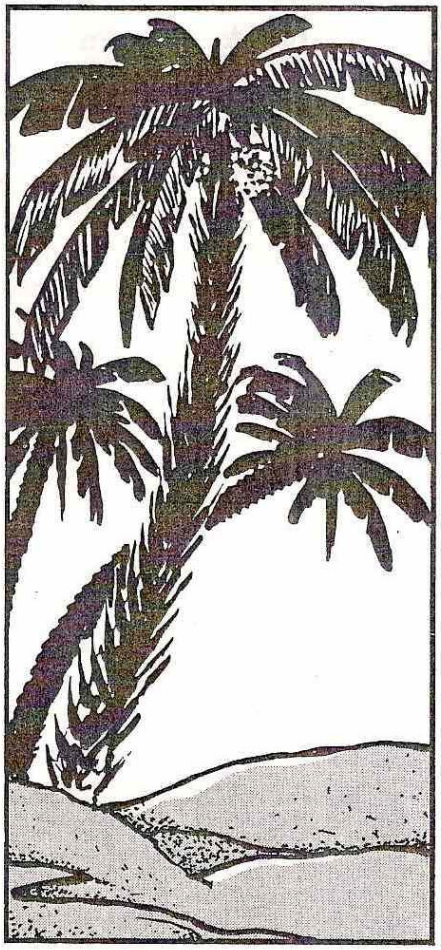
Situada a oeste do Ducado de Craine, nas margens do Rio Conn, Nova Jerusalém não é exatamente uma parte do Império Megalano. Fundada originalmente pelos Cavaleiros do Hospital de São João de Jerusalém quando chegaram a Yrth, Nova Jerusalém foi por um longo tempo uma pedra no sapato do Império. Foi apenas em 1350, quando o comandante Octavius Magnus negociou um tratado de paz, que os Hospitalários concordaram em se unir ao Império para que com suas forças combinadas pudessem destruir os infiéis do sul. Durou todo o período das cruzadas e, mesmo hoje, os Hospitalários atenderão ao chamado do Império — quando lhes convier. Eles pagam impostos ao Imperador, conforme foi estabelecido no tratado, mas jamais lhe juraram fidelidade e se consideram agentes independentes.

A cidade é gerida por membros da Igreja, e o Grão-Mestre da Ordem também controla a cidade e as terras à sua volta. No centro da cidade situa-se o Grande Hospital, a sede principal da ordem e seu centro espiritual. Atualmente, Nova Jerusalém é um lugar próspero; camponeses livres trabalham nas fazendas vizinhas e existe um comércio bastante intenso através do Rio Conn. A ordem possui também um grande tesouro — dinheiro pago pelo Imperador por serviços prestados.



Durante o último século, os Hospitalários lançaram a maior parte do seu poderio contra Caithness. Eles foram uma das poucas forças de batalha eficientes naquela região com nível baixo de mana. Mas seus olhos não estão mais voltados para aquela guerra contra companheiros cristãos — não com os rumores que correm sobre al-Wazif estar se armando e as recentes incursões dos Kharidjitas em Mégalos. Sir Gilford Perrenius, Grão Mestre da Ordem, está em Mégalos discutindo a volta das cruzadas, mas alguns dos seus cavaleiros mais fanáticos acham qua já é quase um pouco tarde demais para isso. Eles estão prontos a romper seus vínculos com o indolente Imperador e deflagrar um ataque esmagador contra al-Wazif por conta própria. Perrenius acha que esta tática está fadada ao insucesso, provocando divergências dentro da Ordem. Um dos Cavaleiros mais fanáticos, Sir Geoffrey Freeman, está agora clamando por um novo Grão Mestre que os lidere em sua missão. Perrenius, que ultimamente tem passado a maior parte do tempo em Craine e Mégalos, precisa tomar providências imediatas com relação a este último acontecimento.

Araterre



As ilhas ao sul das terras continentais de Mégalos permaneceram praticamente desabitadas até o séc.XVI, quando uma recorrência do Cataclismo depositou um grande número de habitantes humanos naquela região. Quando os magos megalanos descobriram o que havia acontecido, o Império enviou expedições para ajudar os recém-chegados a se aclimatarem em Yrth — e para censurar o conjunto de conhecimentos que eles traziam consigo. Depois que todos os traços de tecnologia perigosa foram apagados, os megalanos ajudaram os ilhéus a estabelecerem sua própria aristocracia — subordinada ao Imperador, evidentemente.

O principado de Araterre é composto pelas ilhas ao sul do Ducado de Sho'joor, estendendo-se desde a ilha Entelle (ilha Ental) para o norte até a ilha de Nord. Na fronteira sul do Principado encontram-se as Ring Islands (Atóis Gêmeos), uma região com nível de mana alto, animais perigosos e acontecimentos estranhos. Para oeste, a centenas de milhas de mar aberto, fica Cardiel. A leste fica a ilha Bilit, cuja população humana permanece até hoje firmemente independente tanto de Araterre como de Mégalos.

História

Antes do séc.XVI, as ilhas do sul contavam apenas com três concentrações de humanos: a Abadia de Drift na ilha Ental, Mallory na Ilha Bartow e o povo estranho e isolado da Ilha Bilit. Em 1556, os primeiros arlesianos, povos da França renascentista, chegaram às ilhas. Durante os cinqüenta anos seguintes eles surgiram em número cada vez maior até que o fluxo parou subitamente em 1606. Durante este período foram fundados os principais povoados de Araterre, mas eles não tinham um governo unificado.

Desde logo, magos megalanos escolhidos a dedo e agentes especiais da Igreja viajaram para as ilhas para monitorar os conhecimentos tecnológicos trazidos pelos recém-chegados. Os magos cuidavam para que ninguém chegasse ou saísse das ilhas sem ser minuciosamente investigado. Neste meio-tempo, eles instalaram lentamente uma aristocracia leal ao Imperador, promovendo dóceis arlesianos a altos postos e providenciando para que cada um deles tivesse um conselheiro que lhes vigiava cada movimento.

Os inquisidores da Igreja eliminaram as heresias protestantes e colocaram títeres cuidadosamente escolhidos nos principais postos eclesiásticos. Uma ordem que eles não conseguiram eliminar foi a Companhia de Jesus. O martírio dos primeiros jesuítas arlesianos só serviu para aumentar a popularidade da ordem e a determinação de seus membros. E depois de obter algumas pequenas concessões teológicas, a Cúria deu sua total aprovação aos jesuítas. A Companhia de Jesus não perdeu tempo e por volta de 1800 já se encontrava espalhada por toda a cristandade.

A Língua e os Nomes em Araterre

Os habitantes de Araterre falam um dialeto do ânglico conhecido como arlesiano. Esta língua é uma mistura do ânglico com o Francês e tem NH pré-definido como "qualquer uma delas" -2. Em alguns povoados remotos das ilhas do sul, as pessoa falam o que se conhece como *Arlesiano Antigo*, o que é compreendido por quem conhece o Francês moderno com seu NH -1. O Arlesiano Antigo tem NH pré-definido como Arlesiano -2 e como ânglico -4.

Em Araterre, os nomes seguem os mesmos padrões de Mégalos, exceto pelo fato dos nomes latinos não serem usados pela nobreza e todos os nomes terem uma forte influência do Francês. Os epítetos referentes ao local de origem sempre usam a preposição *de*, como em *Arnaud de Sauvons*. Quando o nome do local começa com uma vogal, a preposição perde sua vogal e ganha uma apóstrofe como em *Remis d'Ansonne*.

São nomes comuns em Araterre: Antoine, Aramis, Arnod, Bernard, Etienne, Gillaume, Guy, Henri, Jacques, Jean, Louis, Mathieu, Michel, Philippe, Pierre, Raymonde, Simon, Thibod, Thierry e Xavier. Entre os nomes femininos temos: Allisende, Anne, Bernadette, Danielle, Giselle, Jeanne, Lisette, Magdalene, Marie, Monique e Sybille.

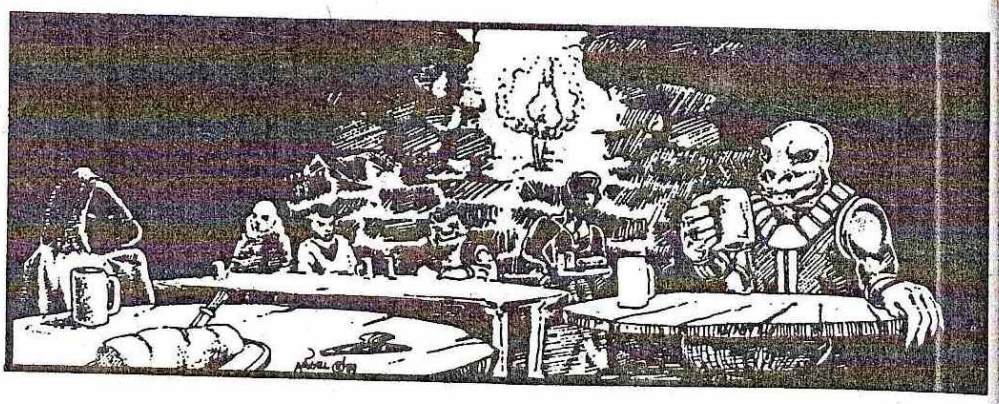
Por volta de 1625, o Principado de Araterre estava oficializado em documento. No entanto, foi só depois de 1644 que aquela região foi liberada para o mundo. Hoje, Araterre é tecnicamente parte do Império megalano, mas a geografia e a tecnologia contribuem para tornar o principado cada vez mais independente. O Príncipe, Arnaud de Sauvons, remete seu imposto anual para o Imperador e empresta o incomparável poder marítimo da marinha Arlesiana às aventuras militares de Mégalos, mas quanto ao resto governa a ilha à sua maneira. Apesar disso, um conselheiro megalano está o tempo todo presente na corte Arlesiana, observando e aconselhando o Príncipe.

Geografia, Flora e Fauna

As ilhas de Araterre têm um clima similar ao do sul de Mégalos, a não ser pelo fato de ser mais quente e úmido. Há espaço suficiente nas ilhas maiores para cultivar cereais e criar gado, além da pesca, que é uma atividade importante. Entre as culturas de importância comercial encontram-se as plantações de chá e de uvas. Araterre é também o único produtor de diversas especiarias e corantes.

Há muito tempo as ilhas foram privadas de suas florestas, restando apenas umas poucas reservas. A maior parte do solo é coberta por algum tipo de plantação, com exceção do extremo sul da Ilha Entelle, que ainda é selvagem e evitado devido à proximidade dos misteriosos Atóis Gêmeos.

Araterre é uma área com nível de mana normal, com exceção dos Atóis Gêmeos, onde ele é elevado.



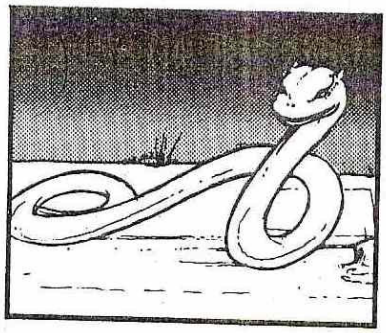
Sociedade

Araterre tem uma aristocracia completa, desde o Príncipe (v.coluna lateral na pág.61) até os mais insignificantes lordes locais — os títulos e níveis sociais são iguais aos existentes em Mégalos — mas, a nobreza detém pouco poder. Sustentado por impostos, arrecadados sobre as terras pertencentes aos nobres e por taxas pagas pelos mercadores Arlesianos, o Príncipe detém o poder financeiro de Araterre. Os pequenos nobres, por outro lado, encontram-se constantemente à beira da ruína, pressionados por impostos crescentes, aluguéis congelados e uma aversão cultural ao comércio. Além do Palácio, os poderes reinantes em Araterre são, de um lado a Igreja, que controla os corações e as mentes da população, e de outro os mercadores, que controlam suas carteiras. É somente a luta constante entre as duas facções que as mantém em equilíbrio. Se eles se unissem, seriam capazes de sobrepujar a aristocracia facilmente.

Não há não-humanos nascidos em Araterre, mas é comum encontrar mercadores Goblins pelas cidades bem como marginais de rua Kobolds.

Tecnologia

A despeito dos esforços megalanos, a tecnologia de Araterre é substancialmente mais avançada do que a de qualquer outro lugar em Yrth, particularmente no que se refere à navegação e a construção de navios. Somente as embarcações Arlesianas são equipadas com massames e dispositivos de navegação complexos que tornam possíveis as longas viagens em mar aberto. O fato de apenas os Arlesianos, por viverem em ilhas isoladas, terem necessidade desta tecnologia, e guardarem seus segredos zelosamente, evitou que suas técnicas de navegação fossem adotadas em outros lugares.



Os Atóis Gêmeos

Ao largo da costa sudoeste da Ilha Ental situa-se o arquipélago conhecido como os Atóis Gêmeos. Embora ninguém em Yrth (inclusive os PCs) o saiba, essas ilhas tem sua origem em duas crateras criadas há muito tempo atrás por enormes meteoritos. Todas as ilhas são densamente arborizadas e nas mais ao sul se encontram as únicas florestas tropicais conhecidas do povo de Ytarria. Os Atóis Gêmeos são totalmente selvagens. A não ser por uns poucos esconderijos de piratas, as raças inteligentes os evitam e não se estabelecem por lá.

Uma das razões pelas quais as ilhas são desabitadas é o fato delas estarem situadas numa região com um nível alto de mana, infestadas de monstros ferozes. Além do mais, em muitas áreas, o mana é *seletivo*, sendo particularmente favorável a alguns tipos de mágicas e avesso a outros. A natureza do mana nas ilhas pode mudar radicalmente de um ponto para o outro, sem qualquer razão aparente e sem aviso prévio. (Veja o ***GURPS Magic***, pág. 84, para maiores informações sobre mana seletivo). Isto fez com que diversas formas de vida selvagem desenvolvessem características mágicas, algumas delas existem apenas em algumas áreas restritas.

Entre as criaturas bizarras e monstruosas que se diz existir nas ilhas, estão uma espécie de dragão que exala ácido, um felino semelhante ao tigre, cuja pele muda drasticamente para se confundir com o ambiente ao redor e um mamífero carnívoro voador que atordoa sua presas com seu guincho penetrante. Diz-se também, que as águas que circundam as ilhas estão coalhadas de serpentes marinhas. Além destes, os Atóis Gêmeos também abrigam diversos animais desconhecidos em qualquer outro lugar de Ytarria, tais como macacos, crocodilos e cobras gigantescas.

Os engenheiros Arlesianos também dominam os campos da arquitetura, canalização e irrigação e de máquinas de guerra. Todos os conhecimentos sobre a pólvora, no entanto, foram apagados pelos magos megalanos... ou, pelo menos, é o que parece.

Magia

Em contrapartida, os magos Arlesianos são geralmente menos habilidosos e respeitados do que seus parceiros do continente. Muitos Arlesianos ainda conservam receios profundos com relação ao uso da magia. Embora o estudo da magia não seja proibido, ele geralmente não é encorajado, exceto, ironicamente, pela Igreja. Os magos Arlesianos mais poderosos são clérigos que pertencem ou aos Tomistas ou aos Jesuítas.

A Lei

O sistema legal Arlesiano é semelhante ao de Mégalos, embora os tribunais formais com juízes indicados pelo nobre governante sejam mais comuns. Araterre tem muitos causídicos profissionais que advogam nos tribunais, mediante uma remuneração. No entanto eles atuam exclusivamente em causas cíveis.

As causas criminais, nas quais o condenado pode ser executado, mutilado ou escravizado ainda são resolvidas pela nobreza. Somente um nobre pode sentenciar um homem à morte. Os plebeus são enforcados enquanto os aristocratas são decapitados. A escravatura, embora seja legal, é menos comum em Araterre do que em qualquer outra parte de Mégalos. Por outro lado a detenção é muito comum.

Sauvons

Sauvons é o centro político e cultural de Araterre e é considerada por alguns como a capital intelectual e artística de Ytarria. É uma cidade grande, onde mais da metade da população de Araterre vive entre suas fronteiras mal delineadas. Sauvons ostenta muitos edifícios que são notáveis por si próprios e fantásticos pelos padrões de Mégalos. Entre eles estão a Catedral de São Miguel e o Palácio do Príncipe Arnoud de Sauvons. A Universidade de Sauvons, a escola de maior prestígio de Ytarria, é freqüentada pelos filhos dos nobres ricos de todo o Império.

A cidade e a maior parte da população das ilhas circunvizinhas são sustentadas pelos grandes criadouros de manatis ao longo das costas.

Duelar é um passatempo popular entre os jovens ricos de Sauvons. existem muitas academias de esgrima instaladas na cidade, portanto não faltarão jovens exaltados com quem se bater. No entanto é ilegal duelar dentro dos limites da cidade. Ser apanhado pela desajeitada guarda da cidade chega a ser mais engraçado do que perigoso; já, encontrar-se com os Sabreurs Royales — a tropa de elite do Príncipe —, são outros quinhentos! Um estrangeiro que tentar duelar com um montante será ridicularizado como um bronco desajeitado. Se usar armadura, então, será também chamado de covarde. Isto, com certeza irá frustrar e irritar muito a um bravo cavaleiro. Caso um cavaleiro concorde em desfazer-se de sua armadura e em lutar com sua pesada lâmina, ele será rapidamente humilhado, a menos que tenha um nível de habilidade extraordinário.

Fora de Araterre, o montante continua sendo a arma preferida e a esgrima não é muito conhecida nem tão respeitada. Veja as regras opcionais para Esgrima nas págs. 60-63.

A Abadia de Drift

A Abadia de Drift foi fundada em 1175 por um grupo de monges Beneditinos. Não se sabe se os monges desembarcaram nas ilhas vindos do continente ou se foram atirados lá pelo Cataclismo, mas eles foram os primeiros a pôr os pés na ilha Entelle.

Mais tarde, quando a Igreja enviou seus inquisidores para garantir o desenvolvimento espiritual adequado aos recém-chegados Arlesianos, eles fizeram da Abadia de Drift o seu quartel-general.

Aventuras nas Ilhas

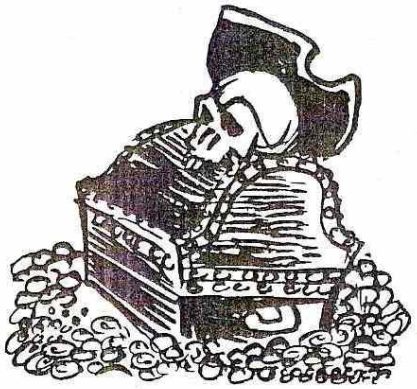
Existem vários motivos pelos quais os PCs poderiam se dispor a viajar para os Atóis Gêmeos.

Piratas: A ilha serve como esconderijo a numerosos bandos de piratas que saqueiam as embarcações que navegam ao longo das costas de al-Haz e Cardiel. Os PCs poderiam se juntar a um bando de piratas ou ser caçadores de prêmio à procura de um capitão particularmente vil. Eles poderiam ser até agentes do Sultão tentando se engajar em uma embarcação pirata a fim de descobrir a localização de seus esconderijos secretos.

Caçadores de troféus: Muitos dos animais que vivem nas ilhas alcançariam um bom preço no continente, vivos ou mortos.

Os PCs poderiam estar à cata de peles ou novas espécies para a coleção particular do Imperador.

Jesuítas: A Companhia de Jesus tem uma missão secreta na ilha que fica no centro do atol mais a leste. Ninguém tem conhecimento de sua existência a não ser os irmãos da mais alta hierarquia. A própria existência do povoamento é um dos segredos mais bem guardados em Yrth, e nem mesmo os magos do Imperador têm ciência de sua presença. O que acontece lá também é um mistério. A Igreja pagaria muito bem por estas informações se os PCs forem capazes de documentar muito bem a história.



A Ilha Bilit

A Ilha Bilit fica a 500 quilômetros a leste de Sauvon. O povo desta ilha bem arborizada permanece independente de Mégalos, apesar das repetidas tentativas de invasão feitas pela marinha imperial. A sua ferocidade garantiu não só a independência da ilha, mas também sua terrível reputação. Os marinheiros e legionários mais velhos se gabam de ter *sobrevivido* a uma campanha em Bilit, mas não de batalhas vencidas.

Os habitantes da Ilha Bilit não são descendentes de europeus, mas sim de índios Astecas e Maias. Deve haver uma meia dúzia de grandes cidades na ilha, cada uma governada por um rei-guerreiro. As cidades estão constantemente em conflito entre si; suas guerras são caracterizadas por trocas incessantes de alianças. Mas, toda vez que surge uma ameaça de invasão, as cidades-estados colocam suas diferenças de lado pelo tempo necessário para expulsar os invasores.

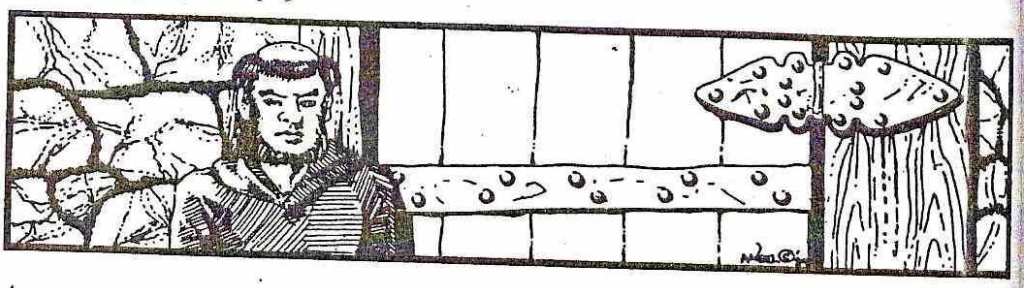
Os homens de Bilit adoram diversos deuses - a chuva, o sol, a lua, a guerra, a morte e os elementos. Eles aplacam a ira destes deuses com sacrifícios, geralmente de animais e jóias, mas de vez em quando com vítimas humanas. Seus sacerdotes têm um poder (político e mágico) enorme sendo sobrepujados apenas por seus Reis semi-divinos. Na guerra, os ilhéus empunham clavas e espadas feitas de bronze, lanças e flechas com pontas de lava endurecida. Eles não fabricam nem armas, nem ferramentas de ferro ou aço, mas prezam as que conseguem capturar ou trocar. Não há não-humanos na Ilha Bilit. Além disto, eles são visitantes muito raros. Por estes motivos eles podem ser encarados como curiosidades, demônios ou até mensageiros divinos.

A Ilha Bilit é uma fonte de vários produtos de muita procura. Lá se pode encontrar jade, obsidiana e outras pedras preciosas, bem como couros, peles e penas de animais e pássaros raros. Certas madeiras finas como o mogno também são importantes produtos de exportação. O mais importante, no entanto, são as enormes jazidas de ouro nas montanhas centrais - a única fonte de ouro de porte em Yrth que não é controlada pelos Anões. Os comerciantes islamitas e cristãos vêm à ilha com freqüência, para trocar armas de aço, vinho e produtos do continente por ouro e pedras preciosas.

Os PCs podem se empregar como guardas nessas expedições facilmente; os ilhéus se ofendem facilmente e freqüentemente se voltam contra os visitantes. Eles também podem resolver roubar as riquezas de uma cidade ou mina, mas é bom que eles tenham um meio de escapar rapidamente da ilha no caso de serem descobertos. Uns poucos aventureiros viveram entre os ilhéus e aprenderam o seu idioma; um ou dois deles se tornaram lordes poderosos.

Com o passar do tempo, foi se desenvolvendo uma cidade à sua volta e a maioria dos monges mudou-se para outros lugares, a fim de preservarem sua vida de isolamento e solidão. A Abadia de Drift acabou por se transformar na residência oficial do Arcebispo Arlesiano, embora ele raramente passe muito tempo afastado das intrigas da capital.

O Arcebispo atual é Jacques Jude Le Blanc (v.coluna lateral à pág.61), um ex-monge Beneditino. Ironicamente, a maioria de seus subordinados imediatos, bispos e similares, são jesuítas, para o grande desgosto de Le Blanc. Sua posição está assegurada devido ao apoio da Cúria e à falta de confiança nos Jesuítas, mas com freqüência seu poder é solapado insidiosamente por sua influência coletiva. De qualquer maneira, Le Blanc não está muito preocupado com sua autoridade espiritual; é seu lado político que é mais ameaçado e esta é sua principal preocupação.



Ansonne

A cidade de Ansonne foi, um dia, a segunda maior cidade de Araterre, considerada uma versão menor de Sauvons. Mas nos últimos dez anos, sob o governo do irmão mais novo do Príncipe Arnaud, Remis, Duque d'Ansonne, ela decaiu significativamente.

Aqueles que conhecem melhor os acontecimentos atribuem o declínio da cidade ao principal assessor de Remis, um mercador Wazifense chamado Jafar al-Siyassi. Remis mostrou pouco interesse em governar, deixando a administração da cidade a cargo de al-Siyassi. Há boatos de que Jafar esteja profundamente envolvido com contrabando e outras atividades ilegais e, o que é pior, diz-se que Remis anda se dedicando às artes da magia negra. Quer estas acusações sejam verdadeiras ou não, não há dúvidas de que sob o governo de Remis, Ansonne acabou se transformando num antro de ladrões e canalhas e está precisando urgentemente de uma boa limpeza.

Regras Opcionais: Esgrima

As regras descritas a seguir têm o objetivo de ampliar a perícia Esgrima. Esta parte não é obrigatória. Na verdade, os GMs que não gostam de combates "cinematográficos" podem preferir eliminá-la por completo. Apenas os personagens nascidos em Araterre (que tenham nível de status no mínimo igual a 2) terão tido a oportunidade de aprender Esgrima. Se um não-nativo quiser aprendê-la, o GM poderá exigir os 10 pontos habituais por Antecedentes Incomuns.

Deve-se observar que "esgrimir" refere-se a diferentes estilos de combate e que nem todos estão relacionados. Na verdade, a modalidade esportiva da esgrima praticada atualmente apareceu depois do período da Revolução Francesa. Para mais detalhes sobre a esgrima, veja o ***GURPS Swashbucklers***.

Perícias com Armas

Em relação à perícia Esgrima, armas como o florete, o gládio e o sabre são recíprocamente incompatíveis. Elas estão condicionadas a um valor pré-definido de -4 uma à outra. Uma vez que esta perícia se baseia principalmente no condicionamento de reflexos, são necessárias 100 horas de treinamento para se familiarizar com outra arma de esgrimir.

Guarda-Mãos

Um Guarda-Mão é uma guarda de metal na empunhadura de uma espada, que envolve a mão do espadachim. Sua função é proteger a mão de golpes e pode ele próprio ser usado como arma. Eles podem ser usados em qualquer arma, inclusive as empunhadas com as duas mãos. Um guarda-mão pesa cerca de meio quilo, tem DP 3, RD 5 e aumenta em 25%

o preço de uma boa arma. Esta DP só é válida para a mão da espada e só quando a arma está na mão. O guarda-mão confere 1 ponto à DP do corpo inteiro quando usada contra armas de combate (comportando-se como um pequeno escudo), mas não conta contra armas de projétil e não protege contra ataques pelas costas. Esta DP também só é válida quando a arma está na mão, não enquanto ela está embainhada. A RD só se aplica à mão protegida. O custo de um guarda-mão é o mesmo, qualquer que seja a qualidade da arma. Um bom montante, por exemplo, custa $500. Um guarda-mão para ele custa $125. Um montante de qualidade superior custa $2000, mas um guarda-mão para ele continua custando $125. É evidente que se pode gastar muito mais em decorações rebuscadas. Os armeiros de Araterre são os únicos artesãos que produzem com regularidade armas dotadas de guarda-mão.

Um guarda-mão normal não permite o uso da manopla na mão da espada; naturalmente é possível ter um guarda-mão feito sob medida de modo que u'a mão calçada com a manopla se encaixe. Isto dobrará o custo do guarda-mão. A mão que está dentro de uma manopla envolvida pelo guarda-mão tem a RD de ambos, mas a DP só do guarda-mão.

Um guarda-mão altera as características de equilíbrio e empunhadura da arma. Há um redutor de -2 devido à falta de familiaridade, a menos que o usuário tenha passado um dia treinando para se habituar à diferença.

Soco com o Punho da Arma

Há várias armas cujos punhos podem ser usados no combate de perto. O dano produzido pelo ataque com o botão do punho de uma espada é acrescido de 1 ponto, mas seu NH está submetido a um redutor de -2. O uso de um guarda-mão como arma num combate de perto submete seu NH a um redutor de -1. Qualquer outro uso da mesma arma em combate de perto está submetido a -2. O guarda-mão se compara a uma soqueira de metal, aumentando em 2 pontos o dano provocado.

Capa (Física/Média) — *Pré definido como DX-5, Broquel -4 ou Escudo -4*

Esta é a perícia no uso de uma capa tanto ofensiva como defensivamente. Na realidade isto era estudado como perícia. No combate de perto, trate a capa como se fosse um escudo (M.B.- coluna lateral pág. 114).

Existem dois tipos de capas que são usados em combate: a longa, grande e pesada, do tipo usado pelos viajantes e a menor, mais leve, do comprimento do tronco como as trajadas pelos cavalheiros da Terra do séc. XVII.

Capa Pesada

A *capa pesada* é usada como um escudo. Considere a manobra de defesa como um bloqueio com valor igual à metade de seu NH com a Capa. Sua DP é 2.

A manobra ofensiva com uma capa pesada consiste na tentativa de envolver o oponente. A capa é tratada como uma arma arremessada, com NH na perícia Capa (TR 12, Prec 1, Max 2; o parâmetro 1/2D não se aplica). O bônus máximo por Apontar é +1. É possível se esquivar ou bloquear uma capa pesada arremessada. Ela só pode ser aparada por uma arma que pese 1 kg ou mais. Seu peso é de 2,5 kg.

À distância de 1 metro, o atacante pode manter a capa segura, ao mesmo tempo em que a arremessa. Se o arremesso falhar, ou se a defesa do oponente for bem sucedida, será necessário um turno para prepará-la novamente seja para uso ofensivo ou defensivo. Se o arremesso fôr bem sucedido, o atacante poderá tentar desequilibrar seu oponente. Faça uma Disputa Rápida de ST; o atacante tem um bônus de +2. Se o atacado perder a disputa, ele terá sua destreza reduzida em 2 pontos (DX -2) durante o próximo turno. Se ele perder por uma diferença maior ou igual a 5, cairá de joelhos. Uma falha crítica leva a uma queda. Para livrar-se da capa será necessário um sucesso em um teste de DX. Neste meio tempo, a capa estará bloqueando a visão do atacado e impedindo qualquer ataque ou defesa ativa.

O Príncipe Arnod de Sauvons

40 anos; cabelos castanho-escuros e olhos castanhos; 1,80 m; 95 kg.

ST 12; DX 11; IQ 11; HT 13.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 6; Riqueza (Podre de Rico); Alfabetização.

Desvantagens: Comportamento Compulsivo (caça); Dever (-5); Inimigo (princesa Acarie)

Perícias: Administração, 9; Arco, 12; Falcoaria, 11; Esquiva, 13; Cavalgar, 14; Trato Social, 13; Rastreamento, 12.

Arnod só tem um amor verdadeiro - e não é sua esposa. O Príncipe de Araterre é um caçador ávido e sai para cavalgar pelo menos uma vez por dia. O que Arnod mais gosta depois da caça às feras, são as moças bonitas. É de conhecimento geral que o Príncipe tem pelo menos uma amante. Como a Princesa Acarie ainda não gerou um herdeiro varão, alguns dos conselheiros de Arnod têm insistido para que ele se divorcie dela e se case com alguém mais jovem. A Princesa, que tem ambições próprias, preferiria ver Arnod morto, a se divorciar dele. Ela teria uma vida muito melhor como viúva do que como ex-esposa rejeitada.

Arcebispo Jacques-Jude LeBlanc

52 anos; cabelos grisalhos e olhos azuis; 1,83 m; 82,5 kg

ST 10; DX 11; IQ 14; HT 10

Vantagens: Status 5; Alfabetização; Clericato

Desvantagens: Votos Beneditinos; Dever (para com a Igreja, -5 pontos).

Perícias: Administração 14; Trovador 12; Diplomacia 14; Latim 14; Trato Social 12; Teologia 14.

O Arcebispo de Araterre é um político extremamente astucioso e capaz. Ele não é mais hábil, no entanto, que os ricos mercadores que atualmente têm merecido a atenção do Príncipe. Isto não é suficiente para desanimar LeBlanc; ele trabalha incansavelmente para aumentar o poder da Igreja no principado.

No entanto, a Companhia de Jesus é uma pedra no sapato do Arcebispo. LeBlanc pertence à Ordem Beneditina, que fundou a Abadia de Drift, mas são os jesuítas que dominam a maior parte da vida religiosa de Araterre. O arcebispo acha que os jesuítas estão constantemente tentando minar sua autoridade e procuram um meio de substituí-lo por um deles próprios. Por este motivo, LeBlanc sempre fala contra os jesuítas perante a Cúria e defende a extinção da Companhia.

Gravação de Iniciais

Os espadachins que desejarem gravar suas iniciais durante a luta poderão fazê-lo desde que seus níveis de habilidade sejam suficientemente altos. Determine o local onde a inicial deverá ser gravada e o número de golpes necessário para tal - um Z, por exemplo, demanda três. O primeiro corte da inicial está sujeito a um redutor nunca maior do que aquele habitualmente usado para atingir aquela parte específica do corpo. Assim, uma inicial no peito estará a -0, o primeiro golpe na fronte a -5, e assim por diante. Se o primeiro golpe provoca pelo menos 1 ponto de dano por corte, qualquer coisa que não seja de metal ou material mais duro ficará marcada. *Uma arma perfurante pode provocar um arranhão destinado à gravação de uma inicial de 0 Pontos de Vida.* Isso *provocará* uma cicatriz se atingir a pele, e rasgará tecidos, mas não armaduras.

Os golpes faltantes para completar a inicial são mais difíceis de acertar. Eles estão submetidos a um redutor igual a -4 (acrescido de qualquer modificador de ponto de impacto), no caso de uma inicial de 10x10 cm. Este modificador é necessário para assegurar que os outros golpes estarão bem alinhados com o primeiro. Se uma tentativa subseqüente falhar por uma diferença maior ou igual a 4, o talho terá sido feito, mas não estará devidamente alinhado com os anteriores - ficará separado ou sobreposto - decida jogando um dado. O resultado poderá ser ruim a ponto de alterar a inicial transformando-a numa letra diferente. Pode-se tentar ligar as linhas que estejam muito separadas (tente de novo com o mesmo modificador), ou simplesmente recomeçar em alguma outra parte. A vítima poderia não concordar com o processo usado para obliterar a primeira tentativa, pois ela envolve pelo menos uma meia dúzia de linhas entrecruzadas. Se o teste tiver falhado por 1 ponto apenas, o defeito não terá sido muito grande - somente os mais hábeis, ou aqueles que se chamem Inigo, Inácio ou Irene deverão tentar gravar suas iniciais no meio de uma luta.

Letras curvas, como o C ou o S, precisam de regulamentação do GM. Recomenda-se um redutor adicional de -2 para o movimento do pulso, mas o números de golpes necessários fica a cargo do GM. Com exceção do "I", qualquer letra deve exigir no mínimo dois golpes. As letras curvas não são, obrigatoriamente, as mais difíceis de gravar, mas sim aquelas que precisam de justaposição exata de linhas. Entre estas incluem-se o K, Y, R, Q, etc.

Não se conhece nenhuma sociedade alfabetizada que considere as letras minúsculas adequadas para a gravação de iniciais. No entanto, o GM pode fazer concessões ao temperamento artístico.

É claro que um PC pode fazer uma Gravação Total de Inicial, desistindo de sua defesa para fazer *dois* talhos num único turno - não se esqueça de aplicar o redutor igual a -4 ao segundo golpe. Uma outra opção, o golpe chamado Gravação Total, feito com o NH na arma submetido a um redutor igual a -10, grava qualquer inicial em um único turno. Isto poderá confundir a vítima a ponto de deixá-la mentalmente atordoada e incapaz de atacar naquele turno (decisão do GM). Porém, isto não é automático e só será válido para NPCs menores, não para os principais.

Capa Leve

A capa leve é mais versátil. Sua DP é 1, mas ela pode ser usada com mais criatividade como arma de ataque. Seu peso é de 1 kg.

Como arma de ataque ela pode:

- Ser arremessada sobre a cabeça do oponente,
- Enrolar-se à arma ou ao braço do oponente (alcance de 1 hex) ou
- Ser estalada na face do oponente (alcance de 1 hex).

O *arremesso* da capa leve é semelhante ao da capa pesada (mesmos modificadores de distância), com a diferença de que o atacante não pode continuar a segurá-la após o arremesso, ela pode ser aparada por qualquer arma que esteja preparada e não exige um teste de DX para ser removida. O oponente terá sua visão obstruída até que faça algo para livrar-se dela.

Envolver a arma do oponente, permite que o atacante continue segurando a capa. Faça uma Disputa Rápida entre o NH com Capa do atacante (submetida aos redutores de ataque — veja: *Golpes Visando a Arma do Oponente*, MB: págs. 110-111), e o NH com a Arma do atacado (ou DX, se ele estiver com uma arma de longo alcance). Essa jogada conta como um ataque. Se uma arma de combate for envolvida, o atacado precisa vencer ou empatar numa Disputa de Habilidades com Armas antes de poder usar sua arma novamente. Cada tentativa conta como uma ação. Se aquele que usa a capa quiser atacar com outra arma no turno seguinte, ele estará submetido a um redutor de -2 caso continue a segurá-la. Para libertar uma arma de longo alcance da capa é necessária uma Disputa de DX contra o NH com a Capa.

Envolver o braço do oponente é decidido por uma Disputa Rápida entre o NH com Capa -2 do atacante para o ponto de impacto (MB, pág. 109) e a DX do oponente. Se este tiver uma arma de combate em qualquer uma das mãos, ele tem direito a fazer uma tentativa de aparar a capa antes da Disputa Rápida. Para liberar um braço envolvido, o atacado precisa vencer um teste de ST. Uma arma que esteja na mão envolvida poderá ser usada com um redutor de -6, mas ele terá perdido a pontaria.

Estalar com a capa leve na face do oponente é testado contra o NH em Capa -5. Se o ataque for bem sucedido, o oponente *poderá* ser cegado por um turno. Pode-se usar qualquer tipo de defesa contra este ataque. Um Sucesso Decisivo no teste de Capa provoca 1 ponto de dano a um dos olhos (jogue o dado para decidir aleatoriamente qual dos dois), cega o oponente por 1 segundo e o atordoa mentalmente. Porém, um sucesso por 5 ou mais pontos só irá cegar o oponente por 1 segundo (sem dano para os olhos), caso ele falhe em sua jogada de defesa. Se o atacante for bem sucedido por uma diferença menor do que 5 pontos e o atacado falhar em sua jogada de defesa, ele terá sua DX reduzida em 1 ponto apenas durante o turno seguinte.

O *Dano sofrido pelas Capas* segue as regras descritas na coluna lateral da pág.120 do MB. Uma capa tem RD 1. São necessários 5 pontos de dano por corte para tornar uma capa presa imprestável. Para atravessar uma capa pesada, é necessário que um ataque perfurante cause 2 pontos de dano - esta quantidade de dano atinge quem usa a capa. Para tornar uma capa leve imprestável, são necessários 3 pontos de dano por corte. Qualquer dano por perfuração acima de 1 atinge o personagem. O dano por contusão não afeta as capas. Observe que a capa fica danificada (e os ataques perfurantes a atravessam) *apenas* no caso da jogada de defesa ter sido bem sucedida por uma diferença menor ou igual ao número de pontos de sua DP.

Adaga de Esgrima(Main Gauche)(Física/Média) *pré-definido como DX-5*

Esta é a perícia no uso de uma adaga com a mão inábil, ofensiva e defensivamente, em conjunto com uma arma na outra mão. Ela se equivale à perícia Faca, mas não à perícia Arremesso de Faca.

As vantagens desta perícia sobre a perícia Faca são:

1. O Aparar vale 2/3 do NH na perícia.
2. Não há redutor pelo uso da mão inábil na defesa.
3. Não há redutor de -1 por aparar com a adaga.

O *Ataque* desta perícia *é* feito sob um redutor de -4, por ser com a mão inábil, a menos que o personagem esteja usando sua mão hábil ou seja Ambidestro.

Esta perícia é usada principalmente com a rapieira, embora possa ser usada com qualquer outra arma de esgrima. O Aparar feito com a "main gauche" contra um ataque vale 2/3 do NH nesta perícia. Um outro ataque pode ser aparado no mesmo turno com a outra arma, sob o Aparar normal. Qualquer tipo de faca ou adaga pode ser usado como "main gauche", mas todos estão sujeitos a quebra - v. coluna lateral do MB à pág. 111.

Treino do Manejo de Armas com a Mão Inábil — *sem valor pré-definido*

Qualquer um que tenha aprendido a usar uma arma com sua mão hábil pode aprender a manejá-la com a outra. Isto elimina o redutor de -4 aplicado à mão inábil, mas somente para aquela arma. O custo é de 2 pontos para cada ponto de redução eliminado, ou seja, com 2 pontos o redutor passa a -3, com 4 a -2, etc. Este tipo de treino também se aplica a outras perícias e também pode ser usado para habilitar a mão inábil no caso de perda ou incapacitação da outra mão.

Novas Manobras

Atacar com Duas Armas ao Mesmo Tempo

Um personagem pode atacar com duas armas ao mesmo tempo. Se ele não estiver fazendo um Ataque Total, cada arma estará submetida a um redutor de -4, em acréscimo aos de mão inábil e ponto de impacto. Este tipo de ataque é de difícil defesa quando dirigido a um único oponente. A atenção do atacado fica dividida: redutor de -1 para defender-se contra cada ataque feito com duas armas ao mesmo tempo contra um único oponente. Aplicam-se as restrições habituais à defesa: só é permitido um Bloqueio ou Aparar por turno (a menos que se esteja usando uma arma de esgrima). Numa campanha Cinematográfica (MB, pág.183), pode-se atacar dois oponentes diferentes desta maneira.

"Corps-a-Corps"

"Corps-a-corps" — corpo-a-corpo — é o termo usado pelos esgrimistas para o combate de perto. Todas as regras normais se aplicam — v. MB, pág.111. Observe que no combate de perto espadas, capas e broquéis estão submetidas a um redutor adicional no caso de uma tenttativa de desarme.

Se um esgrimista *deseja* manter um oponente em combate de perto, ele pode tentar *travar* a arma de seu adversário. Para fazê-lo, ele precisa iniciar seu turno num hex frontal ao oponente. Ele então avança sobre o hex do adversário e anuncia sua intenção de travar a espada dele. Ele *precisa* vencer uma Disputa Rápida de Habilidades com Armas para Travar as Espadas naquele turno — quer seja bem sucedido ou não, aquela será sua ação.

Se ele não vencer a Disputa Rápida, trate o caso como o de dois personagens no mesmo hex. Se ele for bem sucedido, as espadas são travadas e o adversário fica livre para realizar qualquer ação normal (com um redutor adicional de -2) que não envolva a espada travada. No entanto, se o adversário deseja abandonar o hex *com a sua arma*, ele precisa vencer ou empatar uma outra Disputa Rápida de Habilidades - ele o fará com um bônus de +2. Se ele tentar se libertar e falhar, esta terá sido sua única ação. Ele pode continuar tentando em cada turno seguinte (saindo do hex no turno em que for bem sucedido), ou realizar qualquer outra ação legal. O simples fato de largar a arma lhe permitirá deslocar-se para o hex de trás naquele turno, mas quem tiver travado a espada terá condições de jogá-la para qualquer hex adjacente que quiser, vencendo um teste de habilidade com a arma.

O espadachim que teve a iniciativa do corpo-a-corpo não tem que fazer mais nada para manter as duas espadas entrelaçadas. Ele pode soltar a arma travada quando quiser, podendo também optar por realizar qualquer outra ação de combate de perto, *sob um redutor adicional de -2*, tal como dar uma estocada com uma adaga de esgrima, tentar agarrar o adversário com a mão livre, etc. Numa situação de espadas travadas, aplique um redutor de -2 a todas as ações (exceto à tentativa de libertar-se do entrave) de qualquer dos adversários, em acréscimo a qualquer dos modificadores habituais do combate de perto.

Qualquer arma de esgrima pode travar outra similar. Facas, espadas curtas, montantes, etc., não podem travar ou ser travadas por outros tipos de lâminas. Existe, porém, um tipo de adaga de esgrima feita especificamente para a finalidade de travar espadas. Trate-a como um Facão, que tem um custo adicional de $ 20 e não pode ser arremessado.

O Uso da Lábia Durante a Luta

No decorrer de uma luta, um espadachim fanfarrão pode tentar usar sua Lábia contra os oponentes, fazendo-os baixar a guarda de algum modo - isto é particularmente útil quando se enfrenta vários inimigos ao mesmo tempo. Embora a conversa conte como uma ação independente, o espadachim falaz deve ser convincente, como se ele estivesse realmente vendo um cão raivoso, espumando e ameaçando o grupo ao gritar "Cuidado! Cachorro louco!". Isto significa que ele estará submetido a um redutor igual a -2 em qualquer ação física ou defensiva até o próximo turno - esta pode ser uma manobra arriscada! Faça uma Disputa Rápida entre a Lábia ou a Dissimulação do personagem e a IQ de cada um de seus oponentes. O GM pode acrescentar um bônus ao NH do PC se o jogador se sair com uma distração realmente plausível.

Se o fanfarrão *vencer* a Disputa Rápida, o personagem perdedor ficará Mentalmente Atordoado durante 1 rodada apenas - ele não poderá realizar nenhuma ação e sua defesa estará submetida a um redutor igual a -4. Ele virou a cabeça, conferiu os cordões do sapato, ou algo assim. Uma falha crítica por parte do grupo inibido ou um sucesso decisivo por parte do mentiroso será tratado como uma *surpresa total* - v. MB, pág. 122. O tapeador poderá então realizar qualquer ação legal naquele turno, mas todas as manobras que dependerem de sua DX estarão submetidas a um redutor igual a -2.

Se o outro personagem empatar ou vencer a Disputa Rápida, ele realizará sua ação normal neste turno - ele não tirou seus olhos do homem que fala, mesmo que *haja* realmente um cachorro louco em vias de atacá-lo!



Caithness

Caithness, o mais novo dos reinos de Ytarria, ainda é escassamente povoado e pouco desenvolvido. Dentro de cem anos, ele poderá vir a se tornar um sério rival para seus vizinhos mais velhos, Mégalos e al-Wazif. Hoje em dia, ele é pouco mais do que um punhado de condados e baronatos rurais, esparramados por milhares de quilometros quadrados de território virgem.

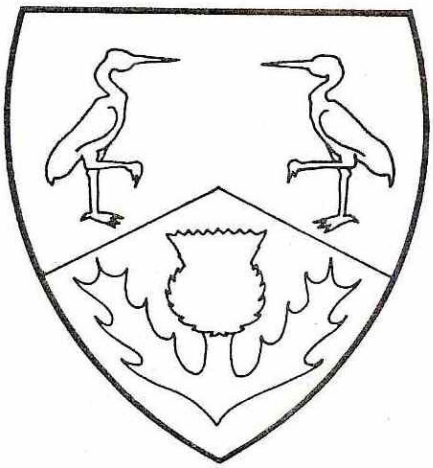
Por estarem situados tão distantes uns dos outros, os nobres locais de Caithness sempre desfrutaram de uma autonomia considerável. Ainda assim, ao longo da breve história do reino, estas regiões semi-independentes têm sido mantidas unidas graças a uma série de governantes enérgicos.

Nos últimos anos, porém, a unidade do reino esteve abalada. O rei atual, Conall VI, com apenas 20 anos de idade, só agora está conquistando o respeito de sua corte, embora ocupe o trono desde os seis anos de idade. Conall está se tornando um líder inteligente e carismático, mas muitos barões e lordes continuam a se ocupar de seus deveres feudais sem muito zelo, lembrando com saudade o tempo em que praticamente não havia rei. Diz-se, inclusive, que alguns deles andam tramando um golpe, antes que o jovem rei se torne muito forte para resistir.

Os Nomes em Caithness

Os pais caithnesenses geralmente seguem o costume de seus ancestrais megalanos (v. coluna lateral na pág. 41) ao dar nomes aos seus filhos. No entanto, às vezes eles usam nomes realmente incomuns, ou até mesmo extravagantes. Este costume é encontrado com maior freqüência entre os nobres. Alguns exemplos: Aylara, Bandellan, Galardon. Pinetall, Renown, Torrion, Vulnavia.

Estes nomes podem pasar a ser usados se eles "soarem bem" e aquele que o usa vier a ser muito admirado. Por exemplo Peredur de Durhan, que mais tarde ficou famoso como Peredur Matador de Orcs, foi o primeiro a ter esse nome... dificilmente, porém, será o último. Atualmente, Peredur é um nome bastante comum em todo Caithness!



História

Caithness foi fundado por pioneiros do oeste de Mégalos há 200 anos. Formada por uma vastidão de terras férteis entre Mégalos e o Grande Deserto, a região foi considerada por muito tempo como ideal para a colonização, exceto por dois pequenos detalhes: é pobre em mana e rica em Orcs.

Foi só em 1784 que se organizou uma grande expedição colonizadora. Seu líder era Conall, o terceiro filho do Duque de Craine, um jovem inteligente e ambicioso que não via um grande futuro para si em Mégalos. Conall reuniu um grupo de colonizadores com idéias parecidas, decididos a criar uma oportunidade para si próprios naquelas férteis terras de Orcs.

Durante o seu primeiro ano em Caithness, os pioneiros passaram mais tempo lutando com Orcs do que construindo ou plantando. Por duas vezes antes de 1790, eles quase foram obrigados pelas tribos Orcs a recuar para dentro das fronteiras megalanas. No entanto, eles foram gradualmente empurrando as frentes de batalha mais para o oeste. Por volta de 1800, foi construído o castelo de Redhall, e a cidade à sua volta era auto-suficiente. Em 1812, os Orcs foram empurrados de volta para dentro dos limites do Grande Deserto. Sem outro lugar para se esconder, os chefes das tribos Orcs conduziram o que restou delas através do deserto, deixando Caithness para os colonizadores humanos.

Os anos seguintes foram de construção e desenvolvimento pacífico, com mais e mais colonizadores mudando-se para a região. Em 1822, Conall foi chamado à capital do Império, onde foi homenageado com uma cerimônia suntuosa que estendeu oficialmente as fronteiras do Império, de modo a incluir o condado de Caithness. Naturalmente, Conall foi nomeado seu primeiro Conde.

Mas Caithness, agora forte e florescente, já não é mais um condado megalano. Em 1826 Conall declarou-o um reino independente e foi coroado Rei Conall de Caithness, por seu amigo e confessor Constantino, Arcebispo de Clixtus. Logo depois, Constantino acusou publicamente a Cúria de Arcebispos de ser uma instituição corrupta, sem autoridade sobre a Igreja de Caithness. Assim, o novo reino tornou-se tanto espiritual, como politicamente independente de seu país de origem.

Nem o Imperador, nem os Arcebispos aceitaram a independência de Caithness e, em menos de um ano, as Legiões de Mégalos estavam a caminho. Os Hospitalários se uniram a elas em Nova Jerusalém, pois consideravam a invasão de Caithness como uma cruzada santa contra os hereges. Mas as Legiões, tão dependentes de seus magos guerreiros, não deram um grande resultado naquela região com nível de mana baixo. Logo eles foram desmoralizados pelos exércitos, muito menores, porém muito mais determinados, de Caithness e recuaram.

O Grande Deserto

O Grande Deserto, a oeste de Caithness, é realmente um lugar árido - nenhum mana, nenhuma água e muito pouca vida. O deserto parece estar recuando ano após ano, mas este é um processo bastante vagaroso (nenhum PC saberá disto, mas na verdade o deserto é uma das conseqüências da falha desastrosa da mágica dos Dark Elves, há uns 900 anos atrás).

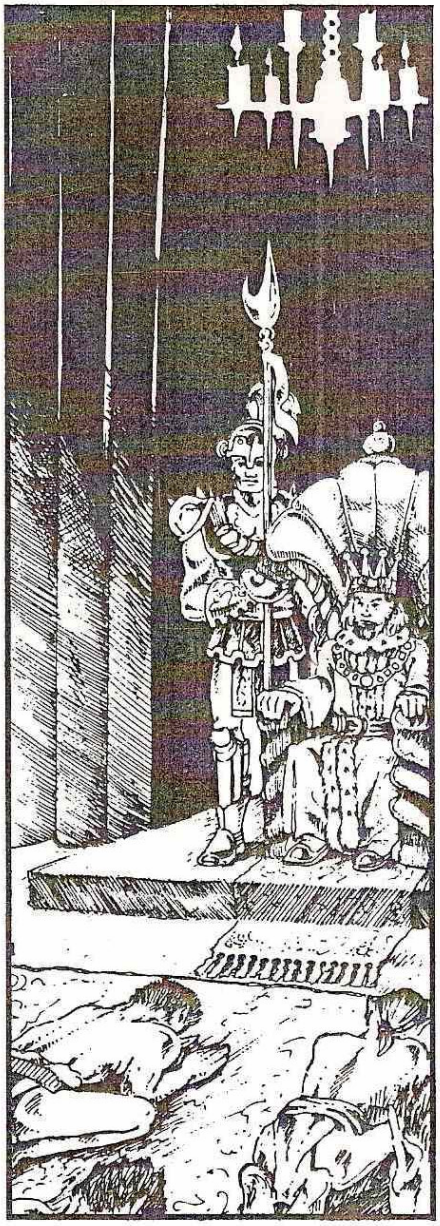
Cidades-fantasmas, construídas por raças desconhecidas podem - algumas vezes - ser encontradas no meio do deserto. Suas areias móveis as cobrem e descobrem ao seu bel prazer.

Os únicos habitantes do deserto são pequenas tribos de Reptantes, que toleram e até mesmo gostam do calor. Estes nômades ferozes irão rapinar (literalmente) qualquer viajante que eles consigam agarrar. Quando não há viajantes pelas redondezas, eles sobrevivem comendo lagartos, insetos e outros animais pequenos.

Os Hospitalários, cujas táticas não se fundamentam na magia, foram abandonados sem um aliado e viram-se obrigados a desistir de sua cruzada.

Durante o decorrer das duas décadas seguintes, a necessidade forçou o Império a aceitar a soberania de Caithness. O comércio entre Caithness e Mégalos, interrompido pela guerra, foi reativado e cresceu. Em 1844, o sucessor do Arcebispo Constantino, Giles de Fordham, reuniu-se com a Cúria megalana: as diferenças entre as duas Igrejas foram resolvidas e a de Caithness reconciliou-se com as de Mégalos e Cardiel.

Nos últimos 180 anos, os descendentes de Conall I governaram Caithness a partir de Carrick, sua propriedade tradicional. O reino continuou a prosperar, desenvolvendo a agricultura em suas extensas terras cultiváveis. Apesar dos choques periódicos, que prosseguem até hoje, a fronteira entre Caithness e Mégalos conservou-se estacionária por dois séculos, definida pela linha invisível a partir de onde o nível de mana cai de normal para baixo quando se viaja para oeste.



No entanto, nos últimos anos, a tradicional unidade de Caithness foi abalada. Em 1975, o Rei Morill III morreu, deixando seu filho Conall de seis anos de idade como único herdeiro. Embora a Rainha Alys, mae do Príncipe Herdeiro, tenha se empenhado em manter a posição de seu filho, o poder do trono decaiu gradualmente durante a década seguinte. Durante o longo período da menoridade real, muitos dos nobres de Caithness optaram por ignorar o jovem rei por completo, conduzindo seus negócios como bem lhes aprouvesse. Os lordes locais lutavam entre si, e poucos enviavam os tributos e impostos devidos para Carrick. Em 1982, quando os exércitos megalanos invadiram Caithness, os lordes tiveram que rechaçá-los sem auxílio real. Foram bem sucedidos, mas Fordham, o feudo mais duramente atingido pela invasão, pagou um alto preço pela vitória.

O Príncipe Herdeiro foi coroado Conall VI de Caithness em 1985, aos dezesseis anos de idade. A nobreza de Caithness não deu muita atenção ao fato.

Desde sua coroação, Conall e seus conselheiros começaram a tomar providências para restaurar a autoridade real na corte. Naturalmente, eles esperam uma certa resistência dos representantes mais independentes da nobreza de Caithness. A situação ainda não se transformou em guerra civil, mas a atmosfera está se tornando cada vez mais tensa, à medida em que

A Grande Floresta

Esta é a maior floresta de Ytarria, maior até mesmo que a Floresta Negra, podendo até ser a maior de Yrth. Algumas pessoas dizem que ela e a Floresta Negra formavam outrora uma única e imensa floresta que cobria toda a parte central de Ytarria antes do , mas na verdade ninguém tem certeza. Alguns afirmam que a Floresta Negra tem crescido de forma alarmante, numa tentativa de se reunir à Grande Floresta e dominar o continente mais uma vez.

A Grande Floresta abriga diversas formas de vida, tanto natural como fantástica. Ela é composta principalmente de pinheiros, abetos e cedros, mas há também grupos de carvalhos, plátanos e olmos. Os ursos, veados, alces e javalis são comuns, e diz-se que nas suas profundezas vivem lobos medonhos, imensos ursos das cavernas, shagamawf, grifos e até mesmo os esquivos unicórnios.

A Grande Floresta é habitada por muitos Elfos, além de haver pelo menos uma comunidade de Anões localizada nas montanhas que a atravessam e Gnomos vivendo nos contrafortes a oeste da Muralha do Altíssimo. Também há hordas de Hobgoblins perambulando por sua orla, saqueando os caçadores e as vilas humanas. Correm boatos de que há Orcs vivendo nas matas, descendentes daqueles que buscaram abrigo lá quando fugiam dos exércitos de Conall I.

Para a maioria dos humanos, a Grande Floresta é um lugar de mistério. Mesmo os caçadores de Caithness raramente se aventuram mais de 15 km mata adentro, e a floresta ocupa uma área com 950 km de comprimento e 320 km de largura. Os aventureiros que se embrenham na floresta podem estar à procura de ouro, peles e couros de animais raros, ou para criar uma nova rota de comércio até al-Haz. É também o único caminho existente para se atingir a terra dos Gênios, além do Portal de Deus, sem ter que navegar pelo Mäelstrom, atravessar o Grande Deserto cujo mana está completamente esgotado, ou cruzar as montanhas evitando os guardas hazifenses.

As Mulheres em Caithness

Como o povo de Caithness respeita a habilidade tanto quanto a tradição, o reino também oferece maiores oportunidades para as mulheres do que em qualquer outra parte de Yrth. A tradição de que na falta de um herdeiro varão, uma mulher pode herdar terras e títulos, foi instituída logo nos primórdios, quando Caithness sofria de uma carência de fidalgos. Quando um pai morre deixando um filho menor de idade como herdeiro, a mãe age como regente até que ele complete 16 anos. Hoje, os feudos de Durham, Blythe e Deerwood são governados por Ladies.

As mulheres de Caithness entraram para a Cavalaria com a investidura da Senhora Devin de Fordham. Como suserana de um exército em Fordham, Devin liderou pessoalmente seus exércitos contra as legiões megalanas na invasão de 1932; para honrar suas vitórias, o Rei Cerdic II armou-a cavaleira. A maior parte da cavalaria tentou esquecer a sagração de Devin - Cerdic foi considerado um Rei extremamente excêntrico.

No entanto, Devin se tornou uma heroína para as jovens fidalgas de Caithness. Muitas lhe pediram que as tomasse como escudeiras. Depois de passar três anos recusando-as polidamente, Devin finalmente aceitou a Lady Teress de Durham em seu serviço. Teress treinou e estudou quase que por vingança. Em quatro anos, ela já superava seus irmãos escudeiros, tanto a pé, quanto a cavalo, além de ser um modelo de boas maneiras na corte. Ainda assim, Devin não conseguia encontrar um cavaleiro disposto a sagrar uma escudeira e ela não queria enfraquecer a reivindicação de Teress à condição de cavaleira, armando-a ela própria. (Embora seja possível sagrar seu próprio escudeiro como cavaleiro, é tradição em Caithness que a investidura seja concedida por outro cavaleiro, supostamente desinteressado).

Outros dois anos se passaram até que Sir Trent Longoak, Grão Mestre da Ordem da Cantaria, visitou Fordham. Lá Sir Trent conheceu a escudeira e ficou muito impressionado. Depois de conferenciar com Teress e Lady Devin, Sir Trent sagrou-a escudeira, transformando-a na primeira Cavaleira da Cantaria.

A Sagração de Teress, concedida por um Grão Mestre tão respeitado ao invés de um Rei caprichoso, deu credibilidade à existência de mulheres cavaleiras. Em uma década, existiam uma dúzia de mulheres armadas cavaleiras em Caithness. Embora ainda sejam minoria, o número delas vem crescendo. Hoje em dia, um em cada cinco cavaleiros da Cantaria é uma mulher. Nas ordens tradicionais, elas são apenas uma em cada dez e, entre os Dragões - que são uma ordem de cavalaria e um clero ao mesmo tempo - só existem homens.



Conall procura recuperar as prerrogativas que muitos dos nobres passaram a encarar como suas.

Para uma visão mais detalhada sobre como era a política de Caithness em 1988, veja o suplemento ***Harkwood, do Gurps Fantasy.***

Geografia, Flora e Fauna

Caithness se limita a oeste com o Grande Deserto, ao sul com a Grande Floresta, a leste com Mégalos e a norte com as montanhas de Zarak, por meio de um tratado (que Mégalos viola com incursões, de tempos em tempos). A fronteira entre Caithness e Mégalos ficou estabelecida sobre a linha onde o nível de mana passa de normal para baixo. Assim Caithness inclui, oficialmente, a região montanhosa que faz fronteira com al-Haz e al-Wazif, além de toda a Grande Floresta, embora estas regiões permaneçam inexploradas.

O relevo de Caithness é dominado pelo mesmo tipo de planícies onduladas existentes em Mégalos, freqüentemente cortadas por bosques e, em alguns pontos, por florestas densas. A maior parte da chuva que cai em Caithness vem sob forma de nuvens de tempestade, provenientes do oceano a oeste que, por alguma razão desconhecida, cruzam o Grande Deserto antes de liberar sua água. Por esse motivo, Caithness é mais úmido do que seus vizinhos a leste e a sudeste.

Mesmo nas terras colonizadas do norte, o reino é escassamente povoado. As cidades são pequenas e distantes umas das outras, tanto que apenas umas poucas comunidades, como Durham, Carrick e Sterling merecem ser classificadas como cidades. As estradas entre os povoados são trilhas bem definidas de terra ou de cascalho, embora a manutenção seja esporádica e as pontes sejam constantemente arrastadas pelas águas.

A maior parte do comércio em Caithness trafega por seus dois rios principais, o Conn e o Smoke. Já que ambos correm na direção de Mégalos, onde o Conn se une ao Smoke no ducado de Craine, o Império é, de longe, o seu principal parceiro comercial. Em tempos de guerra, os mercadores de Caithness passam um mau bocado, mas sua agricultura bem desenvolvida evita que o povo passe fome. Ironicamente, a maior parte do comércio entre o norte e o sul do reino é feita pela rota dos rios passando por Craine, o que provoca um aumento considerável no custo.

As únicas lavouras de Caithness cujas safras são grandes o suficiente para gerar excedentes para exportação são as pimentas e os cereais incluindo-se o trigo, o milho, o centeio e a cevada. Em conseqüência disso, o reino é bem conhecido por suas cervejas e bebidas destiladas; a "Ouro de Sterling" e "Redhall Red" são comercializadas em lugares tão distantes quanto a capital imperial, onde alcançam preços altíssimos. Por outro lado, o vinho é uma bebida rara e cara em Caithness, onde o

clima é muito frio para uvas. Ser servido com vinho — que, necessariamente será importado —, nos domínios um nobre local é uma grande honra. Deixar de cumprimentar um anfitrião pela qualidade do seu vinho é considerado um insulto grave, não importa quão ruim seja a safra.

Sociedade

A sociedade de Caithness é, basicamente, uma versão menos complexa e mais tolerante do feudalismo megalano. A mentalidade interiorana ainda é forte no reino, e é fácil perceber suas manifestações em várias facetas de sua cultura. A competência e a auto-confiança são altamente valorizadas, enquanto a pompa e a ostentação são desprezadas. Quase que invariavelmente, a formalidade cede lugar à praticidade; o lorde que desce ao fosso para ajudar a cavá-lo impõe muito mais respeito do que o nobre afetado que se senta sob um guarda-sol, bebericando vinho enquanto os camponeses labutam.

Existe uma forte tendência machista na cultura de Caithness. Passatempos como caçar, domar cavalos, falcoaria e treinar cães de caça são respeitados, enquanto que as atividades artísticas como pintura, escultura e poesia tendem a ser deixadas de lado. Alguns dos cavaleiros de Caithness exigem que seus escudeiros estudem as artes — principalmente a poesia —, mas os poemas resultantes são limitados a rimas pobres e engraçadas e sonetos grosseiros. Os cavaleiros raramente continuam a escrever depois de se aposentarem. As danças tendem a ser xotes barulhentos, que se dançam batendo os pés no chão, muito diferentes das graciosas e imponentes pavanas de Mégalos.

As mulheres são geralmente benvindas em qualquer das atividades masculinas a que queiram se juntar; a falcoaria é particularmente popular entre as mulheres nobres de Caithness, mas não é de modo algum considerada uma prática efeminada. Mas, as damas que preferem se dedicar a atividades mais femininas, como o bordado, não são desprezadas. Pelo contrário, elas são consideradas como as flores da cultura, o toque suave num mundo rude.

Os habitantes do reino, dos servos à realeza, encaram a sociedade megalana como pomposa, pretensiosa e decadente. Os nobres megalanos estão submetidos a um redutor igual a -1 em testes de reação frente aos caithnessenses, a menos que eles tenham uma fama de bravura conhecida no reino (apenas um punhado de cavaleiros do oeste de Mégalos é conhecidos em Caithness). Os mercadores megalanos são encarados com desconfiança e estão submetidos ao mesmo tipo de redutor de reação. Devido à força e à natureza da Igreja de Caithness, os habitantes locais reagem com um redutor de -1 frente a muçulmanos e de -2 frente a pagãos conhecidos (exceto os Elfos, cujas crenças raramente merecem a atenção dos caithnessenses).

Ascensão Social

Em Caithness, ao contrário de Mégalos, existem grandes possibilidades de ascensão social para os talentosos e os ambiciosos. A história de um escravo que se torna rei seria uma epopéia improvável, mas muitos caithnessenses abastados sobem pelo menos um degrau na escala social no decorrer de suas vidas. O provérbio é "Se o jovem Jack não for merecedor, o velho Jack poderá enforcá-lo". Em outras palavras, os feitos são mais importantes do que a linhagem!

Do nível mais baixo ao nível mais alto, eis aqui algumas maneiras pelas quais uma pessoa de Caithness pode aumentar seu status social:

Um escravo ou servo pode realizar algum serviço muito importante e ser libertado por seu senhor, ganhando status de Cidadão. Ou ele pode fugir e mudar de nome, tornando-se um Cidadão ao mesmo tempo em que ganha um Inimigo.

Um Cidadão pode se distinguir por sua capacidade administrativa, ou comercial e ser designado Alcaide de uma cidade. Ou então, ele pode seguir uma carreira militar, tornando-se um oficial. Uma carreira brilhante como mercador ou artesão pode proporcionar uma riqueza considerável e um grau limitado de Status, mas os títulos de nobreza não podem ser comprados em Caithness.

Um Alcaide ou Capitão que sirva bem ao seu senhor pode ser tornado Governador — um herdeiro de um título menor que governa um território, geralmente incluindo uma vila grande, sem possuir um feudo. A melhor forma de se conseguir isto, é ajudando um lorde a enfrentar

A Ascensão Social Durante o Jogo

Quando um novo PC é criado, o jogador pode escolher o seu Status, pagando o respectivo custo em pontos pelo nível escolhido (v. MB, pág. 18). No entanto, depois que o personagem entra em cena, qualquer alteração em seu Status deverá ocorrer em função dos acontecimentos. Nos níveis mais baixos, os aumentos de Status são mais fáceis de se conseguir - um cavaleiro, de preferência um outro PC, pode aceitar um cidadão promissor como escudeiro; um mercenário pode formar uma pequena companhia e tornar-se capitão; um suserano pode conceder uma propriedade rural a um cavaleiro sem terras, por algum serviço prestado, transformando-o em cavaleiro proprietário de terras. Este tipo de evento pode ser inserido com facilidade em uma campanha, sem quebrar o ritmo do jogo.

Nos níveis mais elevados - de Governador para cima -, qualquer elevação de Status será com muita probabilidade um evento acidental dentro da trama principal da campanha. Por exemplo, a campanha pode girar em torno de uma expedição desbravadora a uma região selvagem de Caithness. Conforme a campanha prossegue, o povoado tem de superar as dificuldades que ele encontrar para se desenvolver e crescer. Durante esse período, os líderes do povoado provavelmente ascenderão socialmente. A pessoa que estiver no comando poderá progredir de Prefeito a Governador, ou talvez até a Nobre Proprietário de Terras ou quem sabe Barão, se a campanha durar o suficiente. Da mesma forma, seus assessores diretos poderão se tornar cavaleiros ou pequenos nobres.

Se um jogador estiver tentando aumentar, deliberadamente, o Status de seu PC, ele deveria ter as oportunidades necessárias para consegui-lo. Quando o PC tiver impressionado seus superiores o suficiente, por métodos similares aos descritos acima, ele deverá pagar 5 pontos de personagem por nível adicional de Status. O GM deverá providenciar um evento apropriado - uma cerimônia de sagração de cavaleiro, por exemplo -, para caracterizar a *transição* de Status.

Se, no entanto, o PC estiver sendo simplesmente bem representado, de tal modo que a ascensão de Status seja um resultado natural mas *acidental* dos eventos da campanha, o GM pode decidir conceder um aumento de Status ao personagem sem custo em pontos. Na verdade, o que está acontecendo é que os pontos necessários para pagar pelo acréscimo de Status são um bônus dado pelo GM pela boa atuação do jogador.



A Ordem da Cantaria

O Rei Conall I criou a Ordem da Cantaria em 1827, no ano seguinte à sua própria coroação. Ele sentia que seus cavaleiros estavam muito mais preocupados com a obtenção de terras do que com a defesa das virtudes cavaleirosas. Ele criou a Ordem para garantir o reconhecimento universal dos ideais da cavalaria - e para atrair um contingente de cavaleiros que fossem leais apenas a ele. A Cantaria é uma ordem secular, não religiosa; todos os Cavaleiros da Cantaria só juram fidelidade diretamente ao Rei.

A pedra da qual a Ordem leva o nome é um enorme artefato trazido de Mégalos quando Caithness ainda era uma colônia. Tendo sido a pedra angular de uma igreja antiga, ela serve hoje como altar da primeira igreja construída em Carrick. Os novos cavaleiros da Ordem fazem seu Voto com as mãos sobre a pedra, jurando defender a justiça em nome de Deus.

Próximo à Igreja, Conall construiu um enorme edifício chamado Stonehall, para abrigar a Ordem. Ali ele aquartelou seus cavaleiros mais honrados, para treinar os cavaleiros andantes. Não foram prometidas nem terras, nem recompensas - apenas a condição de cavaleiro e toda uma vida dedicada a disseminar a Ordem por um mundo caótico. Não foi uma surpresa o fato de as fileiras da Ordem terem sido engrossadas por jovens românticos, sobretudo os filhos mais novos das famílias nobres.

Os cavaleiros já armados protestaram sem sucesso. Em cinco anos, jovens e vigorosos cavaleiros cavalgavam por todo Caithness, capturando criminosos, perseguindo bandidos e fazendo justiça. Nas décadas seguintes, a fina linha divisória entre os cavaleiros tradicionais e os cavaleiros da Ordem deixou de existir. Os cavaleiros da Cantaria podem jurar fidelidade a um suserano e se tornar cavaleiros tradicionais, assim como cavaleiros tradicionais que tenham rompido com seu suserano podem eventualmente, ser aceitos na Ordem. Embora ainda exista uma diferença entre os dois tipos de cavalaria, não há rivalidades.

A Ordem possui terras suficientes - principalmente próximo a Carrik - para se manter. Um segundo capítulo foi construído em Simonton, para atender aos cavaleiros da região sul de Caithness.

Nem é preciso dizer que os cavaleiros de Mégalos consideram a Ordem da Cantaria uma piada de mau gosto. Mesmo quando as relações entre os dois reinos estão boas, a cavalaria megalana considera que os cavaleiros da Cantaria são de um nível social inferior ao dos *verdadeiros* cavaleiros. Os Hospitalários os consideram ímpios defensores de hereges. Os campeões da Cantaria, por sua vez, adoram ir para Mégalos, quando outros assuntos mais importantes não exigem sua atenção, e humilhar os cavaleiros locais em lutas individuais.

Além das perícias em combate habituais, todos os Cavaleiros da Cantaria devem ter o seguinte: Reputação: Campeão da Justiça (+2 dos caithnessenses; 10 pontos); Patrono: Ordem da Cantaria (organização razoavelmente poderosa, intervém com 9 ou menos; 15 pontos).

algum tipo de crise civil, econômica ou militar, ou organizando e liderando uma expedição de colonização bem sucedida a uma parte do feudo que ainda esteja subdesenvolvida.

Qualquer cidadão livre de Caithness pode ser investido pelo Rei como Cavaleiro Proprietário de Terras, ou como Cavaleiro da Cantaria graduado, sendo neste caso um Cavaleiro Sem Terras. As esporas de Cavaleiro podem ser ganhas como recompensa por bravura ou coragem no campo de batalha, se a pessoa em questão desempenha um papel crucial no desenrolar de uma luta, ou como o clímax de anos de treinamento como escudeiro sob as ordens de outro cavaleiro. Os escudeiros geralmente são escolhidos dentre a nobreza, mas plebeus promissores são freqüentemente aceitos como escudeiros, sobretudo por cavaleiros sem terras e por Cavaleiros da Cantaria.

Para galgar uma posição mais elevada do que a de cavaleiro sem terras ou de pequeno nobre, uma pessoa precisa adquirir terras por algum meio e convencer o Rei a reconhecê-las como um estado ou protetorado. Em outras palavras, o Rei precisa ser persuadido de que aquela pessoa merece ser um nobre governante por direito próprio. Isto exige lealdade e um voto de fidelidade à coroa. A maioria dos novos lordes de Caithness é composta por antigos administradores cujos territótios cresceram e se desenvolveram a tal ponto, que se justificaria a sua separação do feudo original. Freqüentemente, o Suserano do feudo original oporá resistência às pretensões do administrador de obter a separação de um território, gerando rivalidades que variam desde amigáveis até sangrentas.

Para se tornar um Barão, é necessário fazer uma de três coisas: casar-se com a herdeira de um baronato; ocupar a lacuna deixada no caso da morte de um barão e seus herdeiros, na esperança de que o Rei reconheça o seu merecimento ao governo do baronato; ou ser um Senhor de Terras de um feudo que tenha crescido a ponto de merecer o status de baronato. É possível até tornar-se Rei ou Rainha de Caithness, tanto através do casamento com o soberano reinante ou algum herdeiro, como sendo bem sucedido no comando de uma revolta.

Não-humanos

Os não-humanos são mais raros em Caithness do que em Mégalos. Apenas os Elfos e os Halflings estabeleceram comunidades no reino. Membros de outras raças (principalmente Anões artesãos expatriados), vivem isolados nas grandes vilas humanas. Os comerciantes Anões são comuns nas Terras Setentrionais, e os mercadores Goblins são vistos com freqüência ao longo dos rios Conn e Smoke, mas raramente eles se demoraram mais do que o necessário para vender seus produtos. Para os caithnessenses, os Orcs e os Reptantes são vilões legendários, e provavelmente serão tolerados apenas se estiverem na companhia de um lorde ou herói famoso que se disponha a se responsabilizar por eles.



Os não-humanos desfrutam dos mesmos direitos dos humanos em Caithness, embora aqueles que não se convertem ao cristianismo fiquem sujeitos às mesmas discriminações sociais e legais que os humanos infiéis. Todos os não-humanos de Caithness falam o Ânglico, com exceção dos Orcs e Reptantes invasores, que provavelmente só falarão seu próprio dialeto tribal.

De todas as raças não-humanas, os Elfos são os

mais bem aceitos pela população do reino, que tende a encará-los, erroneamente, como humanos rústicos e magrelos, de orelhas pontudas. Suas comunidades podem ser encontradas em algumas das florestas mais densas de Caithness; muitas delas são muito mais antigas do que qualquer uma das vilas de humanos de Caithness, tendo os Elfos defendido-se dos Orcs que antigamente dominavam a região.

Os Halflings vieram de Mégalos depois de os pioneiros humanos terem expulsado os Orcs. Eles raramente moram nas cidades, preferindo viver entre si em pequenas vilas rurais. Este isolacionismo, mais do que qualquer outra coisa, é o responsável pela distância criada entre os Halflings e seus vizinhos humanos. Mesmo assim, eles são anfitriões acolhedores àqueles que visitam seus pequenos povoados e ouvem avidamente quaisquer novidades sobre o reino.

A Lei

A lei de Caithness segue o padrão feudal de Mégalos, embora tenha tendência a ser menos rigorosa. Os casos são expostos em público, perante o nobre local apropriado. Embora neste reino não exista julgamento por júri, a decisão do nobre costuma ser profundamente influenciada pelos sentimentos da multidão reunida para o julgamento (se bem que ser pego tentando influenciar a opinião da multidão não seja um bom negócio...).

Dá-se grande ênfase à compensação da vítima de um crime (ou de sua família). Por esta razão, as multas são a forma mais comum de castigo, sendo com freqüência muito pesadas. Se um criminoso preso não conseguir pagar a multa (pela venda de bens, ajuda dos parentes, ou venda de anos de serviços), ele será vendido à Coroa como escravo, pela metade do preço normal. A compensação da vítima será retirada do total apurado. O dinheiro que sobrar, receberá a destinação determinada pelo suserano local. O método usado em Harkwood é típico: divide-se o que sobrar entre o baronato, o nobre ou o cavaleiro que estiver presidindo o julgamento e a pessoa, ou grupo de pessoas, que capturou o criminoso.

Escravidão: Os escravos são muito mais raros em Caithness do que em outros países. Os criminosos sentenciados à escravidão tornam-se propriedade do Rei e geralmente são postos a trabalhar na manutenção das estradas do reino; é vedado aos cidadãos possuir escravos condenados. A maioria dos escravos particulares é composta de escravos por captura ou por escolha própria.

A Região Norte

Carrick

O Castelo de Carrick é a morada tradicional dos Reis de Caithness. Ele se encontra na outra margem do rio Conn, separado da cidade de Carrick. O feudo de Carrick - tecnicamente um principado, geralmente governado pelo herdeiro do Rei -, é um exemplo típico dos maiores feudos e baronatos de Caithness, consistindo de uma pequena cidade de mais ou menos 20.000 habitantes e sendo mantido por terras cultivadas por algumas centenas de milhares de servos. Carrick se beneficia financeiramente de suas terras férteis, capazes de produzir um excedente para venda e do comércio com os Anões de Zarak.

Na Cidade de Carrick estão localizados os quartéis-generais dos dois maiores trunfos do Rei: a Ordem da Cantaria e a Mão de Prata. Stonehall, a sede original da Ordem da Cantaria, situa-se na margem do rio, diretamente em frente ao Castelo. O quartel-general da Mão de Prata, a rede de espionagem do Rei, é chamado de'' A Casa de Carvalho''. Sua localização é secreta, e duvida-se até mesmo que o edifício seja sequer feito de carvalho.

Carrick é completamente leal ao Rei Conall, a despeito de sua idade. É também um dos feudos mais ricos e populosos do reino. Dentre os suseranos vizinhos, Fordham, Deerwood e Tacitus são leais à Coroa. Já o Barão Deneral de Mershall é um inimigo declarado de Conall.

Rei Conall VI

20 anos; cabelos louros e olhos castanhos; 1,80 m; 82,5 kg.

ST 12; DX 11; IQ 12; HT 10.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 7; Riqueza (Podre de Rico); Carisma +2; Aparência (Atraente); Intuição; Alfabetização.

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Senso de Dever em relação ao Povo de Caithness.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 12; Escudo 12; Cavalgar 13; Lança de Justa 11; Trato Social 12; Diplomacia 13; Liderança 13; Estratégia 12; Tática 10; Trovador 12; Política 12.

Conall está se mostrando um Rei sensato e carismático. Embora ainda seja ignorado por uma parte da nobreza de Caithness, pouco a pouco vai ganhando seu respeito, se não sua amizade. A morte recente de Lorde Peredur foi um golpe duro para o jovem Rei, e um golpe de sorte para os lordes rebeldes.

Barão Deneral de Mershall

51 anos; cabelos e bigode castanho-acizentados, olhos castanhos; 1,80 m; 90 kg.

ST 11; DX 11; IQ 13; HT 10

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 5; Riqueza (Podre de Rico); Carisma +1.

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Cobiça; Megalomania.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 11; Escudo 12; Cavalgar 12; Política 13; Tática 13; Estratégia 15; Lábia 14.

Apesar dos últimos reveses, Deneral pretende se tornar Rei dentro dos próximos anos. Ele nega abertamente o direito de Conall governar e se apoderou de terras pertencentes a Carrick, junto à fronteira entre os dois feudos. É possível que os exércitos de Deneral sejam colocados em marcha agora que Conall perdeu o apoio de Peredur.

Lady Bronwyn de Durham

18 anos; cabelos louros e olhos azuis; 1,65 m; 57,5 kg.

ST 10; DX 12; IQ 11; HT 10.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 4; Riqueza (Podre de Rica); Ambidestria; Aparência (Bonita)

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Senso do Dever em Relação ao Povo de Durham; Excesso de Confiança; Teimosia.

Perícias: Espadas Curtas 14; Escudo 13; Corrida 9; Liderança 12; Cavalgar 12; Arco 11; Trato Social 11; Tática 9; Estratégia 9.

Bronwyn, neta de Peredur, é amada por seu povo. Um dia ela será uma grande dama, mas é ainda muito jovem. Ela compartilha os sentimentos de seus súditos em relação a Conall, proveniente do pouco caso com que o último Peredur foi tratado pelo Rei. No entanto, ela ainda não está preparada para se juntar aos lordes rebeldes.

Mershall

O Baronato de Mershall é o feudo mais setentrional de Caithness, limitando-se com Carrick a leste e ao sul, com Tacitus a oeste e com Zarak ao norte. É uma região fria e montanhosa, bem povoada e largamente cultivada. Os campos do barão produzem um bom excedente em grãos e suas florestas possuem madeira de boa qualidade e caça em abundância. Além disso, há ferro e prata nos contrafortes existentes na fronteira com a terra dos Anões.

Apesar de suas associações históricas com Carrick e os Reis de Caithness, o Barão Deneral de Mershall deixou bem clara sua oposição ao Rei Conall, provocando rivalidades entre Mershall e as vizinhas Tacitus e Carrick, que apoiam o jovem rei. Quando o comércio, antes florescente, com os Anões do norte arrefeceu devido a uma aliança entre o governador local dos Anões, Fédor Ironthews e Elohar de Tacitus, o Barão retribuiu capturando numerosas vilas pertencentes a Tacitus e Carrick, compensando a perda do comércio com os espólios de guerra. Para completar, no último verão, Mershall avançou sobre Tacitus em uma guerra declarada. Sua vitória só foi impedida pela intervenção dos Cavaleiros da Cantaria. Se Conall não estivesse tendo que enfrentar problemas em outras partes do reino, ele provavelmente já teria voltado seus exércitos contra o Barão de Mershall. Deneral sabe disto e planeja atacar primeiro; ele só está esperando pelo momento certo.



A Ordem de São Jorge do Dragão

Os "Dragões" são uma ordem religiosa pequena e militante concentrada em Photius e extra-oficialmente devotada ao Arcebispo de Caithness. Seus membros são monges e cavaleiros sagrados que seguem a Regra de São Bento. Sua organização interna é muito semelhante à dos Hospitalários e eles fazem um voto também similar, embora não desdenhem o uso da magia como fazem os outros. Não há não-humanos na ordem, mas isso se deve ao fato de nenhum ter pleiteado sua admissão. As mulheres estão excluídas.

A Ordem de São Jorge foi fundada por Sir Galen Dragonsbane (amigo de Conall I e do Arcebispo Constantino), que matou dois dragões durante os tempos pioneiros de Caithness (ele acabou sendo morto por um terceiro dragão, muito tempo depois da fundação da ordem). Em 1829, aos 29 anos de idade, Sir Galen tomou os votos sacerdotais, fundou a ordem e construiu sua fortaleza.

Todos os Cavaleiros de São Jorge têm as seguintes características:

Vantagens: Alfabetização, Clericato, Reputação: Defensor da Igreja de Caithness (+1 quando diante de um cristão de Caithness); Patrono: Ordem de São Jorge (razoavelmente poderoso, interfere se o personagem tirar 9 ou menos).

Desvantagens: Voto de Castidade, Pobreza, Obediência; Código de Honra dos Cavaleiros.

Perícias: Teologia (IQ); Latim (IQ-1); Espadas de Lâmina Larga; Escudo; Cavalgar.

A Região Central

Durham

O feudo de Durham é o mais famoso de Caithness. O legendário Lorde Peredur Orcslayer (Exterminador de Orcs) ficou famoso ao expulsar a última grande horda de Orcs invasores, em 1926. Por mais de 50 anos, Durham desfrutou de uma reputação de coragem e força que intimidou até mesmo o poderoso Mégalos e o forçou a dirigir suas invasões contra o não tão poderoso Fordham. As terras de Durham são ricas e, em tempos de paz, a Cidade de Durham se beneficia enormemente do comércio pelo rio Conn.

Mas, no último inverno, Lorde Peredur empreendeu sua última jornada aos 81 anos de idade. Com a sua morte, sua neta e única herdeira , Lady Bronwyn, de 18 anos, assumiu o feudo. Peredur serviu fielmente a seu rei por décadas e o pai de Conall, Rei Morill, pretendia, antes de sua morte prematura, elevar Durham à condição de baronato. Quando Conall assumiu o trono, ele jurou a si próprio reparar esta omissão, mas Peredur morreu antes que ele pudesse fazê-lo. Agora alguns dizem que o feudo deveria reverter à Coroa por direito, já que não há herdeiros varões. O povo de Durham sentiu que seu senhor morreu sem receber o que lhe pertencia por direito, e a relutância de Conall em conceder imediatamente o título de Baronesa a Bronwyn só serviu para piorar a situação. O feudo continua sendo leal à Coroa, mas os ânimos estão se exaltando. Se Conall não agir depressa para acalmar-lhes o orgulho ferido, Durham poderá deixar de ser um aliado.

Lorde Bruce de Sterling

47 anos; cabelos e olhos castanhos; 1,80 m; 85 kg

ST 13; DX 12; IQ 13; HT 11.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 4; Riqueza (Podre de Rico).

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Senso de Dever para com os Amigos.

Perícias: Espada de Lâminas Larga 14; Escudo 12; Cavalgar 13; Lança de Justa 12; Administração 12; Estratégia 16; Tática 14; Liderança 14.

Lorde Bruce (um estrategista brilhante), ajudou a organizar as forças de Caithness para repelir a invasão de Fordham pelas tropas megalanas em 1982. Apesar de ser solitário, Bruce é muito leal a seus amigos e aliados. Ele sente a necessidade estratégica de um rei forte e, certamente, não deseja ver Deneral no trono. Mas se Conall não assumir este papel rapidamente, é possível que Bruce decida tomar o trono para si próprio, e ele é um dos poucos que seria capaz de fazê-lo.

Photius

A Arquidiocese de Photius é como um pequeno reino. Suas terras só estão submetidas às Leis da Igreja; a lei do Rei não conta muito por aqui. É uma rica região madeireira, governada diretamente pelo Arcebispo Gregorius. O povo de Photius é próspero e feliz. Ao contrário de seus correspondentes nos feudos vizinhos, os servos daqui só pagam um imposto, uma vez que a Igreja e o seu Suserano são um só — e Gregorius é um homem generoso.

A cidade de Photius é a mais imponente de Caithness. Nela fica a magnífica Catedral da Asseveração, construída durante os anos do cisma da Igreja de Caithness. A Catedral serviu como ponto de apoio de onde se rechaçaram diversas invasões megalanas. Próximo a ela está um dos dois únicos Hospitais da Ordem de Santa Alyce (o outro fica em Calder, a capital de Cardiel). As Irmãs Alycitas são conhecidas por suas habilidades nas artes da cura — diz-se que aconteceram muitos milagres entre seus muros.

Um pouco ao norte da cidade fica a fortaleza chamada de Forte de São Jorge, que é a sede da Ordem de São Jorge do Dragão, a única ordem religiosa de cavaleiros de Caithness. Eles não são uma ordem de cruzados, como os Templários e os Hospitalários. Fundada logo depois da Ordem da Cantaria, os Cavaleiros de São Jorge têm uma rivalidade antiga, mas amigável, com a outra ordem.



Magia em Caithness

Os magos, via de regra, evitam Caithness como a praga. Além de ficar perto do território dos Orcs, ele é praticamente desprovido de mana. No entanto, aqueles que *permanecem*, tendem a ser tanto habilidosos como poderosos.

Geralmente um mago comum de Caithness é mais bem equipado (os objetos encantados precisam ser muitíssimo mais poderosos do que em uma área de mana normal) do que seus equivalentes de outros países. Além disso ele tem ainda uma vantagem evidente sobre feiticeiros visitantes - ele está *habituado* a lidar com as condições de nível de mana baixo!

Os magos de Caithness geralmente se reúnem próximo às grandes cidades - ou deixam o país. Mesmo uma bruxa obscura será uma adversária poderosa quando viajar para uma região de nível de mana médio.

Sterling

Sterling situa-se a oeste de uma floresta imensa e inexplorada no centro de Caithness. Sterling é um feudo próspero e pacífico por se encontrar distante da região de fronteira com o Grande Deserto, onde a aridez é muito intensa, e protegido das invasões megalanas pela floresta e pelo gênio estratégico de seu Suserano, Bruce.

O feudo é mais conhecido por suas cervejas e bebidas destiladas de alta qualidade. A Sterling Gold, produzida a partir das magníficas colheitas de cevada de Sterling, é reconhecida por toda parte como a melhor cerveja de Caithness e do oeste de Mégalos. De fama um pouco menor, há o Sterling Silver, o uísque forte e claro destilado no feudo. Ambos alcançam preços elevados em lugares tão afastados como Cardiel e são conhecidos até nos territórios islamíticos, onde o consumo de álcool é crime.

Lorde William de Wallace

39 anos; cabelos amarelados e olhos castanhos; 1,73 m; 100 kg.

ST 12 ; DX 11; IQ 12; HT 11

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 4; Riqueza (Rico).

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Gula; Excesso de Peso.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 13; Escudo 15; Cavalgar 10; Trato Social 13; Diplomacia 13; Estratégia 12; Tática 14.

William parece um tolo, mas na verdade ele é um soldado de infantaria respeitável além de ser um estrategista notável. Embora seja conhecido por seu tato e diplomacia, William sabe ter uma língua ferina como ninguém. Ele trata seus súditos como filhos e filhas. William era leal a Morill porque o respeitava; seu respeito pelo jovem Conall também está crescendo. No caso de uma guerra civil, é muito improvável que Willian se alie contra a Coroa.

Barão Cabble de Denton

45 anos; cabelos e barbas negros; olhos castanhos; 1,75 m; 87,5 kg.

ST 13; DX 12; IQ 12; HT 11.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 5; Riqueza (Muito Rico); Alfabetização.

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Cobiça; Mau Humor.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 12; Escudo 9; Cavalgar 11; Diplomacia 10; Administração 12; Jurisprudência 12; Lábia 14.

Cabble é um feitor desagradável que não é benquisto por seu povo. Curiosamente, ele é um pai carinhoso, e um administrador severo, mas mesquinho. Ele não deseja que Conall seja coroado, por isso irá tramar, conspirar e até mesmo matar para evitar que Carrick se fortaleça.

Lorde Walton de Simonton

42 anos; cabelos e olhos negros; 1,88 m; 92,5 kg.

ST 13; DX 12; IQ 11; HT 12.

Vantagens: Poderes Legais (15 pontos); Status 4; Riqueza (Muito Rico); Reflexos em Combate.

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Impulsividade.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 13; Escudo 15; Cavalgar 12; Lança de Justa 13; Faca 16; Sacar Rápido (Faca) 15; Liderança 12; Tática 13; Estratégia 11.

Lorde Walton é inteligente, grosseiro e impaciente. Sua paixão pela guerra é incomparável. Embora seja leal a seus amigos, ele é um oponente odioso e sem escrúpulos. Há uma profunda inimizade entre Walton e Cabble de Denton. Walton não tem a menor vontade de ser absorvido pela esfera de poder do rei, mas não lutará contra Conall, a menos que ele se torne um tirano.

As florestas a leste de Sterling são o lar de uma grande comunidade de Elfos. Eles se dão excepcionalmente bem, por assim dizer, com os humanos do feudo, chegando algumas vezes a realizar-se casamentos mistos. No entanto, os Elfos protegem ciumentamente o seu território, não reconhecendo a soberania do Rei sobre a sua floresta. Na verdade, aqueles que forem apanhados destruindo a floresta, provavelmente acabarão com uma flecha nas costas! O povo de Sterling sabe disto e toma cuidado para não ofender os Elfos, mas os forasteiros nem sempre são avisados.

O Oeste

Wallace, Ferrier e Blythe

Estes três feudos localizam-se na fronteira oeste de Caithness, sendo Wallace ao norte, Blythe no sul e Ferrier a meio caminho entre os dois. Os fazendeiros e pastores que vivem nestas terras travam uma luta constante com a seca por estarem situadas na orla do Grande Deserto. Além disso, eles precisam se proteger contra os saqueadores do deserto, especialmente os Reptantes.

O Barão Nabbick de Ferrier, e Lady Tyani de Blythe não gostam do jovem Rei Conall. Lutando para sobreviver à beira do deserto, eles dificilmente dispõem dos recursos necessários para pagar as taxas devidas e se ressentem dessa exigência da Coroa. Além disso, Lady Tyani alimenta um velho rancor contra Morill, o pai de Conall, que se recusou a conceder a Blythe a condição de baronato.

Wallace, por sua vez, dispõe de mais água do que os outros e está mais próximo a Carrick. Seu suserano, William, era leal ao Rei Morill, mas está esperando para ver que tipo de rei Conall se tornará, antes de apoiá-lo incondicionalmente. Recentemente, Wallace recebeu um afluxo de refugiados humanos... vindos do *oeste*. Eles têm chegado meio-mortos de sede e afirmam estar fugindo do Castelo Defiant(v.coluna lateral da pág. 110), o qual eles dizem estar sendo atacado por hordas de Orcs. Imediatamente, o feudo começou a fervilhar com rumores de que os Orcs estariam voltando, ao tomarem conhecimento, de algum modo, de que o grande Peredur está morto.

A Região Sul

Denton

Este baronato controla pastagens e terras férteis, e tem acesso a uma extensa área de floresta, tudo muito bem usado e administrado. Porisso, os viajantes se surpreendem ao ver quão pobre e desanimado é o seu povo. A razão para isso — conforme informarão os moradores de feudos vizinhos — é o Barão Cabble de Denton.

Cabble é muito conhecido como um homem desagradável e intrigante, cujo principal interesse é o de aumentar sua própria fortuna à custa dos outros. Na verdade, a piada corrente é de que o verdadeiro pai de Cabble seria um mercador megalano, de quem o filho teria herdado aqueles traços megalanos típicos. Um exemplo característico são as suas tentativas repetidas de conseguir o controle de Simonton. Ele já tentou a traição, a intriga e a guerra declarada, tendo sempre falhado de maneira embaraçosa.

Simonton

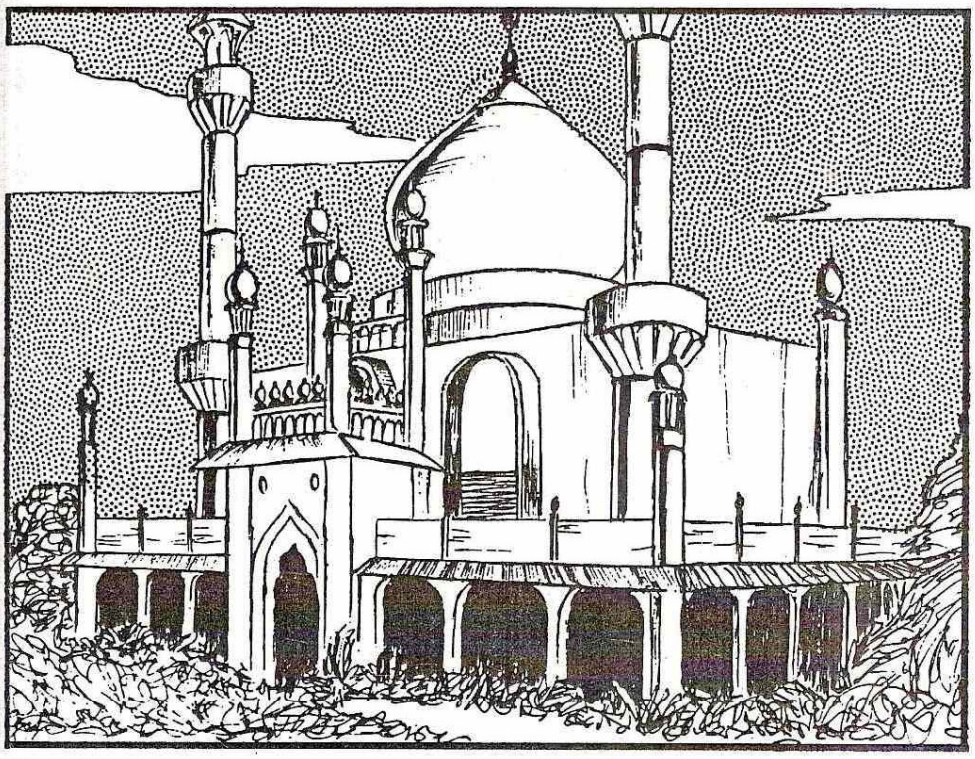
Simonton é a última parada do comércio rumo ao oeste pelo Rio Smoke. O Conde Walton consegue um lucro considerável com seus carroceiros, que transportam mercadorias do rio até Blythe, Harkwood, Ferrier e vice-versa. Simonton possui terras boas para o cultivo e a própria cidade é um porto movimentado.

Simonton se gaba de ter o único mercado permanente do sul de Caithness. Além dos produtos agrícolas normais de Caithnes, pode-se encontrar armas, ferramentas e jóias dos Anões, as sedas, peles e trabalhos em madeira dos Elfos da Grande Floresta e marfim, ébano, pedras preciosas e especiarias trazidas pelos mercadores megalanos. O mercado de Simonton é um dos poucos lugares da Região Sul onde não se fica surpreso ao encontrar um Goblin; muitos integrantes do povo verde comerciam pelo Rio Smoke.

Al-Haz

Al-Haz é a maior das nações islamíticas e vê a si própria como uma rival de Mégalos. Ela se considera também o coração da ortodoxia islamita. Os ulemás ensinam que, algum dia, a Fé conquistará o mundo e o converterá ao Shia Islã ... mas não já.

Al-Haz limita-se ao norte com o Grande Deserto e com al-Wazif, a leste com Cardiel e ao sul com o oceano. Al-Haz e al-Wazif são aliados, mas se vigiam atentamente um ao outro. As relações entre al-Haz e Cardiel são amistosas. A localização exata da fronteira ocidental é um segredo de estado; os estrangeiros são proibidos de viajar para além da cadeia de montanhas conhecida como A Muralha do Altíssimo. Sabe-se que a cidade sagrada de Geb'al-Din se aninha entre as montanhas, e que os mercadores hazifenses comerciam com as terras situadas além das montanhas, na direção sudoeste.



História

Al-Haz foi o centro do Islã desde os primeiros tempos do Cataclismo, já que foi a região na qual foi depositada a maioria dos ulemás e escolásticos trazidos a Yrth. Foi lá que eles construíram as primeiras grandes cidades da Fé em Yrth: Gebel al-Hikmah e al-Ab'ra. Então, em 1160, Alá revelou a seu povo a rocha sagrada do Grande Vale no fundo das montanhas; foi lá que Geb'al-Din, a cidade sagrada e centro dos muçulmanos de Yrth, foi construída.

Estas cidades prosperaram, mas a maioria dos muçulmanos não vive nelas. Eles vagam pelas planícies com seus rebanhos, governados por xeques tribais. Foi só após a primeira incursão megalana, na primeira metade do séc. XV, que as tribos se uniram para formar uma nação.

Em 1442, os ulemás de al-Haz convocaram os xeques a Gebel al-Hikmah. As tribos do norte já estavam lutando por sua sobrevivência contra os cruzados e precisavam de apoio organizado para manter sua força. Os ulemás predominantemente Xiitas do sul falaram em favor de uma Nação Muçulmana Unificada, uma autoridade central para liderar a luta contra os Cristãos invasores. Eles visavam uma nação Xiita, cujo Sultão seria o único governante verdadeiro do Islã e o defensor da Fé contra os Cristãos invasores.

Os Nomes Islamitas

Não é de surpreender que o nome usado nas nações islamitas sejam em Árabe. Tais nomes, sobretudo os dos nobres, costumam ser bastante longos.

A primeira parte do nome é o prenome. Entre os mais comuns encontram-se: Abbas, Bilal, Jafar, Hakim, Hasan, Hayyan, Ismail, Muhammid, Mahmoud, Hammid, Musa, Nizam, Omar, Khalid, Said, Walid, Yaqut. Entre os nomes femininos temos: Ayesha, Fatima, Hafsa, Sagirah, Talibah, Umayman, Zobeida.

Alguns dos prenomes têm equivalentes bíblicos: Ayyub = Jó; Maryam = Maria; Ibrahim = Abraão; Ishaq = Isaac; Yusuf = José.

Os nomes árabes também incluem epítetos; o epíteto geralmente segue o prenome. Algumas formas comuns de epítetos são:

al-(palavra): al- significa *o*. Assim, al-Mansur significa *o vitorioso*; al-Azrad, *o destruidor*; al-Safa, *o puro*. Tais epítetos podem ser aplicados por amigos (ou por um governante), ou escolhidos pelo portador. Se um homem for singular ou muito honorável, os bardos e os historiadores poderão identificá-los por apenas um epíteto. As pessoas comuns serão conhecidas por seu ofício - al-Hammad, *o ferreiro*; al-Saari, *o ladrão*.

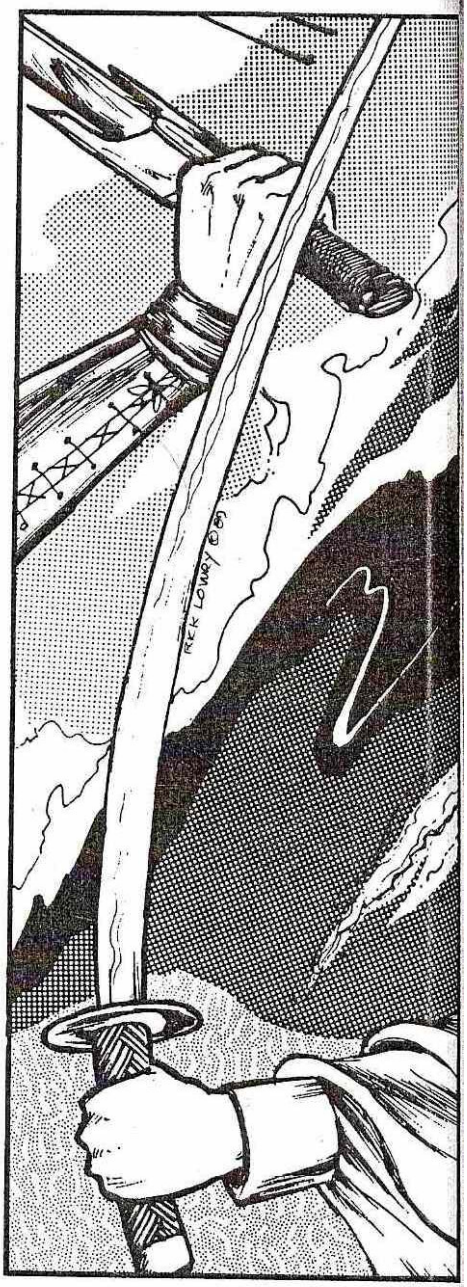
al-(lugar): Neste contexto, al- significa *de*. Sayyid al-Kifn é Sayyid de Kefn. Abbas al-Haz é Abbas de al-Haz; não se diz Abbas al al-Haz.

ibn (nome do pai): Assim, Achmed ibn Haroun, é Achmed, o filho de Haroun. Nas grandes famílias, o *filho* não é usado literalmente e, alguém que tenha tido um bisavô famoso, pode usar seu nome depois de *ibn*.

Abu (nome do filho): Um homem cujo filho se chame Musa, pode acrescentar *Abu Musa* a seu nome, para demonstrar o orgulho por seu filho. Isto também pode ser usado metaforicamente. O capitão de uma tropa de elefantes, por exemplo, poderá intitular a si próprio *Abu Fiil* - pai do elefante.

Continua na próxima página...

Muitos dos xeques se opuseram aos planos dos ulemás. Eles preferiam a manutenção da independência das tribos, ataques guerrilheiros aos infiéis e, eventualmente, uma aliança temporária de defesa. Mas os argumentos dos ulemás e dos governantes das cidades, freqüentemente expostos com retórica religiosa, tiveram peso maior. Finalmente, um líder tribal, conhecido por sua devoção filial ao Profeta, foi nomeado Sultão, Espada do Islã, Líder da Fé. Os homens de al-Haz foram corajosamente para a guerra. Embora as suas próprias terras natais ainda não estivessem em perigo, eles sabiam que seria apenas uma questão de tempo se Mégalos vencesse. Eles ficaram totalmente perplexos quando, passados apenas dois anos, as tribos do norte rejeitaram sua decisão. Eles escolheram um líder próprio, um homem da tribo Sunita, e nomearam-no Califa da nova nação de al-Wazif. Um ano depois, al-Kard foi constituída no leste. Divididos em três unidades políticas independentes, os muçulmanos ainda lutaram lado-a-lado contra os invasores, mesmo que as lutas internas fossem freqüentes, e os ânimos volta e meia se exaltassem. Provavelmente, foram estas lutas internas que levaram al-Kard a sucumbir perante os Cristãos. Os homens de al-Haz sentiram-se menosprezados, usados e, às vezes, até traídos por seus companheiros wazifenses, e passaram a desconfiar deles.



Com a guerra arrastando-se por gerações, esta postura piorou. O dever de um guerreiro de al-Haz era proteger a terra natal contra invasões e profanações. Os métodos antigos eram os melhores e estrangeiros eram suspeitos. Al-Haz era segura, com al-Wazif e Cardiel servindo como escudos que a protegiam da ameaça megalana. Ainda hoje é assim.

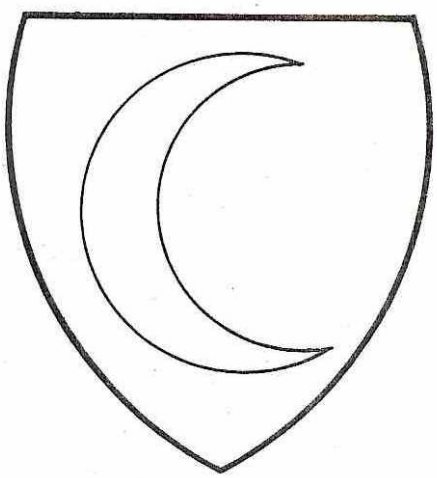
O atual Sultão é Mamoun al-Mansur — o "Vitorioso". Na verdade, o "Vitorioso" nunca viu uma guerra, e é considerado um fracote pelos nobres de al-Haz. Ele não teve filhos, mas adotou vários jovens nobres; provavelmente, um deles irá sucedê-lo, mas não sem que haja algum derramamento de sangue. Neste meio tempo, Mamoun governa de seu famoso Pavilhão Azul, divertindo-se entre poetas e concubinas. O país é administrado pelos vizires e pelos grandes paxás, e permanece rico e forte na Fé.

Os nomes Islamitas (Continuação)

abd - (palavra ou nome): Abd significa *escravo* ou *criado*. *Abdallah* significa *Servo de Deus*. *Abd* - pode ser colocado antes dos Noventa e Nove Nomes Sagrados para indicar que o portador é um servo devoto de Deus. Ou, o vassalo de um nobre pode identificar-se com o nome daquele nobre; ou seja, um cavaleiro de Farabi poderia chamar-se abd Farabi.

Assim, por exemplo, o nome completo do sábio governante de al-Wazif é Califa Hafsa al-Talib ibn Ishaq al-Wazif, ou seja, *Califa Hafsa o Investigador, filho de Ishaq de al-Wazif.*

Em algumas regiões, dá-se um nome completo conhecido como quadrinômio. Ele é constituído de quatro partes: o prenome, o nome do pai, o nome do avô e o sobrenome. Isto significa que uma pessoa poderá ter o nome de Faroukh ibn Faisan Talib al-Hammad. Uma boa forma de se dar nome aos personagens é consultar um artigo histórico ou uma enciclopédia. Para os epítetos, é ótimo usar um dicionário de árabe - praticamente qualquer substantivo pode ser usado como epíteto.



Geografia, Flora e Fauna

Al-Haz é dominada por planícies, mais secas do que as do norte e do leste, porém férteis. A oeste eleva-se a Muralha do Altíssimo, uma imensa cadeia de montanhas que se estende desde a Grande Floresta, até o oceano. As vertentes mais elevadas destas montanhas são cobertas por florestas de pinheiros, abetos e bétulas. Os contrafortes são pontilhados por cedros e bosques de oliveiras. O resto do país é completamente desprovido de árvores. O clima de al-Haz é quente e seco, em comparação com a maioria dos outros países. Ainda assim, a Muralha do Altíssimo barra os ventos do mar e assegura a chuva necessária, enquanto o rio Alhallahan irriga as planícies centrais. As únicas terras realmente áridas ficam a noroeste, onde as colinas são tão secas e rochosas que ninguém vive ali, com exceção de alguns foras-da-lei. No inverno, a neve cai sobre as montanhas e o Grande Vale, mas mesmo os picos mais elevados ficam descobertos e marrons já no final da primevera.

A planície central é dominada por extensos campos de milho e trigo, enquanto grandes áreas das planícies do norte e do leste continuam incultas. Nelas perambulam capreas, antílopes, gado selvagem, moa, marsupo, leões e chacais. Existem também uns quantos elefantes de pelos longos e bisões. Estes animais são caça protegida, e só podem ser mortos pelo Sultão ou seus paxás. Eles também são as presas preferidas dos dragões que voam das montanhas meridionais, o que deixa o Sultão profundamente irritado.

Os suínos não são criados por serem proibidos pela lei dietética islamítica. Outros animais domésticos são comuns, principalmente as cáprias; os gatos são imensamente apreciados.

As planícies selvagens também abrigam muitas tribos errantes. Estes povos ainda vivem no estilo nômade, guiando seus rebanhos de uma fonte a outra. As atividades preferidas destes homens são a caça e as incursões, e eles só obedecem a seus próprios xeques. Estes xeques são vassalos dos paxás, mas são deixados em paz enquanto restringirem seus ataques uns aos outros.

Al-Haz é uma área de mana normal.

Sociedade

A autoridade suprema de al-Haz, tanto política como religiosa, compete ao Sultão, um monarca por sucessão hereditária. Porém, o Sultão é aconselhado - ou controlado, segundo alguns - por seus vizires. Estes são nobres poderosos, ulemás ou sábios que ajudam o Sultão a tomar decisões e cuidam dos assuntos com os quais ele não quer sujar suas mãos. Assim, se o Sultão for um fraco (como é quase certo que Mamoun seja), a maior parte do poder de al-Haz ficará nas mãos dos vizires.

Tecnicamente, os nobres de al-Haz são meramente paxás (governadores indicados) que mantêm suas posições mais em função de seu talento do que por nascimento. No entanto, o governo de muitos feudos foi concedido a certas famílias perpetuamente, para ser passado de pai para filho. Em outras regiões, o reconhecimento de um herdeiro como paxá após a morte de seu pai é uma mera formalidade, embora o Sultão pudesse conceder o feudo a quem ele bem entendesse. Os paxás menores estão sob o comando dos mais importantes, sendo o nível de um paxá indicado pelo número de caudas de cavalo ostentados em seu estandarte.

Os níveis sociais são: Sultão (Nível 7); Vizir (só existem três ou quatro - Nível 6); Príncipe (nível 6); Paxá de Quatro Rabos de Cavalo (Nível 5) até Paxá de Um Rabo de Cavalo (Nível 2); Alcaide (Nível 1); daí para baixo é idêntico aos das terras cristãs. Os Cavaleiros islamitas têm Nível 2, como seus equivalentes cristãos, mas raramente possuem terras. O líder de uma tribo errante é o Xeque, com Nível 1 ou 2, dependendo do tamanho e do status de sua tribo.

No mais, o governo funciona de modo similar ao de Mégalos e Caithness, exceto por ser exclusivamente masculino em todos os escalões. Os jovens rapazes talentosos são promovidos a postos de responsabilidade. No que se refere aos escalões inferiores, a origem é menos importante do que a aptidão.

Aventuras em al-Haz

Mártires: Um bom cavaleiro cristão de Caithness ou de Mégalos, ou um homem santo, ostentarão a cruz orgulhosamente no seu escudo ou túnica. Isto é totalmente ilegal em al-Haz. E, uma mulher cavaleira de Caithness deveria não só desistir de suas armas, como também usar um véu e não falar a menos que tenha sido interpelada. Há diversas outras maneiras de um estrangeiro se meter em apuros com as rígidas leis de al-Haz.

Contrabando de Bebidas: Contrabandear álcool de ou para al-Haz, ou fabricá-lo e vendê-lo dentro das fronteiras é a maneira segura de se encrencar. Se for apanhado, o mínimo que se pode esperar é um açoitamento. Ainda assim, há muita gente sedenta no sul, e apenas uma porcentagem pequena deles é composta de não-muçulmanos.

Fuga da Prisão: A conseqüência lógica dos delitos acima descritos... libertar seus companheiros da prisão ou da escravidão. Lembre-se que o aprisionamento só dura até o próximo Dia Santo, quando um castigo mais rigoroso será aplicado.

A Cidade Sagrada: Os infiéis não devem nunca entrar na cidade de Geb al'Din; até mesmo *vê-la* é um crime que pode ser castigado com a cegueira. Evidentemente, nem todos se detêm por causa disso. Observe que se um PC não-islamita avistar ou entrar na cidade sagrada e depois alardear o fato, ele ou ela poderão se tornar alvo de assassinos!

O Príncipe Mendigo: Um mendigo esfarrapado no mercado afirma ser um nobre. Provavelmente ele está fugindo dos inimigos; provavelmente eles já cuidaram dele e o deixaram (cego ou mutilado?) para mendigar. Ele pede ajuda aos PCs.



A Riqueza é respeitada como uma concessão de Alá. Os ricos levam vidas confortáveis, até mesmo sibaríticas, em casas muradas cujos pátios abrigam belos jardins. Não há nada no Alcorão que exija que os crentes vivam sem conforto!

Em todos os níveis existe preconceito contra qualquer um que não seja da fé islamítica (um redutor geral de -1 sobre a Reação),não importando a raça, côr ou nacionalidade .

Al-Haz abriga algumas comunidades cristãs e judaicas, principalmente nas grandes cidades. Estes grupos são tolerados a despeito de suas tradições. Eles subsistem pela tolerância e sob a proteção do paxá local, que se beneficia com os impostos adicionais. Um grupo de infiéis que perca sua condição de protegido estará em sérios apuros. Há duzentos anos, havia mais dessas comunidades em al-Haz do que hoje em dia; a promessa de liberdade religiosa em Cardiel atraiu a maioria delas para o leste.

Não-humanos

A região central de al-Haz não tem praticamente nenhum habitante não-humano. Especialmente, não há Anões vivendo nas montanhas da Muralha do Altíssimo e não há Elfos em parte alguma de al-Haz.

No entanto, as grandes cidades costeiras são o lar de muitos mercadores Halflings e de algumas famílias de Anões artesãos que trabalham metais. Não há nenhum tipo de preconceito contra os não-humanos convertidos ao Islã.

Nas planícies orientais vive uma tribo de Reptantes civilizados, descendentes de escravos fugitivos de Mégalos. Eles são ainda mais retraídos e xenófobos do que os outros viandantes da região, não tendo qualquer utilidade para ninguém fora de sua tribo. Eles toleram seus vizinhos muçulmanos da mesma maneira que as outras tribos nômades toleram estranhos.

Magia

Em al-Haz, as artes mágicas são mais reprimidas do que encorajadas, sendo a magia quase que totalmente desconhecida em muitas zonas rurais. Ela é considerada maligna e não é tolerada pelos ulemás e professores fundamentalistas. Em outras regiões, os ulemás moderados permitem o seu uso desde que sob sua autorização expressa e, apenas para curar ou em defesa da Fé (e, geralmente, sob sua estrita supervisão).

O Sultão resistiu à pressão para banir a magia totalmente, percebendo que isto seria uma vantagem para seus rivais do norte. Como conseqüência, diversos grupos de fanáticos, entre eles os Balikitas principalmente, tomaram a questão em suas próprias mãos.

Atividades Militares

Ao menos na aparência, a maior parte de al-Haz está em paz. Na verdade existe uma rivalidade acirrada com os Sunitas do norte, suspeitas sobre os cristãos do leste, bandidos e Balikitas fanáticos vivendo nos desertos do noroeste e membros do Culto dos Assassinos (v. coluna lateral da pág. 31) em todas as grandes cidades. Algumas das ilhas ao largo da costa são covis de piratas, mas eles são poucos e cuidadosos. É muito mais comum eles instalarem suas bases em al-Haz e irem atacar em outros lugares, do que o inverso. Assim, apesar de longos anos de paz, al-Haz mantém uma poderosa força de combate que já teve o seu quinhão de lutas.

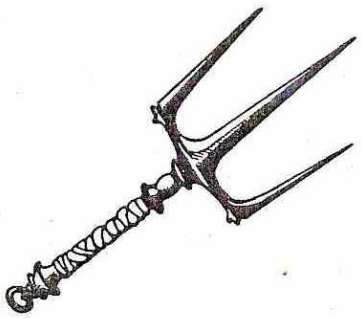
Fiéis a suas origens nômades, praticamente todos os guerreiros de al-Haz andam a cavalo. Cada paxá mantém sua tropa de homens — principalmente de infantaria montada com um contingente de cavalaria propriamente dita —, para manter a paz. Qualquer uma destas tropas, ou todas elas, estão à disposição do Sultão se ele o desejar. Todos os homens adultos das tribos errantes são treinados nas perícias dos guerreiros e, praticamente, nascem sobre as selas. Ainda assim, esta força de combate não chega nem perto do tamanho e do poder daquela existente na época das cruzadas. Se al-Haz estivesse envolvido numa guerra de verdade, iria necessitar dos serviços de mercenários para completar suas fileiras.

Por Trás da Muralha do Altíssimo

Toda a parte sudoeste do continente é cortada por uma série de barreiras naturais, começando no Mäelstrom ao largo da costa de al-Haz, continuando pela cadeia de montanhas chamada A Muralha do Altíssimo, o Grande Deserto, a imensidão gelada de Zarak e os territórios ressequidos e tristes dos Orcs. Nenhum destes lugares é hospitaleiro; todos são habitados por povos famosos pela sua hostilidade aos visitantes! Naturalmente, alguns aventureiros considerarão estes fatos como um desafio.

A localização exata da fronteira sudoeste de al-Haz é um segredo de estado, bem como o que fica depois dela. Alguns mercadores sabem que existe um comércio valioso no sudoeste. De vez em quando, caravanas vindas de Caithness, ou navios de Cardiel, ultrapassam essas fronteiras para se encontrar com membros de tribos islamitas independentes. Estes "filhos das planícies" só respondem aos seus próprios Xeques, e não aos paxás de al-Haz. Eles negociarão com marfim, jóias, cristais finos e quantidades apreciáveis de cobre ao natural - mas não permitirão que os mercadores adentrem muito em suas terras. Eles falam dos Gênios que governam o interior. A maioria das pessoas que chegar a saber tanto pensará que os Gênios são demônios!

Os mercadores e magos bem informados saberão que uns poucos viajantes eludiram os membros das tribos e entraram na terra dos Gênios (menos ainda voltaram de lá). Eles contam que os Gênios são na verdade, magos humanos muito poderosos, cada um com seu próprio castelo, numa área com nível de mana elevado. Os Gênios seguem o Islã e lutam constantemente entre si. Os homens das tribos servem como anteparo e, ocasionalmente, como mercenários. Pouco mais se sabe; a fonte de cobre, em particular, é um mistério.



A Lei

Em al-Haz, os preceitos do Shari'a são observados meticulosamente; suas leis são as mais rigorosas e seus castigos os mais severos de todas as nações civilizadas. Todos os casos são conduzidos por cortes religiosas, presididas por um cádi ou um ulemá. A corte do Sultão é a autoridade máxima e tem jurisdição sobre qualquer caso que interesse pessoalmente ao Sultão.

Os cádis, que são juízes em tempo integral, são profundamente respeitados em al-Haz (Nível de Status 4) e praticamente incorruptíveis. Porisso, mesmo que as leis sejam severas, elas são interpretadas com imparcialidade.

Os castigos geralmente consistem de mutilações ou açoitamentos, com morte por tortura nos casos extremos e de transgressores reincidentes. A tortura é encarada como uma forma do criminoso expiar seus pecados, bem como uma intimidação aos demais. Por isso, ela é realizada em público, geralmente de uma forma bem organizada, numa sexta-feira ou num Dia Santo. Há, em média, um Dia Santo por mês.

As atividades especificamente declaradas ilegais em al-Haz incluem:

Álcool: A posse ou o uso é um crime passível de açoite; a venda é um crime passível de mutilação. A embriaguez em público é praticamente desconhecida.

Cultos Não-islamitas: Qualquer um pode pertencer a outras religiões, mas não se pode pregar em público, exibir seus símbolos ou reunir-se para culto em locais públicos ou em grupos com mais de dez integrantes. (Alguns paxás poderão ser complacentes sobre esta última restrição com comunidades cristãs ou judaicas cumpridoras da lei.) O castigo geralmente é o confisco de propriedades; a reincidência no crime pode levar à escravidão ou à morte.

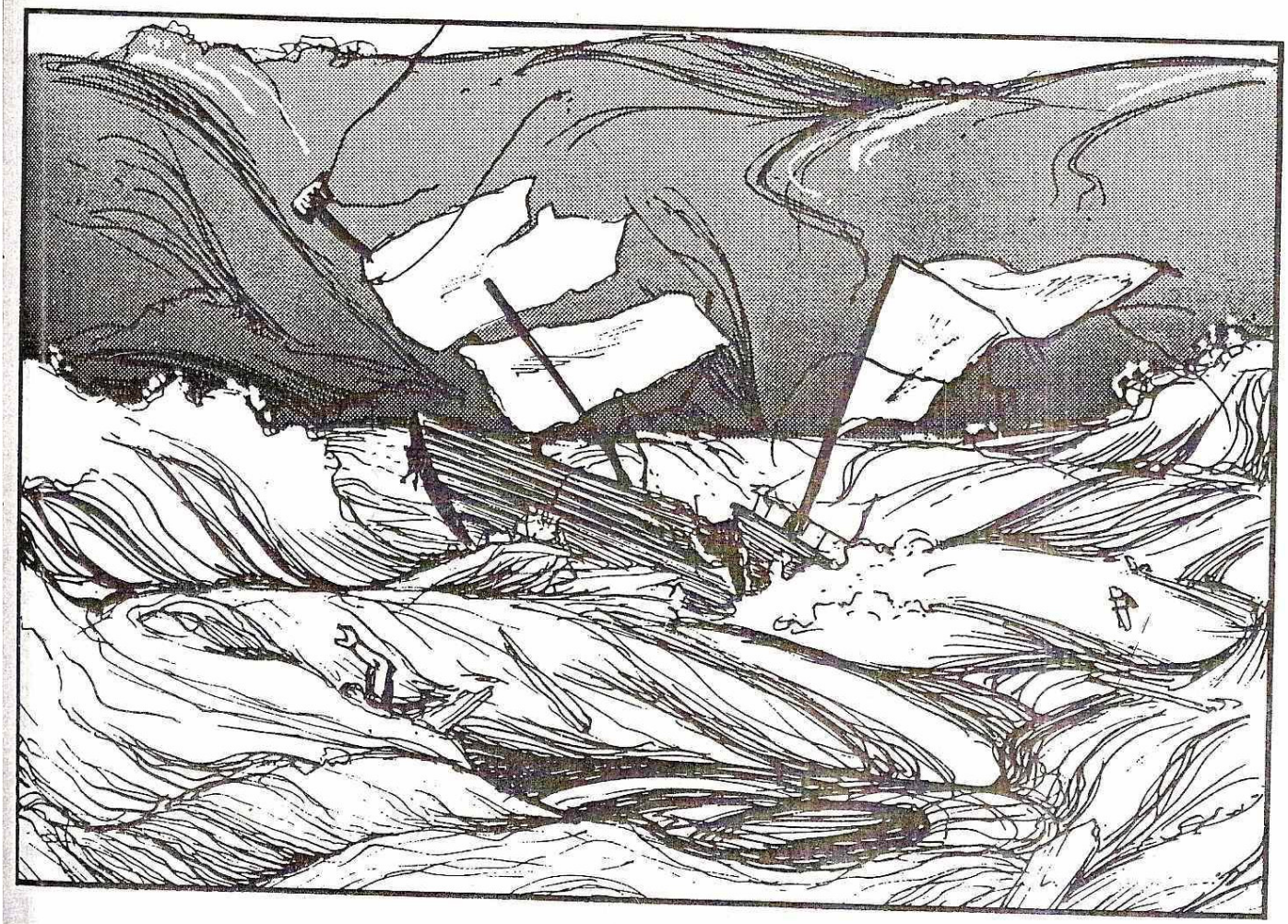
Atentado ao Pudor: Descrito como qualquer comportamento de uma mulher que escandalize um ulemá conservador. Deixar de usar um véu sobre o rosto em público; exibir braços ou pernas desnudos; demonstrações públicas de afeto; criticar um oficial — tudo é perigoso. As mulheres de fora e as não islamitas também não estão isentas. O castigo habitual é o açoitamento — por trás de cortinas, para não ferir o decoro.

O Mäelstrom

O Mäelstrom é um redemoinho tempestuoso, imenso e permanente, ao largo da costa de al-Haz. Sua localização não é fixa; ele aumenta e diminui e, às vezes chega a atingir a costa de al-Haz a oeste ou os Atóis Gêmeos a leste.

O Mäelstrom torna a navegação ao redor da Muralha do Altíssimo praticamente impossível. São necessários quatro dias para contornar o Mäelstrom; é necessário um teste de Marinhagem -6 a cada dia. A predição bem sucedida da localização exata do Mäelstrom, seja através de magia, Meteorologia (-6 novamente), ou a Noção do Clima, permitirá ao capitão fazer a viagem em 3 dias.

Uma falha significa que o navio fica danificado; duas falhas, ou uma falha crítica afundam o navio. Um navio que venha a sofrer danos no segundo ou terceiro dia de viagem precisará decidir entre retornar ou seguir em frente com a esperança de que os reparos possam ser feitos no porto de destino. Evidentemente, o navio que decidir retornar precisará fazer um ou mais testes extras a caminho de casa. E, as galés de al-Haz, assim como os piratas dos Atóis Gêmeos estão sempre à procura de embarcações danificadas pelo redemoinho...



Balik Abdallah al-Firuz, Ulemá Xiita

48 anos; cabelos cinza-prateados, penetrantes olhos negros; barba fina e longa; 1,80 m; 65 kg.

ST 10; DX 11; IQ 13; HT 11.

Vantagens: Carisma 3; Voz Melodiosa; Clericato; Memória Eidética (nível 1)

Desvantagens: Fanatismo (muçulmano xiita); Fantasia (Grande, todos os magos são maus); Intolerância Religiosa; Excesso de Confiança; Megalomania.

Perícias: Trovador 16; Liderança 12; Teologia 14; História 10; Administração 13.

Balik é o fundador dos Balikitas, uma ordem revolucionária de xiitas fanáticos, que prega que a magia é uma abominação proibida por Deus. Balik realmente acredita nisto. É essa crença real, combinada com seu carisma e oratória extraordinários, que levou os outros a atenderem a seu chamado.

Ele organizou seus seguidores de modo a transformá-los em um meio eficiente para atingir seu objetivo - a limpeza do Islã.



Rhajid al-Garyhan

32 anos; cabelos negros, olhos castanhos, constituição rija e atlética; 1,73 m; 60 kg.

ST 11; DX 14; IQ 10; HT 12.

Vantagens: Reflexos em Combate; Hipoalgia; Intuição.

Desvantagens: Fanatismo (Balikita); Intolerância Religiosa.

Perícias: Cavalgar 12; Acrobacia 12; Faca 16; Sacar Rápido (faca) 15; Tática 15; Venefício 10; Sombra 14; Furtividade 15; Pedagogia 12; Ocultamento 12; Camuflagem 13.

Al-Garyhan é o líder guerreiro dos Balikitas. Ele é a verdadeira mão que torna os Balikitas uma força poderosa. Ele é total e completamente dedicado a Balik, e sacrificaria sua vida pelo homem santo sem pensar duas vezes. Al-Garyhan supervisiona os planos de cada um dos ataques e projetou, pessoalmente, as defesas que protegem a fortaleza Balikita em Firuz. Ele raramente se ausenta do local.

A escravidão é comum em al-Haz. De acordo com o Shari'a, no entanto, a escravização de muçulmanos é estritamente proibida; um escravo que tiver sua conversão à Fé aceita pelos ulemás como genuína deverá ser libertado em um mês. É perfeitamente legal manter cristãos, pagãos ou outros infiéis como escravos.

A Costa

A costa meridional de al-Haz é constituída de praias arenosas sob o sol quente, pitorescas aldeias de pescadores e altas torres da cidade voltadas para portos buliçosos. O clima é no mínimo ameno durante o ano todo, sendo quente no verão. Nos baixios ao longo da costa, meninos e rapazes mergulham em busca de pérolas. Os barcos de pesca seguem os golfinhos atrás de cardumes de atuns e camarões. Os navios mercantes das terras do norte navegam próximo à costa, mantendo vigilância constante devido aos piratas.

Al-Ab'ra

Al-Ab'ra é a maior cidade de al-Haz e seu porto mais movimentado. Situa-se na embocadura do rio Alhallahan, através do qual inúmeras barcaças transportam os produtos da planície central até o mar. Os mercadores de muitos lugares vêm aqui para negociar com as louças, cristais, cerâmicas e produtos têxteis produzidos pelos artesãos hazifenses.

No entanto, o produto mais procurado e mais caro não é comercializado em público - o haxixe. Também conhecida como cânhamo, a droga é estritamente ilegal em al-Haz; os castigos por cultivar, vender ou usar o haxixe são tão severos, que a droga é contrabandeada pelas gangues locais para ser vendida para fora do país. Isto geralmente é feito num navio estrangeiro que está menos sujeito a busca ou apreensão pelas autoridades.

Recentemente, a disputa entre as duas maiores quadrilhas de haxixe tornou-se violenta. Cadáveres desfigurados ou mutilados têm aparecido com freqüência cada vez maior. E, há apenas alguns dias, um cádi que sentenciou um contrabandista de haxixe à morte por tortura no último Dia Santo, foi atravessado por uma flecha no pescoço ao sair da mesquita após as preces da sexta-feira. O Paxá de Quatro Rabos de Cavalo, Abdul Aziz ibn Ahmad, jurou pôr um fim à violência e levar os culpados à justiça. Os aldeões, porém, estão céticos.

Al-Abyad

A cidade de al-Abyad fica numa baía próxima aos contrafortes da Muralha do Altíssimo. Pequena em tamanho, o seu povo e o das terras circunvizinhas sobrevive do plantio do trigo e da criação de capreas e de gado para negociar com as terras do sudoeste. Logo a oeste da cidade fica o Portal de Alá, a passagem através da Muralha do Altíssimo para o território que margeia a terra dos Gênios. O imenso castelo do Paxá de Três Caudas de Cavalo Madawi al-Hassoun fica bem na entrada do Portal, e seus guardas só permitem a passagem de uns poucos mercadores favorecidos.

A construção e o reparo de navios também são uma indústria importante em al-Abyad; a madeira pode ser cortada nas colinas próximas. Os navios danificados pelo Mäelstrom, freqüentemente precisam parar ali para reparos e os estaleiros cobram preços verdadeiramente exorbitantes. Muitos dos navios, também, naufragam no promontório rochoso a sudoeste da cidade. A coleta dos restos dos naufrágios ao longo das praias fornece os meios de subsistência para muitas famílias pobres.

Os PCs que visitarem al-Abyad poderão encontrar-se com Ghalib, o Doido. Há cerca de 40 anos atrás, Ghalib, então um homem de meia idade, foi encontrado semi-morto na praia. Delirante e balbuciante, Ghalib conseguiu contar a seus salvadores que ele estava a bordo de um navio que havia naufragado no Mäelstrom. Os aldeões que o encontraram já o imaginavam - tais acontecimentos não eram raros. Ghalib, porém, continuou falando e contou que seu navio estava *regressando* da terra dos Gênios, onde sua tripulação tinha vivido durante os últimos 20 anos.

Todos acreditaram que Ghalib havia enlouquecido devido à sede e o terror da sua provação e sua história não foi levada a sério. Infelizmente, ele nunca recobrou o juízo. Hoje, com bem mais de 70 anos, ele ainda se senta na praça do mercado, esmolando e falando sozinho. O louco deleitará qualquer pessoa interessada em ouvir suas histórias sobre os Gênios, e as indicações para a recuperação de um tesouro fabuloso que descansa com seu navio no fundo do mar.

As Montanhas

A cadeia de montanhas chamada da Muralha do Altíssimo estende-se por todo o comprimento de al-Haz, desde a Grande Floresta e das terras áridas ao norte, até o oceano e o Mäelstrom ao sul. Aninhadas entre suas vertentes e vales, situam-se as maiores cidades de al-Haz, Gebel al-Hikmah e Geb'al-Din, assim como a fortaleza do culto dos Assassinos e o centro do movimento Balikita. O povo simples desta região sobrevive da criação de ovelhas e cabras, da caça e do plantio no solo rochoso dos contrafortes.

Gebel al-Hikmah

Gebel al-Hikmah é a capital de al-Haz. É aí que o Sultão Mamoun al-Mansour vive num palácio conhecido por Pavilhão Azul, cercado por seus vizires e concubinas. A cidade também é uma parada intermediária para os peregrinos que se dirigem para Geb'al-Din. Os guardas interpelam qualquer um que queira entrar na cidade e os infiéis são mandados de volta. Os guardas do Sultão e os Cavaleiros do Crescente vigiam os visitantes com *muita* atenção.

A residência permanente do Sultão, Gebel al-Hikmah é, com freqüência, palco de divertimentos e espetáculos fabulosos, que não são vistos em nenhuma outra parte de al-Haz. Entre eles encontram-se grandes partidas de polo patrocinadas pelo Sultão e por membros de sua corte. Existe um campo imenso mantido especificamente para esta finalidade, com arquibancadas ao redor, onde os espectadores podem sentar-se confortavelmente em almofadas de seda, à sombra de toldos de cores brilhantes. Os times são formados por profissionais contratados, pagos pelos vários paxás, mercadores, ulemás e vizires a serviço do Sultão. Mamoun é tão apaixonado pelo jogo, que patrocinar um time é uma maneira segura de conquistar seus favores.

Devido à vantagem política que pode ser obtida, a competição por trás dos bastidores dos torneios do Sultão é acirrada. São comuns os subornos, como também a prática de contratar um jogador célebre de algum time adversário. Se o jogador não puder ser comprado, ele sempre poderá ser inutilizado, ou mesmo morto. Os cavalos podem ser roubados, drogados ou mutilados antes de algum jogo importante. Uma partida pode ser perdida em troca de favores políticos. Ameaças, diplomacia e traições estão na ordem do dia; um grande torneio é um lugar onde tratados e acordos comerciais são fechados, casamentos combinados e velhas rixas resolvidas.

Geb'al-Din

Escondida no Grande Vale, bem fundo entre as vertentes da Muralha do Altíssimo, a Cidade Sagrada de Geb'al-Din é o centro do Islã em Yrth. É o objetivo da peregrinação obrigatória que os muçulmanos devem fazer uma vez na vida e o *qibla*, para onde se voltam as preces diárias. Ela foi chamada de "a cidade dos cem templos" (na verdade, há mais), mas o mais importante é o Santuário da Rocha. Este edifício abriga o enorme matacão negro no qual estão esculpidas milhares de passagens do Alcorão.

Somente os muçulmanos estão autorizados a passar pelos portões da cidade. Qualquer infiel pego entre seus muros é executado imediatamente.

Devido a seu papel como objetivo do *el-Hajj*, Geb'al-Din tem uma enorme população flutuante. Apenas os ulemás, uns poucos cádis, guardas dos templos, o pessoal das hospedarias e os servos e camponeses que os mantêm, vivem aqui o ano todo. Mesmo os mercadores que vendem seus produtos aos peregrinos vêm e vão conforme seus estoques se esgotam.

Sultão Mamoun al-Mansur

30 anos; cabelos negros e bastos, olhos castanhos; 1,68 m; 90 kg.

ST 10; DX 9; IQ 11; HT 9.

Vantagens: Status (7); Riqueza (Podre de Rico); Alfabetização; Poderes Legais (15 pontos).

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Excesso de Peso; Preguiça; Gula; Luxúria.

Perícias: Cavalgar 11; Administração 10; Trovador 12; Artista 13; Poeta 12; Sex-Appeal 11; Espadas Curtas 9;

Mamoun é o exemplo perfeito do filho rico mimado que se tornou um homem rico mimado. Ele tem um interesse muito superficial pelo dia-a-dia de al-Haz, permitindo que seus Vizires administrem o país por ele. Seu maior interesse é saber quem vencerá a próxima partida de pólo, qual a melhor rima para seu mais novo poema épico ou que cara tem a nova garota do harém.

Infelizmente, Mamoun é estéril também, apesar de que ele com certeza nunca desistirá de tentar. Ele pensou em chamar alguns magos para ajudá-lo, mas a histeria anti-magia vigente covenceu-o do contrário. Ele desenvolveu um ódio pelos Balikitas, que assassinaram um de seus conselheiros devido aos boatos (verdadeiros) de que aquele homem praticava magia. Mamoun quer ver Balik morto - *já* - e ofereceu uma polpuda recompensa a qualquer um que queira fazer o serviço.



Os Vizires

Os conselheiros mais próximos e mais confiáveis do Sultão, os vizires são os verdadeiros administradores de al-Haz, sobretudo porque Mamoun tem tão pouco interesse na administração de seu país.

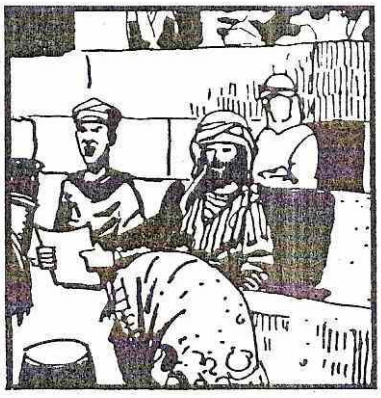
Há quatro vizires:

Ahmed ibn Nabil al-Safa é um grande sábio. Ele passa horas pesquisando pequenos detalhes da história e da teologia nos imensos arquivos de Gebel al-Hikmah e é considerado o maior conhecedor da história hazifense. Outros vizires sempre o procuram para se aconselhar com ele em assuntos técnicos. Todas estas pesquisas deixaram al-Safa sem tempo para outras distrações, o que lhe convém perfeitamente.

Omar al-Acayib é outro dos quatro sábios, apesar de suas pesquisas enveredarem por caminhos estranhos. Na verdade, ele é um mago praticante, embora hoje em dia ele se mantenha num nível bem baixo de atividade. Devido ao seu interesse pessoal, é Omar que está supervisionando a questão dos Balikitas e, ele pressiona constantemente seus amigos conselheiros por ações mais decisivas. Estes, por sua vez, fazem conjecturas sobre seu interesse no assunto.

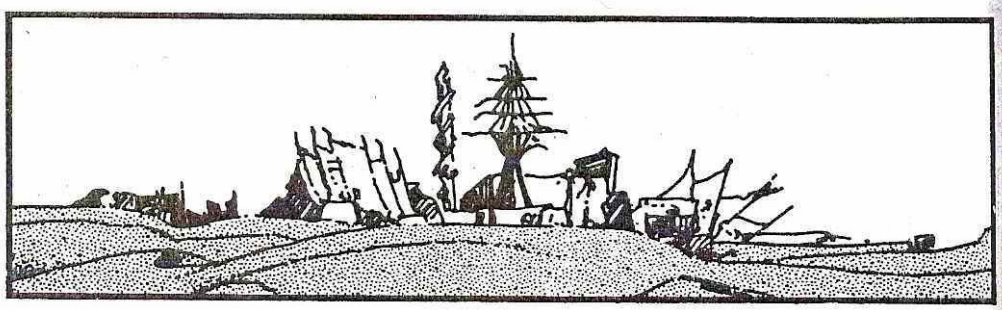
Salim ibn Marid al-Sofian é um homem conservador que acha que a melhor maneira de lidar com qualquer situação é a moda antiga, qualquer que seja ela. Apesar de sua falta de inovação, Salim é um excelente administrador e general, e supervisiona os exércitos do Sultão de modo eficiente. Ele encara o problema dos Balikitas como algo que vai desaparecer com o tempo, e se recusa a tomar qualquer atitude agressiva quanto ao caso.

Sharif ibn Ali al-Abyad é um excelente administrador e mercador, conhecido por ser absolutamente insubornável. Ele supervisiona todo o comércio de al-Haz, bem como a escrituração do palácio. Embora seja originário da cidade portuária de Abyad, ele nunca a favoreceu em detrimento das outras, fato este que deixa seus parentes extremamente aborrecidos.



A natureza flutuante da população de Geb'al-Din é em grande parte responsável pela crise que a cidade vive atualmente.

É que, tragicamente, Geb'al-Din foi atingida pela peste. No último mês, dúzias de pessoas têm morrido — todos fracos demais para regressarem a suas casas distantes. As tropas do Sultão tentaram impedir os peregrinos de se aproximarem da cidade, prevenindo-os, mas poucos lhes deram ouvidos. Foram infrutíferas também as tentativas de fazê-los ficar, e os estoques de comida são insuficientes. Em qualquer outro lugar, seriam chamados magos com habilidades curativas para combater a doença, mas os conservadores ulemás xiitas da cidade o proíbem. Isto, afirmam eles, é o castigo de Alá por ignorarem Suas ordens de proscrever a magia. Os vizires do Sultão apelaram aos ulemás para que eles permitissem a entrada de curandeiros-mágicos na cidade, apontando-lhes o fato de que os peregrinos poderiam disseminar a peste por todo o mundo islamítico. Até agora, suas súplicas foram em vão.



Firuz

Firuz é o nome local das terras áridas localizadas no extremo noroeste de al-Haz, estendendo-se desde os contrafortes das montanhas a oeste, até a Grande Floresta ao norte. É uma região traiçoeira e perigosa, com morros desabados, gargantas sem saída e penhascos inesperados. Muito pouca vegetação se desenvolve aqui, já que a região é castigada por uma seca quase permanente. As capreas e merinos nativos são os únicos animais domésticos que conseguem sobreviver sem auxílio, e eles garantem o sustento dos habitantes locais.

O povo que se instalou aí no início, era quase que exclusivamente constituído de foras-da-lei, vindos de vários lugares para esta região estéril, para sobreviverem como pudessem. A região nunca teve um governo bem organizado. Os que vêm para cá sobrevivem como podem — geralmente roubando dos vizinhos.

Recentemente, porém, esta situação mudou. Balik Abdallah al-Firuz fez acender uma centelha entre os pobres e cansados habitantes locais, pregando que a magia é uma abominação, que o seu uso é a raiz do mal e a fonte de todos os problemas. Durante a última década, ele consegiu um número impressionante de seguidores, organizando a população dispersa de Firuz em grupos de assassinos, enviados para realizar o trabalho de Alá — aniquilando os mágicos. O Sultão pôs a cabeça de Balik a prêmio, mas o ulemá se escondeu no interior das terras áridas e não foi mais visto por ninguém além dos seus seguidores mais fiéis. Seu séquito continua crescendo.

A maior parte de Firuz é uma área com nível baixo de mana.

As Planícies

A maior parte das terras de al-Haz é composta de planícies. São terras ricas e férteis situadas sobre colinas suavemente onduladas. As planícies centrais são pontilhadas por pequenas comunidades de muçulmanos, que cultivam a terra com milho e trigo. Ao norte e a leste existem extensas pradarias, dominadas por rebanhos selvagens de antílopes, zebras, bisões e gado vacum, assim como manadas de moa e uns poucos Belictérios solitários que percorrem trilhas antigas que cortam o país. Alguns destes animais são protegidos pelo, e para o Sultão, com castigos severos para aqueles que forem apanhados com eles.

As Tribos Nômades

Este povo agressivo e orgulhoso segue seus rebanhos de um canto para outro; cada tribo tem seu próprio território, mas as rivalidades e os ataques entre elas são um hábito. O bem mais valioso de qualquer tribo são seus cavalos - criados tanto por sua força, como pela velocidade e beleza, os cavalos de al-Haz só são superados pelos dos Territórios dos Nômades ao norte. As tribos realizam reuniões anuais, onde são organizadas corridas de cavalos através de trilhas longas e traiçoeiras. O vencedor tem o direito de escolher as melhores linhagens da competição para fortalecer a sua própria.

Estes homens servem também como primeira linha de defesa contra invasões a al-Haz. Eles são extremamente desconfiados de qualquer fato fora do habitual e geralmente atacarão primeiro e perguntarão depois. Os estrangeiros, sobretudo os não muçulmanos, são sempre suspeitos e costumam ser detidos para interrogatório. Incursões fronteiriças contra tribos Sunitas de al-Wazif não são de todo incomuns, chegando até a ser um hábito para algumas tribos. Embora a posição oficial seja de repúdio, esta é a forma pela qual o Sultão obtém grande parte das informações sobre os movimentos dos wazifenses.

Alhallabad

Alhallabad situa-se na principal bifurcação do rio Alhallahan, na rica região da planície central de al-Haz. As fazendas circundantes são prósperas o suficiente para abastecer a população da cidade, mas o grosso da riqueza provém do comércio com as tribos nômades. Sendo a única cidade de verdade da região central de al-Haz, Alhallabad é a parada anual dos grupos que vagueiam pelas planícies, e é famosa por suas fabulosas feiras de cavalos. Ela também atrai sábios, doutores, artistas, poetas e ulemás, e abriga o maior colégio e a maior biblioteca de al-Haz. Governada por um Paxá de Três Caudas de Cavalo, Alhallabad é um feudo muito rico.

Mas, nem tudo vai bem. O atual Paxá, Alihaba al-Khalil, é um homem muito velho e doente. Ele tem três filhos, cada um dos quais cobiça o poder e as riquezas da cidade. Em seu delírio, o Paxá decidiu dividir a cidade equitativamente entre os três, na esperança de obrigá-los a trabalhar em conjunto pela paz do todo. Por terem sido rivais a vida toda, os filhos estão mais propensos a destruírem-se uns aos outros, e à cidade junto. Além disso, o conselheiro favorito de Alihaba foi assassinado recentemente pelos Balikitas, que o acusaram de ser um praticante das artes mágicas. Ele reagiu eliminando todos os devotos do culto, provocando com isso o aprisionamento e morte de muita gente inocente na cidade. As tribos nômades pegaram em armas, agitadas pelos boatos de guerra vindos do norte. A luta declarada entre as forças do Paxá e uma tribo não colaboracionista do norte pelas ruas de Alhallabad só aumentou a tensão e o mal-estar. É só uma questão de tempo até que mais sangue seja derramado.

Tredroy Ocidental

Tredroy Ocidental é a principal cidade de al-Haz, apesar de ser a menor porção da metrópole tripartida. Situada na confluência dos rios Pedra Azul e Lorian, ela é um grande porto marítimo e o centro comercial dos produtos que vêm do norte para al-Haz. As mercadorias seguem daí para Ten-Tiri, em Cardiel, pelo Lorian e de lá para oeste pela costa, ou são levadas pelos grupos nômades, para serem negociadas em Alhallabad e Gebel al-Hikmah.

Tredroy Ocidental é administrada por Khalid Abdalah ibn Ali al-Pradin, um Paxá de Três Caudas de Cavalo. O jovem governante tem apenas 26 anos, mas possui um desejo imenso de fazer juz à sua posição e está profundamente comprometido com a prosperidade de sua cidade.

Tredroy Ocidental é muito mais tolerante do que outras regiões de al-Haz; algumas pessoas acham que de forma escandalosa... No entanto, ela é de longe a seção mais rigorosa daquela cidade normalmente tolerante. Os não-muçulmanos são obrigados a vestir roupas diferenciadas, sob o risco de serem presos e punidos por tentarem se fazer passar por um muçulmano. Qualquer um que não esteja assim caracterizado tem a obrigação de observar rigorosamente as regras do Shari'a.

Para maiores informações, veja o suplemento *Tredroy*, do ***GURPS Fantasy***, pág. 32.

Os Três Filhos de Alhallabad

Alihaba al-Khalil, Paxá de Três Rabos de Cavalo e governante hereditário da cidade de Alhallabad e territórios circunvizinhos, está morrendo. Seu maior desejo é ver seus três filhos trabalhando em harmonia e, ao invés de escolher um deles como sucessor, ele decidiu dar a cada um deles, um de três quartos da cidade. Os filhos não estão mais felizes com isso do que o povo da cidade, que acredita que a disputa resultante acabará com a paz em que vivem.

Baden ibn Alihaba al-Asadel

30 anos; cabelos negros finos, olhos castanhos; 1,61 m; 85 kg.

ST 9; DX 11; IQ 10; HT 10.

Vantagens: Status 4; Riqueza (Muito Rico); Poderes Legais (15 pontos).

Desvantagens: Vontade Fraca -2; Miopia; Gula.

Perícias: Cavalgar 12; Trovador 10; Espadas de Lâmina Larga 12; Escudo 12; Administração 10; Diplomacia 11.

Baden é o filho mais velho e o mais fraco dos três. Ele está furioso porque seu pai não lhe concedeu o que lhe era de direito, mas permanece constantemente ao lado de seu pai até que ele morra. Seu maior trunfo talvez seja sua esposa, uma diplomata perspicaz, com uma boa dose de bom-senso.

Fadil ibn Alihaba al-Azim

28 anos; cabelos negros e olhos castanhos; 1,70 m; 87,5 kg.

ST 13; DX 13; IQ 9; HT 10.

Vantagens: Status 4; Riqueza (Muito Rico); Reflexos em Combate; Força de Vontade.

Desvantagens: Mau-Humor; Cobiça.

Perícias: Cavalgar 14; Espadas de Lâmina Larga 15; Escudo 14; Liderança 12 Estratégia 11.

Fadil é um guerreiro forte e pouco inteligente. Ele planeja passar a perna em seu irmão mais velho e tomar-lhe as terras à força. Várias tropas da família são leais a ele, mas o povo da cidade o teme.

Denyz ibn Alihaba al-Hassan

24 anos; cabelos negros e grossos, olhos castanhos; 1,73 m; 80 Kg.

ST 11;DX 13; IQ 13; HT 10

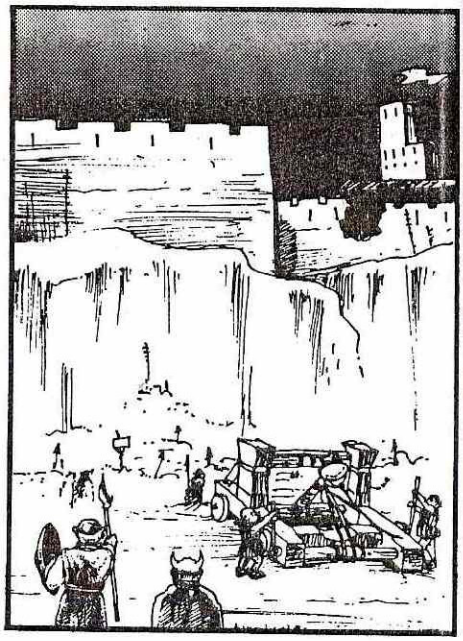
Vantagens: Status 4; Riqueza (Muito Rico); Carisma 2; Poderes Legais (15 pontos).

Desvantagens: Honestidade; Impulsividade; Senso de Dever (Alhallabad).

Perícias: Cavalgar 13; Espadas de Lâmina Larga 13; Liderança 12; Diplomacia 11; Trovador 12; Escudo 12.

Denyz é o mais sábio dos três filhos. Ele acha que seu pai está completamente louco. Se não fosse o seu senso de Dever pela cidade, ele teria deixado seus dois irmãos sozinhos para destruí-la. Ele está tentando desesperadamente encontrar uma maneira de trazer a paz.

Al-Wazif



Al-Wazif limita-se a leste com o oceano, ao sul com al-Haz e Cardiel, a oeste com a região árida e montanhosa de Caithness e ao norte com seu inimigo tradicional, Mégalos. Ele é o baluarte contra o qual os cruzados megalanos se atiraram durante séculos. No entanto, sua posição central o enriquece com o comércio por terra e por mar. Os séculos de hostilidades consolidaram as regiões fronteiriças; al-Wazif está bem preparado para se defender.

História

As tribos de muçulmanos Sunitas que vagavam pelas colinas e pradarias da região central de Ytarria uniram-se pela primeira vez para lutar contra as legiões conquistadoras de Mégalos.

Em 1444, dois anos após os Xiitas do sul terem fundado a nação Islamítica de al--Haz, as tribos do norte se reuniram para um torneio de quinze dias, durante os quais seus melhores homens competiram em perícia, força audácia e destreza. O vencedor foi declarado Califa, o Eleito de Alá; Os perdedores juraram segui-lo até à morte. Assim nasceu a nação de al-Wazif.

A nova nação suportou a violência dos ataques megalanos durante vários anos. As legiões arrasaram suas vilas e cidades, a marinha saqueava suas costas. Mas os wazifenses continuaram lutando obstinadamente, valendo-se de seus irmãos de al--Haz, ao sul, para estoques e suprimentos. E, quando o vizinho al-Kard finalmente se submeteu aos invasores, o Califa soube tirar vantagem da curta trégua que se conseguiu. Quando os Dragões se voltaram novamente para o oeste, al-Wazif estava mais do que preparado. Imensas máquinas de guerra para defender suas cidades dos cercos, unidades inteiras de magos e fronteiras fortificadas retardaram a invasão. A guerra se prolongou por cem anos antes que Cardiel se libertasse e trouxesse a paz.

Nos dois séculos seguintes, os wazifenses resistiram às invasões e ataques periódicos de fronteira efetuados por Mégalos. Mas, a cada tentativa as vitórias megalanas diminuíam. A rebelião de Caithness, as derrotas no norte e a expansão da Floresta Negra contribuíram para a segurança de al-Wazif. Hoje em dia ele é um país próspero.

Há alguns meses atrás, o Califa Ishaq al-Sharif, um monarca sábio e tolerante, morreu após uma doença prolongada. Seu filho de meia-idade, Hafsa al-Talib ibn Ishaq, o sucedeu. O novo Califa é um erudito e um indolente, que pouco se interessa pelos assuntos de estado. Ele prefere deixar estas preocupações para seus hábeis conselheiros. Ultimamente, estes conselheiros têm-lhe dito para tirar vantagem da aparente dissensão existente em Mégalos. Eles lhe recomendaram invadir o Império e conquistar glória para si e para os seguidores Islã. O Califa vetou terminantemente estas sugestões, sem saber que seus generais já haviam colocado as engrenagens da guerra em movimento.

Geografia, Flora e Fauna

A maior parte de al-Wazif é composta de pradarias ondulantes, montanhosas ao norte e aplainando-se nas direções sul e leste. A costa nordeste é rochosa e estéril, dispondo de poucos portos de qualidade, mas com dúzias de pequenos postos avançados que provêm o sustento para pescadores

Sunitas versus Xiitas

Embora a causa deste cisma entre os seguidores do Islã seja política, relacionada diretamente com a escolha da liderança da comunidade, ela se aprofundou até abarcar diferenças teológicas. Os Xiitas legitimistas sempre sustentaram que o direito de governar é um direito divino a ser exercido unicamente pela família sagrada que descende diretamente do Profeta. Para apoiar tais argumentos, eles desenvolveram a teologia de que a administração política é uma manifestação de Alá o qual, por sua própria presença, outorga o conhecimento verdadeiro ao homem. Este líder único é infalível. Os Sunitas ("tradicionalistas") optaram pelo caminho mais conservador, escolhendo o líder julgado mais qualificado pela maioria da comunidade. Na verdade, sua teologia é toda fundamentada no conceito da *maioria consolidada* que define um caminho bem conhecido contra as posições periféricas ou caprichosas da minoria. Assim, a comunidade muçulmana torna-se uma entidade privilegiada, guiada pelas mãos de Alá e dotada da infalibilidade.

Curiosamente, enquanto enfatizava o ponto de vista da maioria e estigmatizava a dissidência como heresia, o Sunismo desenvolvia simultaneamente o princípio da acomodação e tolerância. "Diferenças de opinião entre a minha comunidade são uma bênção", disse o Profeta, e isso foi tomado ao pé da letra pelos Sunitas. Este princípio permite que diversas seitas e escolas de pensamento coexistam em al--Wäzif, já que nenhum grupo pode ser excluído da comunidade a menos que ele próprio renuncie ao Islã. Os Xiitas, por sua vez, são notórios por sua intolerância contra aqueles que não aceitam a teoria do direito divino, uma vez que a verdade só vem através do governo divino, e que as opiniões de todos os seres humanos falíveis é inútil.

A última diferença fundamental entre os dois povos muçulmanos de Yrth é o conceito do livre arbítrio. Os Sunitas crêem que todas as ações são predestinadas por Alá e que, na verdade, os homens não têm o poder de agir antes do momento em que realmente o fazem, e que Alá criou este poder no momento daquela ação. Além disso, o homem é por definição, um ser falível, incapaz de discernir entre o bem e o mal por si próprio. Só a vontade de Alá torna os atos bons ou maus, e por isso, a lei divina deve ser simplesmente aceita. Inversamente, os Xiitas adotaram a doutrina do livre arbítrio humano e da capacidade do homem no uso da razão para discernir o bem do mal.

que se lançam ao mar em frágeis embarcações. Devido à dificuldade em se construir estradas até estas pequenas vilas, a maioria delas é auto-suficiente. Com isso, o restante do país quase não dispõe de frutos do mar, embora alguns navios mercantes pequenos comprem petiscos raros destes pescadores e os revendam em outros lugares por preços exorbitantes.

Há muito pouca mata em al-Wazif; as árvores existentes, sobretudo choupos e salgueiros, crescem em pequenos arvoredos junto às margens dos rios e riachos. No entanto, o capim alto abriga vida selvagem em abundância. São comuns os antílopes, cavalos selvagens,moa e bisões. Os rebanhos são perseguidos por leões, lobos, marsupos e chacais. Há também codornizes, galos silvestres, falcões e pequenos mamíferos em profusão.

Os pastores wazifenses criam todo tipo de gado. O solo e o clima são propícios para qualquer tipo de cultura, mais especialmente para os cereais. A madeira precisa ser importada por mar, de Mégalos ou da orla da Grande Floresta a oeste. Al-Wazif é uma área com nível de mana normal, decaindo para mana baixo nas colinas ocidentais e nas terras áridas.

Sociedade

O governante de al-Wazif é o Califa (Nível 7), é um monarca de sucessão hereditária. Seu reino é dividido em feudos, administrados pelos descendentes líderes das tribos originais. No geral, o sistema funciona como nas nações cristãs, exceto que os títulos são diferentes. Estes são uma miscelânea de títulos árabes e turcos da antiga Terra: Bei(6); Emir (5); Atabeg (4); Quediva (3); Cavaleiro Proprietário de Terras (3); Alcaide e Cavaleiro Sem Terras (2), e assim por diante.

Assim como em Caithness, os talentosos ou os afortunados podem ascender em quase todos os níveis. As proezas com armas, em particular, são amplamente recompensadas; combinadas com habilidades para governar e liderar elas sempre são notadas.

Os habitantes das regiões norte e leste de al-Wazif são, em sua maioria, fazendeiros. No entanto, alguns deles, sobretudo os do sudoeste do país, ainda levam uma vida nômade. Eles vagueiam pelas terras de seus suseranos, conduzindo seus rebanhos, pagando-lhes uma taxa anual em gado, capreas ou cavalos.

Al-Wazif adotou muitas das tradições da cavalaria de seus inimigos megalanos e de seus amigos cardielenses. As ordens de cavalaria islamitas (v. coluna lateral da pág.32) são particularmente fortes nesta nação. Alguns dos maiores heróis cavaleiros provêm de al-Wazif; mesmo o arrogante Mégalos trata os cavaleiros islamitas em termos de igualdade.

Poucos não-humanos nativos de al-Wazif, embora os que ali vivem sejam bem tratados. Há poucos Elfos e quase nenhum Anão. Ocasionalmente, vêem-se vilas rurais de Halflings e, nas cidades, vivem muitos mercadores Goblins. Quase todos estes povos adotam o Islã, e alguns até se tornam ulemás!

Magia

O Califa exige que todos os magos de al-Wazif lhe prestem dois anos de serviços. Como a remuneração é generosa (20% acima do normal), muitos optam por permanecer mais tempo. A maioria destes magos serve com o exército, guardando a fronteira megalana ou defendendo-o contra os bandidos das montanhas.

A magia de combate é extraordinariamente valorizada em al-Wazif, bem como os objetos encantados. Um dos principais deveres dos magos do Califa é o de recolher e fabricar objetos encantados. Estes objetos são guardados em locais secretos por todo o país, sendo distribuídos ao exército em caso de invasão. (No suplemento *Tredroy* existe uma aventura com o legendário Umgazur, talvez o maior destes esconderijos.)

Atividades Militares

O Califa mantém um exército permanente, aquartelado ao longo da fronteira setentrional, para rechaçar as invasões de Mégalos. Cada suserano também mantém suas próprias tropas, sendo que os dos feudos próximos às fronteiras necessitam de forças muito maiores.

A Peste

A cidade muçulmana de Geb'al-Din (v. pág. 79) está sendo assolada pela peste bubônica. Incubada entre a população de roedores da cidade, ela se alastrou pelos moradores humanos com grande velocidade.

Os sintomas iniciais são calafrios, vômitos, dor de cabeça, tonturas e intolerância à luz. Se não for tratada, a dor se espalha pelas costas e membros e a vítima fica insone, apática ou delirante. A temperatura do corpo sobe drasticamente. O sinal mais característico é o aparecimento de bubões, grandes vergões arroxeados nos braços e nas costas. Se um visitante não estiver informado de que a peste está na cidade, um teste bem sucedido de Diagnose +2 lhe revelará o que está acontecendo logo que ele vir uma vítima da doença. A peste é rara em Yrth, mas todos os médicos aprenderam sobre ela.

Faça um teste contra HT +2 para cada dia de permanência na cidade (v. os modificadores para este teste no MB, pág. 133). Um sucesso significa que o personagem escapou de contrair a doença; um sucesso decisivo significa que o personagem é imune e não precisa mais fazer testes diários. Uma falha significa que ele contraiu a peste. Uma falha crítica indica um caso muito grave, com efeitos duplicados.

Uma vítima infectada cai doente em 24 horas. Faça um teste de HT para cada dia da doença:

Um sucesso decisivo indica recuperação.

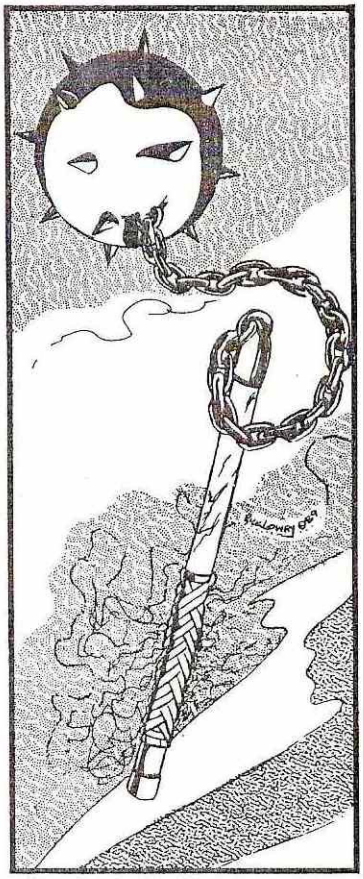
Um sucesso significa que a vítima permaneceu estável. Dois sucessos consecutivos permitem a recuperação de 1 ponto de HT. Três sucessos consecutivos significam que a vítima superou a doença e pode recuperar sua HT normalmente.

Uma falha significa que a vítima perde 1D pontos de HT, DX, ST e IQ, em jogadas separadas. ST, DX e IQ nunca terão valores menores que 3 e serão recobrados à mesma velocidade de recuperação da HT, se a vítima sarar.

A perda de metade da IQ inicial da vítima significa que ela começou a delirar.

A cidade está cheia de charlatães com curas e profilaxias falsas. Um teste bem sucedido de Medicina revelará que qualquer dessas panacéias é falsa, mas os visitantes precisam ter cuidado com quem eles denunciam.

Curas mágicas verdadeiras funcionarão tão bem como no caso de qualquer outra doença. Escondida em uns poucos grimoires antigos existe uma mágica especializada para Banir a Peste. Também existe pelo menos uma poção alquímica que é um remédio específico contra a peste. Infelizmente, tanto uma quanto a outra são meros boatos nas terras que delas necessitam.



A fronteira meridional está basicamente desguarnecida — pelo menos em comparação com a setentrional. A rivalidade contínua entre as tribos Sunitas e Xiitas provocaram algumas escaramuças no sul, mas como nem o Sultão nem o Califa estão interessados numa agressão declarada entre seus dois países, estas lutas locais são ignoradas.

De vez em quando, os nobres de al-Wazif voltam seus exércitos uns contra os outros, exatamente como os de Caithness e Mégalos fazem. A ameaça permanente de uma invasão Megalana, no entanto, e os castigos verdadeiramente barbarizantes inventados pelo Califa para punir os traidores ajudam a manter estas altercações em nível mínimo.

Durante o último século, aconteceu apenas quatro vezes de um feudo mudar de mãos pela violência, e um dos novos suseranos só conseguiu manter sua cabeça por quinze dias após a conquista.

Um bom mercenário sempre consegue encontrar trabalho em al-Wazif, desde que possa encontrar alguém da guilda local que responda por ele. Os wazifenses são extremamente cautelosos para não contratarem um megalano disfarçado. Este expediente já foi usado muitas vezes...

A Lei

Assim como em al-Haz, a lei wazifense se baseia no Shari'a. Diferentemente de lá, porém, os decretos do Califa como líder da Fé têm o mesmo peso que as opiniões dos ulemás. Já que poucos Califas são teólogos, desenvolveu-se uma tradição secular paralela ao Shari'a. Geralmente, os decretos reais abordam temas sobre os quais as tradições são vagas. O Califa só irá contradizer o Shari'a nos casos em que ele tenha interesse vital — a situação legal da magia é um destes casos.

Alguns dos nobres principais se reservam o direito de intervir em julgamentos realizados em seus feudos. Eles podem decidir perdoar uma pessoa aprisionada pelos cadis, ou impôr um castigo mais severo, conforme lhes convenha. Induzir um nobre local a conceder o perdão é um risco, mas que freqüentemente vale a pena correr.

Conseqüentemente, as leis do Shari'a tendem a ser observadas com menos rigor em al-Wazif do que em al-Haz. Meio a contragosto, o álcool não é proibido entre os cristãos e os judeus, embora a embriaguez o seja. Além disso as mulheres estrangeiras podem sair sem véu, sem receio de serem presas ou apedrejadas. É evidente que qualquer um que diga que a lei não se aplica a si próprio deve se preparar para uma péssima surpresa!

Al-Siyassi

Al-Siyassi, numa das margens do lago Bir Maj'in, é uma das mais antigas cidades humanas de Yrth. Fundada em 1074, al-Siyassi foi, durante séculos, a única metrópole num raio de centenas de quilômetros. Ela serviu como centro cultural, religioso e econômico para o que veio a se tornar al-Wazif. As tribos muçulmanas do norte reuniram-se ali para os primeiros Grandes Jogos, em 1435, e al-Siyassi tornou-se a capital da nova nação.

Aventuras em al-Wazif

Os Grandes Jogos: Não existe meio mais rápido para alguém recém-chegado a al-Wazif fazer fama e fortuna. Para maiores detalhes, veja a coluna lateral da pág. 85.

Guardas de Caravana: Nesta região comercial, uma caravana poderia ir a qualquer lugar. As viagens através das terras áridas de Caithness, ou para a Grande Floresta - áreas com nível de mana baixo, infestadas de monstros -, podem ser particularmente perigosas.

Lutas com escravagistas: Os captores de escravos de Mégalos atacam al-Wazif sempre que podem - tanto por terra, como por mar. Isto não acontece com freqüência que justifique uma mobilização geral de tropas, mas quando ocorrer, os PCs poderão ser envolvidos.

Intrigas na Fronteira: PCs mercenários poderiam ser contratados tanto por Mégalos, como por al-Wazif (ou ambos!), para se infiltrar nas defesas inimigas da fronteira.

Guarda-costas: Os PCs podem se empregar como guarda-costas pessoais de algum nobre ou mago poderoso. Com membros do culto dos Assassinos e dos fanáticos Balikitas por perto, seu serviços certamente serão necessários!

Magos renegados: Os PCs podem ser magos que estejam tentando escapar do recrutamento e deixar o país, ao invés de prestar o serviço obrigatório ao Califa. Ou eles podem entrar no negócio de contrabandear tais fugitivos para a liberdade. Ou poderiam ser representantes a serviço do Califa, ou de um de seus nobres, que estejam à caça daqueles traidores.

Hoje em dia, a capital wazifense está mais próspera do que nunca. Ao contrário das planícies circundantes, seus campos de trigo e milho são bem irrigados. Bosques de oliveiras, pessegueiros, figueiras e amendoeiras adornam as vertentes verdes. Al-Siyassi se orgulha de possuir uma das maiores universidades de Yrth, diversas escolas de artes mágicas e muitos artistas, poetas e filósofos. Sob o patrocínio do erudito Califa Hafsa al-Talib (o Investigador), as artes têm florescido como nunca antes na capital. Homens instruídos de todo Yrth — cristãos, judeus e muçulmanos — reúnem-se ali para estudar e trocar idéias.

O interesse do Califa pela arte e a história é encarado como uma obsessão sem nexo por vários de seus conselheiros. Alguns desses conselheiros serviram ao pai do Califa, Ishaq, durante todas suas vidas, e consideram o filho dolorosamente incapaz. Ao menos, dizem seus auxiliares, ele dá ouvidos ao conselho. Mas seus oponentes estão preocupados com a necessidade de uma liderança efetiva. Em função da total displicência do Califa quanto aos assuntos militares, a antiga guarda está totalmente desalentada. Esta facção é liderada pelo meio-irmão mais velho do Califa, o Emir Harun abd Ishaq.

Outro motivo de preocupação é o fato de o Califa (já na meia-idade) não ter um herdeiro varão. Pelo fato de passar a maior parte de seu tempo estudando, debruçado sobre pergaminhos empoeirados, o monarca raramente visita seu harém e não tornou a se casar após a morte de sua primeira e única esposa alguns anos atrás.

Qazr al-Sawh

Qazr al-Sawh é a maior cidade do norte de al-Wazif, e o ponto forte das defesas setentrionais da nação. Ela se encontra aninhada entre colinas ondulantes, voltada para o rio Conn. Cada palmo de terra é cultivado — se não para a agricultura do trigo e das oliveiras, então como forragem para capreas e merinos. Isto é indispensável para manter as guarnições dos vários castelos que pontilham a paisagem.

O povo de Qazr al-Sawh está acostumado à guerra. Os muros da cidade resistiram a inúmeros cercos; seus cidadãos se orgulham do fato de nenhum exército hostil ter jamais sequer cruzado os seus portões. Além disso, Qazr al-Sawh é uma cidade de negócios. As mercadorias de Caithness e Craine passam beirando as fortificações da cidade e descem o rio Conn em direção a Bannok e à a Baía da Fechadura. Os artigos exportados por al-Wazif viajam na direção oposta. Os povos de Mégalos e de al-Wazif têm um acordo: qualquer que seja a situação política entre as duas nações, o rio que lhes serve de fronteira é território neutro.

Os Grandes Jogos

Os Grandes Jogos de al-Wazif são realizados na primavera, em comemoração aos Jogos que selecionaram o primeiro Califa.

As competições incluem: Combate desarmado; combate com espada e outras armas (sem corte); justas; caçadas e falcoaria; xadrez; magia; acrobacia; repente; performances musicais e muitas outras.

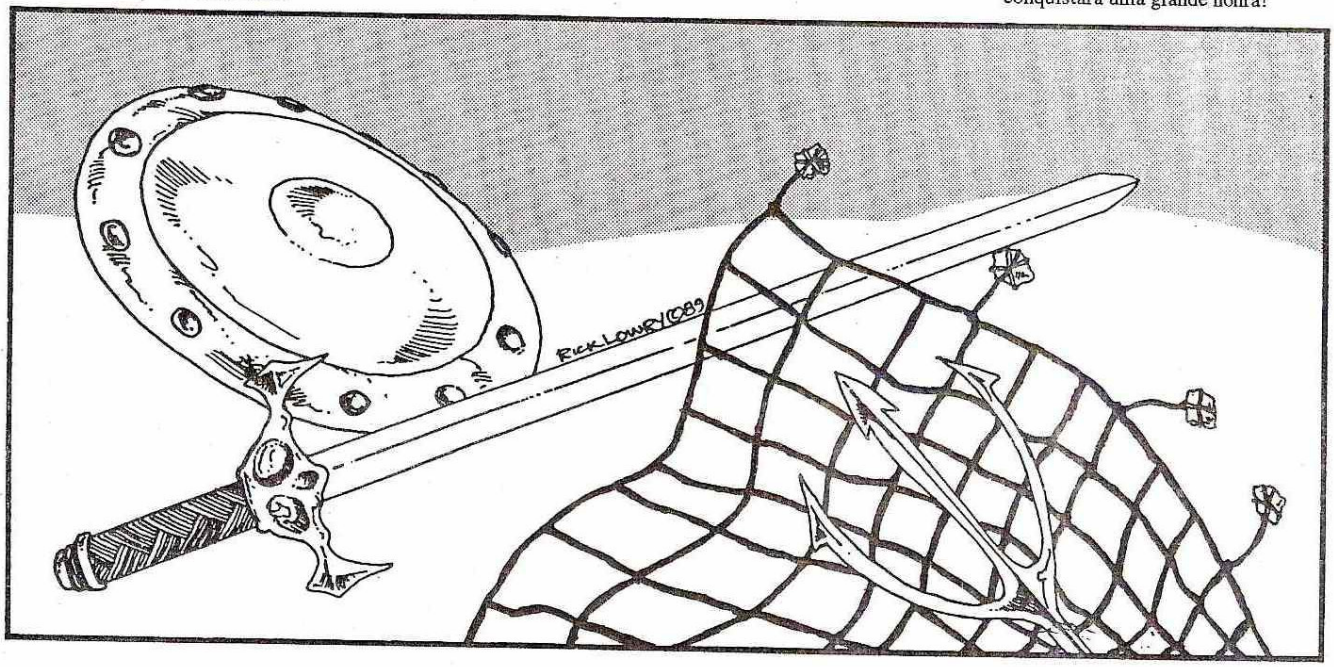
Uma das maiores disputas é chamada simplesmente de Desafio. Ela é essencialmente, um "siga-o-mestre" para adultos corajosos. Um competidor é escolhido ao acaso. Ele realiza algum feito de sua escolha, desde que não seja algo ilegal ou imoral. Todos os demais competidores devem tentar repetir o feito ou cair fora. Não é preciso ser bem sucedido, mas é preciso fazer uma tentativa honesta (não é permitido o uso de magia).

Assim, os competidores escolherão proezas como montar em touros selvagens, malabarismos com o machado ou pegar um lobo à unha. Um conselho de juízes determina quando uma tentativa falha é genuína; um conselho de médicos e magos trabalha para tentar salvar os competidores feridos. É evidente que qualquer um que que venha a precisar desta ajuda de emergência estará fora do jogo.

Quando a primeiro rodada tiver terminado, escolhe-se outro competidor e o Desafio continua, até que sobre somente um capaz de continuar. Os GMs e os jogadores se divertirão muito inventando desafios incomuns...

Estrangeiros e forasteiros são bem-vindos à competição. Os prêmios são grandiosos, como o é a honra de vencer.

Não é comum, embora não seja ilegal, que uma mulher participe dos Jogos; os ulemás mais conservadores objetarão, mas uma mulher persistente e diplomática conseguirá autorização para competir, a menos que a reação dos Juízes a ela seja pior do que Normal. Uma mulher que vença será alvo de uma grande controvérsia, mas conquistará uma grande honra!



Califa Hafsa al-Talib ibn Ishaq al-Wazif

36 anos; basta cabeleira negra e olhos castanhos; 1,75 m; 90 kg.

ST 10; DX 11; IQ 13; HT 9.

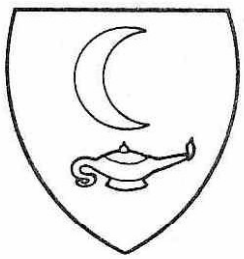
Vantagens: Status 7; Riqueza (Podre de Rico); Alfabetização; Poderes Legais (15 pontos).

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Pacifismo; Vontade Fraca (-1); Senso do Dever (al-Wazif).

Perícias: Espadas Curtas 10; Administração 11; Trovador 11; Literatura 15; História 13; Teologia 13; Artista 10; Poesia 11; Escrita 11; Aritmética 12.

Hafsa não se sente feliz sendo o Califa. Ele gostaria muito de se ver mais livre das responsabilidades de governar uma nação, para poder dedicar todo o seu tempo à pesquisa erudita. Mas ele vive atormentado imaginando o quê seu pai pensaria dele se estivesse vivo. O Califa se sente obrigado a conservar o trono e a servir seu povo, o que, ele está convencido, não inclui entrar em guerra com Mégalos.

Uma das obrigações que Hafsa tem dificuldade de encarar é a de gerar um herdeiro. Ele não voltou a se casar, depois que sua única e amada esposa morreu, há muitos anos atrás. Ele possui um grande harém com belas concubinas, mas só as visita pela companhia, apesar da insistência de seus conselheiros.



Emir Harun abd Ishaq

47 anos; cabelos cinzentos e olhos castanhos; 1,78 m; 85 kg.

ST 13; DX 11; IQ 11; HT 11.

Vantagens: Status 5; Riqueza (Muito Rico); Rijeza (RD 1); Poderes Legais (15 pontos).

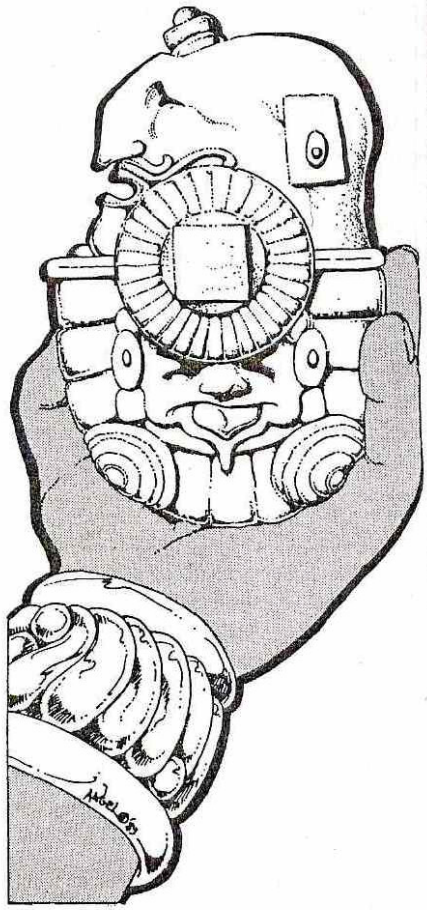
Desvantagens: Dever (-5 pontos); Reputação (grande general); Senso de Dever (al-Wazif).

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 13; Escudo 15; Cavalgar 13; Liderança 15; Tática 13; Estratégia 12; Trovador 10.

Harun é completamente dedicado a al-Wazif, se não a seu meio-irmão o Califa. Não que o Emir não respeite o cargo; na verdade, ele gosta do relativamente jovem Hafsa, e foi seu protetor quando ambos eram bem mais moços. É que ele está simplesmente convencido de que o erudito Califa levará o reino à ruína. Harun acha imperativo que al-Wazif ataque Mégalos antes que os megalanos consigam terminar de preparar seus exércitos. O Emir está se preparando para lançar este ataque, mesmo que ele não consiga obter a aprovação do Califa.

O Emir Harun abd Ishaq é o suserano de Qazr al-Sawh e o meio-irmão mais velho do Califa. Ele é um soldado de grande renome e comanda as forças de fronteira de al-Wazif há 15 anos. Sabe-se que Harun discorda de seu irmão quanto à estratégia militar de al-Wazif e que ele não tem uma opinião muito boa do Califa como líder militar. Mas o Emir é suficientemente sábio para não criticá-lo abertamente. Ao invés disso, Harun tem reunido suas forças em segredo na expectativa de problemas com Mégalos, apesar da insistência do Califa na paz. Os cavaleiros Kharidjitas, principalmente, têm estado em grande evidência nas ruas da cidade.

Os boatos dizem que um dos principais esconderijos de objetos encantados do Califa, localiza-se nas colinas a sudoeste da cidade. Um ladrão, ou grupo de ladrões, que conseguisse roubar o depósito ficaria mais rico do que jamais sonhou. Supondo que este depósito exista, ele deverá estar protegido por mágicas misteriosas mais poderosas do que uma dúzia de cavaleiros armados...



Shaniyabad

Shaniyabad é o porto mais movimentado de al-Wazif, e o mais rico. Toda mercadoria que entra ou sai de al-Siyassi pelo mar passa por Shaniyabad. Grandes barcaças fluviais ligam a cidade a al-Siyassi e ao interior. Al-Wazif não tem uma grande marinha, por isso o porto é protegido por fortes salvaguardas mágicas e um grande número de mercenários. As terras ao redor de Shaniyabad são férteis e bem irrigadas — a maior parte delas é usada para a agricultura e muito pouco para a pecuária (quase toda carne é importada). Além disso, as montanhas a noroeste da cidade contêm as únicas minas de al-Wazif, de onde são extraídos prata, ferro e cobre em grandes quantidades.

O administrador de Shaniyabad é o Bei Hisham al-Sharib, uma estrela que está subindo rapidamente na corte do Califa. Ele é conhecido tanto por sua eloqüência, como por sua coragem — Hisham venceu os Grandes Jogos há três anos atrás. O Bei é muito amado por seus vassalos e muitos acham que ele é mais merecedor do título de Califa do que Hafsa al-Talib.

Pelo fato de a fronteira megalana ser fortemente protegida, o sudoeste de Caithness ser uma região de terras áridas com nível de mana baixo e al-Haz ser hostil aos magos em geral, Shaniyabad é o principal ponto de saída de cena para feiticeiros que estejam se esquivando do serviço obrigatório ao Califa. Ajudar magos a fugirem clandestinamente, sem falar em outros tipos de contrabando, é um grande negócio por aqui. Mas isto é um insulto aos recrutadores do Califa, cuja missão é a de apreender aqueles que fogem ao seu dever patriótico. Qualquer um que se atreva a se opôr a estes hábeis caçadores-de-magos — que em sua maioria são eles próprios magos poderosos —, precisa ser muito cuidadoso.

Tredroy Setentrional

Considerando o caráter único da cidade das três leis, Tredroy Setentrional é completamente diferente do restante de al-Wazif. Seu povo e seu Emir de 120 anos de idade — um mago poderoso — não se interessam muito pelo que se passa fora de sua própria cidade. No entanto existe agitação suficiente em Tredroy para quase todo mundo.

A lei é substancialmente diferente do resto de al-Wazif. O Emir Jannar abu Talha al--Pradin, em suas muitas décadas de liderança, criou um sistema legal quase secular. As cortes do Emir substituem as cortes do Shari'a e são presididas por juízes escolhidos a dedo, muitos dos quais nem sequer são muçulmanos. Além disso, a maioria dos nobres Tredroyanos recebe poderes para aplicar a justiça imediatamente, nos casos mais simples. Pelos padrões do Shari'a, Tredroy Setentrional é um antro de pecado. A cidade conta com muitas estalagens, tavernas, bordéis, casas de jogo e agiotas.

Tredroy Setentrional também abriga as maiores comunidades cristã e judaica de al--Wazif.

Para mais informações, consulte o suplemento ***Tredroy***.

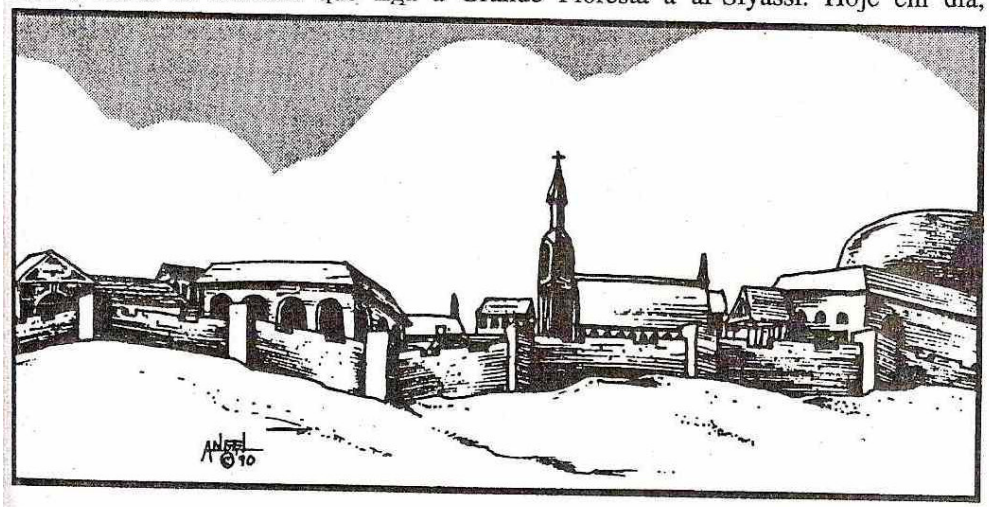
Sa'Azraq

O Emirado de Sa'Azraq é o feudo situado mais a leste de al-Wazif. A cidade portuária de Azraq está localizada numa península, a meio caminho entre Hadaton ao sul e Yibyorak ao norte, e é o único porto wazifense decente a leste de Shaniyabad. Muitos navios aportam ali, mas poucos ficam por muito tempo. Sa'Azraq é habitada por fazendeiros e pescadores e tem pouco a oferecer como comércio.

Sendo Azraq uma região tão remota e devido a sua proximidade com Mégalos, o povo de suas vilas freqüentemente cai em poder de escravagistas cristãos. Mais de uma mãe muçulmana viu seus filhos serem levados embora enquanto seus maridos estavam fora pescando. Mas o Emir Ayyub ibn Qasim al-Azraq tem um plano para trazer os entes queridos de seus vassalos de volta. Durante um recente ataque megalano, seus cavaleiros capturaram o filho mais velho do Conde Gavin de Dekamera. O Emir exigiu um enorme resgate em ouro. Enquanto isso, ele despachou agentes para o mercado de escravos de Mégalos para encontrar azraquianos seqüestrados; assim que o resgate for pago, ele irá comprar a liberdade daqueles que puderem ser encontrados. E, se o resgate não for pago, o jovem megalano ainda terá seu valor como refém — uma garantia de que o Conde não irá patrocinar novos ataques ao emirado. (V. coluna lateral da página 51, para maiores informações sobre o Conde Gavin).

Gebel Thamad

A cidade de Gebel Thamad começou como uma estação intermediária na estrada dos peregrinos para a cidade sagrada de Geb'al-Din. As terras a sua volta são ressequidas; suas fontes atraíram tanto os pastores nômades quanto os viajantes exauridos. Mais tarde ela se tornou um importante centro de comércio, situada como estava na intersecção da rota norte-sul das caravanas com a trilha da madeira que liga a Grande Floresta a al-Siyassi. Hoje em dia,



Bei Hisham al-Sharib

25 anos; cabelos ruivos e olhos verdes; 1,84 m; 92,5 kg.

ST 12; DX 13; IQ 12; HT 11.

Vantagens: Status 6; Riqueza (Podre de Rico); Carisma +2; Sorte; Poderes Legais (15 pontos).

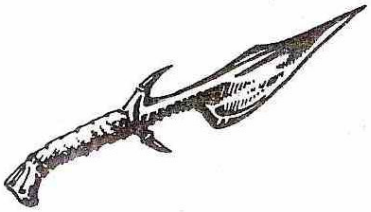
Desvantagens: Dever (-5 pontos); Excesso de Confiança.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 15; Escudo 15; Cavalgar 15; Arco 11; Lábia 12; Trovador 12; Liderança 13; Política 10 Trato Social 12; Tática 12; Estratégia 10.

Muitos dos vassalos de Hisham acham que ele está muito mais qualificado para ser o Califa do que Hafsa ibn Ishaq. Hisham concorda com eles e tenciona fazer algo a respeito.

Seus agentes estão, deliberadamente, espalhando boatos em Mégalos, de que al-Wazif está se preparando para a guerra. As medidas defensivas do Duque de Craine, deram início à formação de forças wazifenses - cortesia da paranóia do Emir Harun -, alimentando as tensões.

Enquanto isso, Hisham está se preparando para salvar a pátria quando as forças megalanas finalmente atacarem, momento em que seu agente na corte do Califa irá assassinar o monarca sem herdeiros. Se tudo correr conforme planejado, os nobres agradecidos proclamarão Hisham o novo Califa, unanimamente.



Emir Ayyub ibn Qasin al-Azraq

40 anos; cabelos castanho-escuros e olhos castanhos; 1,70 m; 72,5 kg.

ST 10; DX 11; IQ 12; HT 12.

Vantagens: Status 5; Riqueza (Rico); Alfabetização; Poderes Legais (15 pontos).

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Senso do Dever (aos Vassalos).

Perícias: Espadas Curtas 12; Escudo 14; Administração 12; Diplomacia 12; Liderança 12; Marinhagem 14; Estratégia 12; Tática 10.

Ayyub é um suserano modelo, cuja principal preocupação é seu povo. Sua devoção incansável a seus deveres feudais lhe valeram a lealdade do povo de Sa'Azraq. Ayyub lutou durante muitos anos para defender o feudo das depredações megalanas, e a captura do filho do Conde Gavin foi sua primeira grande vitória. Não ocorreu a Ayyub que o cabeçudo conde possa preferir perder seu filho, a ser humilhado nas mãos de algum nobrezinho muçulmano.

A Cidade Perdida de Autheuil

As ruínas descobertas pelos lenhadores na Floresta são da antiga cidade de Autheuil. A história da queda de Autheuil já foi bem conhecida nesta parte do mundo, mas caiu no esquecimento há muito tempo atrás. Agora, só um pergaminho raramente lido na Biblioteca da Universidade Muçulmana de al-Syassi e, talvez, inscrições nas próprias ruínas destruídas, contêm a história.

Autheuil foi a primeira cidade de verdade construída por humanos em Yrth, tendo sido fundada em 1068. Ela era habitada por povos de várias nacionalidades e religiões, unidos pela sua experiência comum - terem sido arrancados dos seus lares na Terra pelo Cataclismo, e depositados numa terra estranha e hostil.

A cidade de Autheuil prosperou por muitos anos. Os Elfos da Grande Floresta alimentaram os humanos e lhes instruíram sobre os perigos de Yrth. Os homens da cidade caçavam na floresta e só derrubavam a quantidade de árvores suficiente para plantar as culturas necessárias para alimentá-los. Eles acabaram fazendo contato com outros humanos que viviam ao norte da Floresta e com tribos islamitas ao leste. O comércio entre estes grupos trouxe riqueza e prestígio para Autheuil. A cidade começou a crescer, exigindo a derrubada de mais e mais árvores.

Nesta época, os cristãos de Autheuil começaram a estudar as artes da magia. Muitos dos muçulmanos objetaram energicamente, insistindo que isso só poderia trazer o mal. Então os Elfos da Floresta chegaram aos portões da cidade. Eles disseram que haviam sido cortadas árvores demais, e que os campos assim abertos deveriam ser abandonados, de modo que a floresta pudesse se recuperar. O povo de Antheuil se sentiu ultrajado e vários dos mágicos cristãos usaram seus poderes para afastar os Elfos dos portões, matando vários deles.

Encorajados por seu sucesso, os feiticeiros de Autheuil se aprofundaram nos mistérios arcanos. Muitos temiam a compensação que os Elfos poderiam exigir; os magos buscavam por uma arma mágica ou uma mágica com a qual pudessem se proteger. Os ulemás muçulmanos, sobretudo, predisseram o desastre e convenceram muitos dos habitantes a fugirem da cidade amaldiçoada. Os líderes cristãos tentaram impedir o êxodo, afirmando que todos os homens eram necessários para defender a cidade. Estourou um motim. A luta recrudesceu, e quando o banho de sangue acabou, a maioria dos muçulmanos de Autheuil ou tinha morrido ou escapado.

O que aconteceu depois ninguém sabe. Talvez os Elfos tenham voltado e massacrado os exaustos defensores. Talvez os magos tivessem encontrado a sua arma e não tivessem conseguido controlá-la. Ninguém, nunca mais, ouviu falar em Autheuil; o que quer que tenha acontecido, não deixou sobreviventes. Uma vez abandonados, os campos e as ruínas foram rapidamente recuperados pela floresta e lá permaneceram desde então... até agora.

sob a liderança do governador, Quediva Amin al-Burum, a cidade da encruzilhada é uma das mais prósperas de al-Wazif.

O comércio é a energia vital de Gebel Thamad; qualquer coisa que ameace a rota das caravanas estará ameaçando a própria existência da cidade. Os nobres locais levam o banditismo *muito* a sério. Aqui os mercenários conseguem sempre encontrar trabalho com facilidade, seja com as forças do Quediva ou como guardas de caravanas. Há também procura por caçadores de recompensa, que descobrirão que tanto a aristocracia, como os mercadores, pagam generosamente.

No mês passado, uma expedição de madeireiros descobriu uma velha ruína na floresta onde eles estavam derrubando árvores. Os curiosos lenhadores largaram seus machados para explorá-la melhor. O que eles encontraram eram os escombros de uma antiga cidade-fortaleza datada, no mínimo, da época do Cataclismo. Os exploradores não encontraram ouro, mas descobriram um enorme bloco de pedra com inscrições não apenas em árabe, mas em latim e normando! Eles voltaram a Gebel Thamad com sua madeira e esta novidade há apenas alguns dias. Já estão sendo organizadas uma meia dúzia de expedições para procurar pelas ruínas, enquanto os escolásticos locais se debruçam sobre a gramática e a ortografia arcaicas das inscrições na pedra.

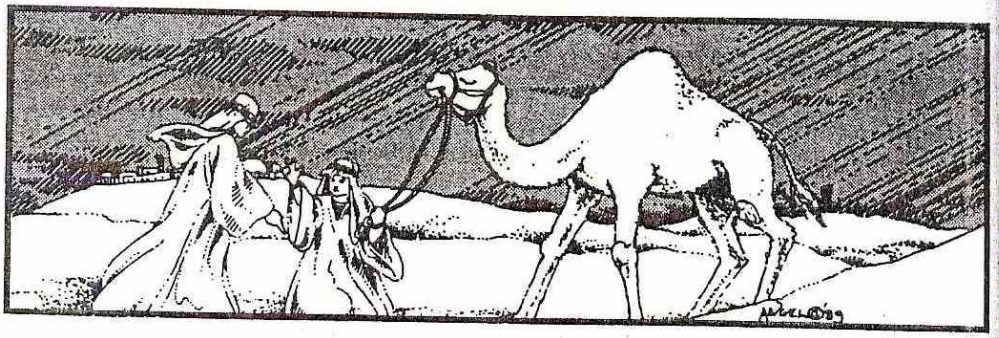
Um dos grupos de exploradores é financiado pelo Emir Hafiz al-Thamad, um erudito excêntrico. O outro é patrocinado pelo solitário feiticeiro Jamal. Os outros são grupos independentes de aventureiros, que esperam ficar ricos depressa. Será uma corrida para reivindicar o prêmio, se é que ele existe — uma corrida para qual parece ser necessária uma boa dose de espírito esportivo.

Os Pilares do Céu

Na fronteira ocidental de al-Wazif, bem no limite das terras áridas que tecnicamente pertencem a Caithness, estão localizadas os Pilares do Céu. Centenas de colunas de rocha esculpidas pelo vento elevam-se sobre a planície. As maiores delas têm algumas centenas de metros de altura e, em seus topos, viveram várias gerações de homens santos. As Pilastras do Céu perdem apenas para Geb'al-Din como local de veneração.

As comunidades que ali vivem não são monastérios ou abadias como os vistos nas terras cristãs; os místicos sufistas escavam suas moradias nas próprias rochas. Eles não são senhores feudais e não possuem terras. Eles vivem em pobreza total e completo isolamento. A água e os alimentos de que necessitam são içados do vale com o auxílio de baldes e cordas. E, eles dependem totalmente dos peregrinos que vêm em busca de iluminação para supri-las. Caso a guerra, a fome, uma epidemia ou o mau tempo impeçam os peregrinos de virem por algum tempo, os eremitas são obrigados a sobreviver sem nada, jejuando até que os peregrinos retornem, ou então descer eles mesmos das pilastras para proverem suas necessidades.

O homem santo mais reverenciado das Pilastras é Rhazi al-Safa, um sábio Sufista de idade incrivelmente avançada. Diz-se que ele já foi um grande nobre, um Bei de al-Wazif e um dos vitoriosos dos Grandes Jogos. Apenas umas poucas pessoas sabem ao certo — Rhazi já vive nas Pilastras há mais de 70 anos. Muitos avaliam que ele tenha pelo menos 100 anos de idade. Há 40 anos, os discípulos de Rhazi registraram seus ensinamentos e os compilaram num único volume. O Califa atual raramente era visto sem sua cópia nas mãos quando jovem. Ele fez diversas peregrinações para falar com o ancião. Na verdade, alguns atribuem as maneiras pouco viris de Hafsa à influência excessiva do homem-santo.



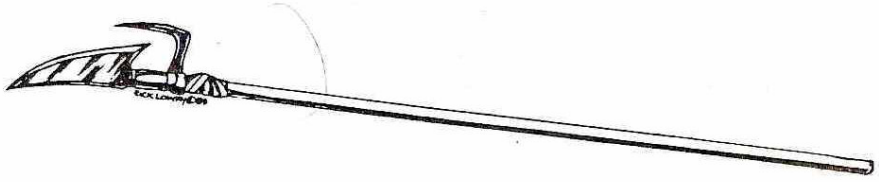
Cardiel

Cercada ao norte e a oeste pelos reinos islamíticos e ao sul e a leste pelo oceano, Cardiel é um produto das cruzadas megalanas. Tendo sido primeiro um país de povos islamitas, depois uma província do Império, e agora uma nação independente, Cardiel possui uma cultura híbrida. Embora oficialmente cristão, Cardiel é o mais tolerante dos reinos de Ytarria; ele abriga igualmente cristãos, judeus, muçulmanos e pagãos. O povo cardielense é amigável e desembaraçado.

Além de sua tolerância religiosa, o povo de Cardiel é conhecido pela sua independência política. Ao invés de um Rei, os nobres cardielenses elegem um príncipe entre suas próprias fileiras, reservando-se o direito de depô-lo caso a posição lhe suba à cabeça. Apesar de sua natureza irascível, os nobres se unirão rapidamente se isto for necessário para a preservação da soberania de Cardiel. Graças ao seu zelo e às relações amistosas com seus vizinhos islamitas, Cardiel vem desfrutando de paz há muitos anos.

História

Há mil anos atrás, a parte sudoeste de Ytarria era inabitada, exceto por algumas comunidades isoladas de Elfos e vilas de Gnomos. Mesmo após o Cataclismo, esta região de colinas suaves e férteis pradarias permaneceu desabitada. Foi somente por volta do ano de 1300, que tribos de muçulmanos começaram a se mudar para lá, em busca de novas pastagens para seus rebanhos e manadas. Nos cem anos seguintes, cada vez mais humanos se deslocaram para o leste, vindo das planícies áridas que um dia se tornariam al-Haz, ocupando gradativamente o novo território. Muitos deles eram muçulmanos Sunitas, fugindo à perseguição do oeste, um baluarte Xiita (v. coluna lateral da pág. 82). Ainda assim, as terras que viriam a se tornar Cardiel eram escassamente povoadas em comparação às regiões norte e oeste.



No ano de 1445, como conseqüência das mesmas invasões magalanas que anteriormente já haviam unificado as tribos de al-Haz e al-Wazif, nasceu a nação de al-Kard. Os homens de al-Kard nunca foram tão unidos como os de outros países islamíticos. Seu Sultão auto-proclamado, Said ibn Mahmud, teve muito trabalho para convencer os xeques rivais do perigo que se lhes defrontava. Fazendo uso de muita diplomacia e de ameaças mal veladas ele os persuadiu, conseguindo a aliança das tribos principais.

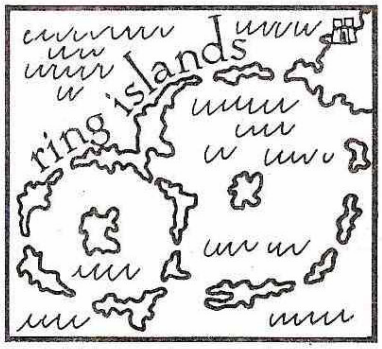
No entanto, passaram-se mais de 20 anos antes de al-Kard ter de enfrentar a violência das cruzadas megalanas. Por essa época, Said já morrera e uma meia dúzia de xeques, incluindo o filho de Said, estavam envolvidos numa guerra de sucessão. As frotas megalanas desembarcaram na embocadura do Blueshoal (Rio da Pedra Azul) e os cruzados iniciaram a invasão da nação dividida. Em dez anos, praticamente todo al-Kard estava conquistado. Depois de vinte, a nação inteira estava sob o domínio megalano. A região foi rebatizada como província de Cardiel e um vice-rei foi nomeado.

Mais que depressa, Mégalos abriu as terras recém-conquistadas à colonização. Filhos mais novos e nobres famintos de poder trouxeram seus seguidores e vassalos para a nova província. Povoados inteiros foram transferidos. Muitos dos legionários que haviam lutado nas cruzadas foram recompensados com concessões de terras no novo território. Por volta de 1500, Cardiel tinha já uma população bastante grande e uma agricultura bastante intensa. As tribos muçulmanas remanescentes, cujo estilo de vida dependia da disponibilidade de grandes extensões de planície desocupada para vagar, foram completamente desalojadas.

Os Nomes em Cardiel

Cardiel é uma miscelânea cultural, combinando grande parte do que há de melhor - e um pouco do pior - das nações à sua volta. Assim, qualquer nome que seja apropriado às nações vizinhas será adequado para um cardielense que tenha os antecedentes compatíveis.

Algumas vezes combinam-se elementos de diferentes culturas, como por exemplo, Barão Amalric ibn John al-Ten-Tiri.



Aventuras em Cardiel

Pirataria: Se os PCs desejarem uma aventura marítima, eles poderão se engajar num navio cardielense e navegar para o norte a fim de saquear navios mercantes megalanos. Já que não se conhece a pólvora, e as catapultas são muito desajeitadas e imprecisas, a maioria das batalhas navais incluem operações de abordagem e a tentativa de abrir uma brecha no casco do navio com um ariete ou esporão, estimuladas pelo uso da magia.

Aventuras nas docas: Os PCs podem ser contratados para perseguir e capturar contrabandistas. O que será que eles estão contrabandeando? Pode ser qualquer coisa: escravos livres de impostos; mágicas ilegais; sedas; especiarias ou até drogas como o haxixe (v. pág. 78).

Os Atóis Gêmeos: Estas ilhas são conhecidas por seus vulcões, animais bizarros e perigosos, covis de piratas e nível de mana alto. Veja as colunas laterais das págs. 58-59 para maiores detalhes.

Intrigas políticas: Os PCs podem se envolver nas trapaças em curso atualmente para influenciar no resultado da eleição do sucessor do Príncipe Vicent. Eles podem ser pagos para usar métodos violentos para obter o apoio de um nobre para seu candidato, ou para defender um nobre de tais desordeiros. Alguns nobres extremamente cruéis poderão até se valer do assassinato ou seqüestro para aumentar suas chances.

Surpresa dos Elfos do Mar: Os PCs se apoderam de um mapa que supostamente indica a localização de um tesouro de uma tribo de Elfos do Mar. Só que há uns poucos empecilhos - como os piratas que sabem que os PCs têm o mapa (e o querem para si), e os Elfos do Mar (que não querem ser saqueados), e o fato de que a tribo é *submarina*, e a serpente marinha que guarda o esconderijo...

Em 1499, a cidade de Calder, ainda predominantemente muçulmana, foi forçada por seu novo governante a se converter ao cristianismo — da noite para o dia. Todos os que se recusaram foram executados. Os efeitos deste decreto desastrado foram sentidos até na distante Mégalos, e os governandores que se seguiram aprenderam uma grande lição de tolerância.

No início, os invasores fizeram todo o possível para recriar Mégalos na nova terra. No entanto, em pouco tempo tudo estaria mudado. Os covardes ficaram em casa, os fracos morreram nas batalhas. A rigidez e a inflexibilidade não vingaram. Mas, alguns nobres foram suficientemente inteligentes para tratar bem seus súditos islamitas e honrar-lhe os costumes. Eles descobriram que os membros das tribos eram guerreiros corajosos, honestos e confiáveis, além de agricultores habilidosos. Os sábios e artesãos muçulmanos haviam preservado seus conhecimentos terrestres há muito esquecidos nas terras do norte. As casas destes nobres, sábios e tolerantes prosperavam e eles herdaram Cardiel.

Durante os dois séculos seguintes, a aristocracia de Cardiel desenvolveu-se como parte da nova terra; alguns nobres casaram-se com as filhas das famílias islamitas. A guerra contra al-Haz e al-Wazif continuava, mas cada vez menos violenta. Os esforços ocasionais para libertar al-Kard encontravam cada vez menos apoio em Cardiel. Seu povo desenvolveu uma sociedade calma e tolerante; os conflitos com seus vizinhos tornaram-se cada vez menos freqüentes.

Posteriormente, principiando pelos feudos do oeste, os nobres cardielenses começaram a perceber que eles tinham mais em comum com o inimigo do que com sua pátria. Em 1788 eles declararam sua independência, elegeram um príncipe como líder e firmaram a paz com os países islamíticos. Após um conflito breve, porém sangrento, Mégalos viu-se obrigado a aceitar a perda desse território. A marinha que havia tomado al-Kard era agora leal a Cardiel, e a nova nação tinha todo apoio de al-Haz e al-Wazif. Só o ducado de Hadaton permaneceu sob o poder megalano, até que vinte anos mais tarde Cardiel tomou-o pela força, com o auxílio do Califa. Depois disso, as nações do sudoeste fixaram suas fronteiras atuais.

O atual príncipe de Cardiel é Vincent de Calder. Vincent é baixo, gordo e careca; ele foi eleito príncipe porque os outros nobres pensaram que ele seria inofensivo e fácil de manipular. Eles estavam completamente enganados. Ele se mostrou um príncipe forte e astuto, ganhando espaço por meio da persuasão ou ameaças, ainda assim evitando guerras. Vincent está com 50 anos de idade, e embora ainda seja forte e vigoroso, anunciou sua intenção de abdicar no Ano Novo. Nobres ambiciosos já começaram suas manobras para obter influência.

Geografia, Flora e Fauna

A parte norte da costa de Cardiel é escarpada; há poucos ancoradouros entre os rochedos e penhascos, além do de Hadaton na foz do rio da Pedra Azul. O resto do litoral de Cardiel é hospitaleiro. Cardiel possui uma marinha excelente e enormes frotas mercante e pesqueira. A terra é fértil, plana no interior e suavemente ondulada próxima às costas.

Todas as grandes cidades estão no litoral exceto Tredroy, o centro comercial na bifurcação do rio da Pedra Azul. O restante da zona rural é bem cultivada, menos populosa que a de Mégalos, mas muito mais do que a da maioria dos outros lugares. Suas estradas só são sobrepujadas pelas de Mégalos.

O clima de Cardiel é temperado. Sua latitude meridional garante um clima tépido e invernos suaves, suas colinas costeiras amortecem a fúria das tempestades marinhas. Chove com abundância no leste e no sul, mas as planícies do interior não podem ser consideradas áridas (diferentemente de algumas partes do norte e oeste de al-Haz). Aqui é possível plantar quase tudo, e Cardiel é o único produtor mundial de frutas cítricas. Os pessegueiros e as macieiras não se desenvolvem bem aqui, pois eles exigem um clima mais frio para poderem dar frutos. As vinícolas do sudoeste de Cardiel são famosas por produzirem os melhores vinhos de Yrth.

Embarcações a Vela

Cardiel é uma potência marítima. Depois de Araterre, é lá que se constroem as maiores, melhores e mais rápidas embarcações de longo curso de todo Yrth.

A finalidade de um navio é um dos principais fatores na determinação de seu tamanho, forma e velocidade. Um mercador tanto pode ser um comerciante de utensílios de uso diário que percorre com regularidade uma determinada rota estabelecida ao longo da costa como um que percorre grandes distâncias rumo a terras desconhecidas. Uma embarcação que percorra a costa de um lado para outro sem se afastar muito da terra é normalmente menor que uma outra que cruza o mar com regularidade. Os cargueiros sacrificam a velocidade em favor da tonelagem, enquanto os piratas preferem barcos ágeis, velozes e de boa manobrabilidade, com porões menores.

Os navios são classificados pelo número de mastros. Os de um mastro são chamados de chalupas, cuteres, sumacas e uma centena de outros nomes. Os de dois mastros incluem os brigues (com velas quadradas), as escunas (com mastros na proa e na pôpa) e os bergantins (uma combinação). Os de três mastros são chamados simplesmente de navios, mas também incluem os brigues, os galeões e as fragatas.

As *chalupas* são pequenas, com apenas um mastro e uma vela triangular. Elas raramente navegam mais do que duas semanas longe da terra. As chalupas maiores (com mais de 20 pés) são embarcações populares entre os piratas. Elas são velozes, fáceis de manobrar, têm uma capacidade de carga suficiente para fins de pirataria e são de baixo calado para poderem ultrapassar recifes onde navios maiores não são capazes de segui-los.

Os *brigues* são maiores, mais largos e mais vagarosos - pelo menos a maioria deles. Alguns são bastante velozes, famosos caçadores de piratas. Se um brigue puder transportar uma quantidade de provisões grande o suficiente, ele pode atravessar um oceano.

Os *navios* variam bastante em tamanho, desde um pouco maiores que uma chalupa até os maiores vasos flutuantes. Eles servem para diversas finalidades, de cargueiro a navio de passageiros a naus de guerra. Os navios mercantes são os que têm as piores linhas e a pior velocidade; os de guerra têm linhas um pouco melhores, mas não são tão velozes devido ao contraventamento e o fato de terem "castelos" de proa e de popa com ameias mais altas, onde os arqueiros e os magos podem tomar posição.

Para maiores detalhes sobre navios e batalhas navais, consulte o ***GURPS Swashbucklers***.

Não há florestas densas em Cardiel, nem muitos bosques; toda a terra está coberta por pastagens ou plantações. Os animais selvagens são raros. Como no leste de Mégalos, a caça não é um esporte popular, mas a falcoaria sim.

As planícies central e ocidental são famosas por seu gado de raça e seus enormes rebanhos de merinos. Algumas das melhores qualidades de lã provêm de Cardiel e os melhores coureiros são encontrados em suas cidades.

Cardiel é uma região de nível de mana normal.

Sociedade

Cardiel é administrado por uma frágil aliança de nobres liderados pelo príncipe. O título de Príncipe não é hereditário. Os principais nobres de Cardiel elegem um dentre eles próprios para ocupar o cargo de forma vitalícia. O Príncipe recebe o poder de tributar os nobres (bem de leve) e de arbitrar as disputas entre eles. Ele também comanda as duas Legiões de Cardiel. Teoricamente ele é o seu senhor feudal. Na prática, ele é apenas o primeiro dentre um bando de pares orgulhosos e bem armados. Normalmente um Príncipe desfruta de Nível Social 6, mas ele será tratado como igual pelos governantes de qualquer nação amiga — Mégalos não está entre elas. Todos os outros níveis são iguais aos de Mégalos.

A ascensão social é quase tão limitada como em Mégalos. Isto se deve à ausência de uma fronteira selvagem e aos dois séculos de paz vividos por Cardiel. Os nobres vivem vidas longas e monótonas, servos fugitivos, cidadãos livres e filhos mais novos de nobres não têm para onde ir a fim de começar uma vida nova. E a prática megalana de compra de nível social é considerada como o cúmulo do mau gosto. Ainda assim, os fidalgos de Cardiel não são tão arrogantes, quanto seus correlatos megalanos e a bravura, a perícia ou a lealdade absoluta demonstradas por um vassalo geralmente são recompensadas.

Cardiel é um amálgama cultural. A maioria do povo e quase toda a aristocracia é cristã, mas há minorias muçulmanas e pagãs de tamanho significativo. Alguns dos comerciantes e artesãos mais ricos são seguidores do Islã. Vários dos nobres de Cardiel preferem viver em mansões enfeitadas por muitos arcos, azulejos e murais segundo o estilo artístico islamita, ao invés dos frios castelos de pedra de épocas mais violentas. O árabe, e não o latim, é a língua dos eruditos e os aristocratas estão tão aptos a conhecê-la como à língua da Igreja. Em conseqüência da tolerância de Cardiel quanto às diversas tradições, desenvolveu-se uma grande quantidade de dialetos locais, derivados do alemão, italiano, espanhol, irlandês e ucraniano,que em algumas regiões são utilizados ao lado do Ânglico.

Não - humanos

Antes da chegada dos humanos, a região abrigava pouca vida inteligente. Havia, e ainda há, várias comunidades Élficas pequenas ao longo da costa sul e nas ilhas ao largo. Houve época em que havia Gnomos vivendo nas colinas do oeste, mas faz tempo que eles se mudaram para regiões mais remotas e sossegadas. As cidades de Cardiel, no entanto, são tão cosmopolitas como as de Mégalos. Ferreiros Anões exercem seu comércio, mercadores Goblins vendem seus produtos, e ladrões Kobolds agem no meio da multidão. Pode-se até mesmo ver um ou outro Orc ou Reptante.



Príncipe Vincent de Calder

50 anos; cabelos castanho-acizentados, encalvecendo; olhos azuis; 1,60 m; 75 kg.

ST 9; DX 10; IQ 13; HT 11.

Vantagens: Status 6; Riqueza (Muito Rico): Cálculos Instantâneos; Memória Eidética; Poderes Legais (15 pontos).

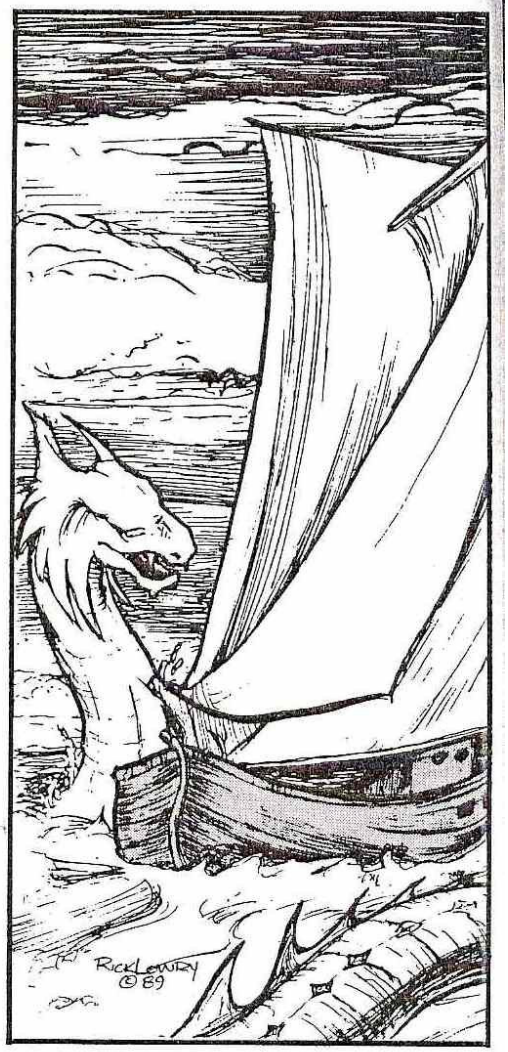
Desvantagens: Dever (-5 pontos); Excesso de Peso; Pacifismo (auto-defesa); Senso de Dever.

Perícias: Trovador 11; Escrita 12; História 14; Jurisprudência 15; Administração 16; Diplomacia 14; Trato Social 13.

O Príncipe Vincent surpreendeu seus nobres companheiros com sua força. Tendo sido candidato de meio termo nas últimas eleições para Príncipe, ele acabou fazendo um bom trabalho pela nação e o baronato de Calder. Ele conseguiu acomodar os negócios de Cardiel de uma tal maneira, que sua cidade enriqueceu... sem nenhuma grande injustiça para as demais. Agora ele está pronto para abdicar, abrindo as portas para uma violenta briga pelo poder em Cardiel.

Vincent está perfeitamente ciente desta luta e está se esforçando para convencer seu amigo Allan Micardene, a quem o próprio Vincent nomeou Barão Bowvrey, a se candidatar. Micardene é competente e imparcial. Além do mais, ele sabe que mesmo que Micardene favoreça Tredroy, sua querida Calder não sofrerá muito.

Atividades Militares



Cardiel é uma potência marítima famosa por sua marinha mercante e pesqueira. Sua frota, composta principalmente de navios pequenos e rápidos e umas quantas galés de guerra, só é menor do que a de Mégalos — muito inferior em número, mas muito superior em habilidade e ousadia. Atacantes megalanos às vezes visitam as costas de Cardiel, mas aprenderam a duras penas que tais aventuras não valem o sacrifício. Corsários cardielenses devolvem a gentileza, saqueando comerciantes megalanos.

Cardiel convive pouco com outras atividades bélicas além dos ataques ocasionais e da pirataria. A última guerra com al-Wazif — na realidade uma disputa local entre dois nobres que viviam em lados opostos da fronteira —, foi há mais de 150 anos. A política interna de Cardiel também é pacífica — o que não significa que os nobres cardielenses não usem de ameaças para atingir suas metas políticas. Os nobres mantêm forças de defesa e podem reunir seus exércitos através de recrutamento e pela convocação de seus vassalos cavaleiros. O Príncipe tem duas Legiões, mas elas estão decadentes e seriam consideradas de segunda categoria em Mégalos.

O Conselho dos Nobres

O Conselho é uma federação pouco coesa dos principais nobres de Cardiel. Liderados pelo Príncipe que é eleito dentre eles, os nobres governam sua nação multicultural num estilo mais marcado pelo individualismo do que pela harmonia de um todo. Agora que Vincent decidiu deixar o posto de Príncipe, a escolha de um substituto será responsabilidade do Conselho. As linhas de conflito já estão se delineando. Existem três candidatos principais: o Conde Faramon de Aliar, o Barão Howarth de Alimar e - se ele concordar em concorrer - o Barão Bowvrey de Tredroy Oriental. O eleitorado se divide da seguinte maneira:

Baronato de Calder: Vincent continuará a ser o Barão de Calder, e desta maneira terá direito a um voto na eleição. Ele apóia Bowvrey por sua competência e lealdade. Ele teme que Faramon leve o comércio para longe de sua querida Calder, ou pior, que atire Cardiel numa guerra naval infrutífera contra os piratas. Quanto a Howarth, ele é simplesmente incompetente.

Tredroy Oriental: Allan Micardene, o Barão Bowvrey é o atual governador da parte de Tredroy situada em território cardielense. Comerciante bem sucedido, elevado à nobreza pelo Príncipe Vincent, vários nobres de Cardiel consideram sua presença um verdadeiro tapa nas suas aristocráticas faces, sobretudo o Visconde de Lurnan e o Barão de Dorilis, cujos feudos estão sob sua jurisdição. Vincent e Anthemius estão tentando convencer Bowvrey a concorrer, mas até agora ele tem resistido à idéia. Ele prefere Faramon, que ele acha que vai vencer de qualquer maneira. Ele não quer se contrapôr ao homem que, ele tem certeza, será o novo Príncipe e, seja como for, ele realmente não quer o posto.

Continua na próxima página...

A Lei

O sistema legal de Cardiel pode ser um pesadelo jurídico. O Shari'a, a lei canônica da Igreja, o Talmud dos judeus e a lei feudal comum, coexistem pacificamente. Não é raro, pequenos crimes ficarem sem punição por se correr o risco de ofender a um ou outro desses grupos. Em geral, cada grupo religioso policia seus próprios membros. Os problemas surgem quando, por exemplo, um muçulmano é acusado de um crime contra um cristão, ou um cristão comete um crime contra um judeu ou um pagão. Os criminosos mais espertos se utilizam deste sistema como um instrumento refinado, especialmente em Tredroy, onde as fronteiras internacionais favorecem os assuntos nebulosos.

A última instância legal fica com o Príncipe e outros nobres poderosos. Mas eles são cautelosos em não irritar seus vassalos contrariando decisões tomadas por uma outra corte.

Em sua maior parte, os vários códigos legais de Cardiel não diferem dos seus equivalentes nos outros reinos. No entanto, há dois costumes que lhe são exclusivos. O primeiro, é que a liberdade religiosa está assegurada. Nenhuma forma de religião é ilegal em Cardiel; mesquitas e igrejas são construídas lado a lado. Mesmo os pagãos podem se reunir abertamente, embora eles precisem ter cuïdado com seus métodos de adoração! Qualquer demonstração de intolerância religiosa pode resultar numa acusação de perturbação da paz. Ninguém está livre. Isto levou à secularização da Ordem dos Miquelitas logo após a rebelião, e à expulsão da Ordem dos Hospitalários de Cardiel 60 anos mais tarde.

Também não há morte por tortura em Cardiel. Ao invés disto, os piores criminosos são vendidos para a Guilda dos Magos, para servir como cobaia em experiências mágicas. Os megalanos consideram este costume um lamentável desperdício de boa diversão (poucos magos permitem a presença de uma platéia), mas a maioria do povo de Cardiel acha que é uma prática mais humana. Afinal, um ou dois em cada cem acabam sobrevivendo!

Calder

Calder tem sido a capital de Cardiel desde que seu soberano foi eleito 15 anos atrás. Pequena pelos padrões megalanos, mas enorme frente às cidades cardielenses do interior, a cidade de Calder tem prosperado bastante durante o reinado de Vincent. Situada bem no coração das planícies do noroeste ela sempre foi eclipsada por Tredroy, ao norte. A principal atividade econômica da região é a criação de gado e Calder é o centro para onde os nobres locais se dirigem quando desejam vender o seu e comprar os suprimentos e objetos luxuosos de que necessitam. No passado, Calder era considerada um lugar atrasado ao qual só se podia ir através das piores estradas da nação.

Vincent mudou tudo isso. Usando com sabedoria os impostos arrecadados, ele melhorou as estradas que levam à cidade e construiu uma nova para Tredroy. Ele construiu uma cervejaria na cidade e depois manteve uma das Legiões estacionadas permanentemente ali a fim de garantir um mercado certo para ela. Ele subsidiou expedições comerciais destinadas a trazer novas fontes de renda para a região. Estas missões retornaram com espécies aromáticas, mudas de árvores cítricas e cavalos reprodutores das manadas do norte. Agora os comerciantes de Calder competem diretamente com os fornecedores estrangeiros desses produtos. Na última década e meia, o Baronato de Calder foi transformado de uma terra de pastagens poeirentas num próspero centro comercial.

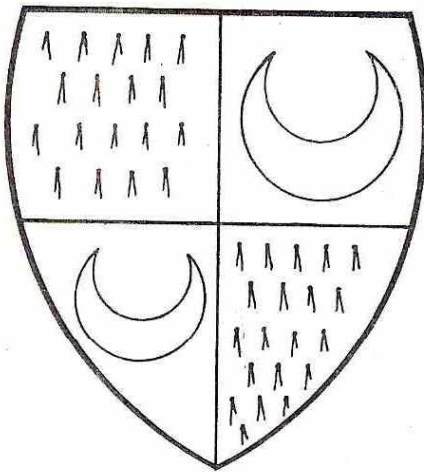
Tendo enriquecido tanto a si próprio como a seus súditos, Vincent de Calder anunciou recentemente seus planos de renunciar ao título de Príncipe. No entanto, ele fez mais do que uns poucos inimigos durante seu reinado. Os nobres menos afortunados invejam e se ressentem da nova prosperidade de Calder. E, muitos nobres estão desgostosos pelo fato do Príncipe, a quem eles elegeram por sua docilidade, ter provado ser um líder competente que não levava seus conselhos em consideração. A maioria, no entanto, tendo sido alertada para o potencial de lucros que o ofício oferece, está brigando para assumir o controle antes que os suseranos escolham o sucessor de Vincent.

Tredroy Oriental

Tredroy é um porto buliçoso, já que o Rio da Pedra Azul é navegável em quase toda a sua extensão. Ele serve grandes áreas do sul de al-Wazif, do nordeste de al-Haz e do noroeste de Cardiel, inclusive Calder. A prosperidade trazida a Calder pelo Príncipe Vincent também beneficiou Tredroy Oriental. Por este motivo, o Barão Bowvrey, governante da cidade, apóia Vincent e também pelo fato de o Príncipe tê-lo escolhido para o cargo que o transformou em um nobre.

A política interna de Tredroy Oriental está fervilhando com a iminência da abdicação de Vincent. O Visconde de Lurnam e o Barão de Dorilis, cujos feudos estão situados no território de Tredroy, sempre guardaram rancor pelo fato de o Barão Bowvrey, seu senhor feudal, ser de origem plebéia. Allan Micardene (este seu nome de batismo) era um comerciante rico, descendente da aristocracia megalana. Ele não era um nobre, até o Príncipe tê-lo transformado em um. Vincent passou por cima dos nobres disponíveis de modo a ter um homem leal e competente a cargo do porto que ele considerava vital nos seus planos para Calder. Neste processo, ele transformou Dorilis e Lurnam em inimigos. Guillaume de Lurnam, em particular, também dirigiu seu rancor contra Micardene.

Agora, os dois nobres estão procurando influir na escolha do próximo Príncipe. Eles também querem que Allan Micardene seja despojado de seu posto e título, e que alguém mais indicado, de preferência um deles, seja posto em seu lugar.



O Conselho dos Nobres (Continuação)

Hadaton: O Duque Anthemius Crivelli é o atual governante de Hadaton, um jovem ardiloso que entrou recentemente para o cenário político de Cardiel. Ele considera Howarth um rematado incompetente e Faramon de Aliar muito capaz de ameaçar o comércio em Hadaton. Mas ele estima as habilidades de Browvrey e sua herança megalana. Se Browvrey puder ser convencido a concorrer, ele terá em Crivelli um forte aliado. Se não, Anthemius será obrigado a apoiar Howarth.

Aliar: Aliar é governada pelo Conde Faramon, considerado por muitos, o sucessor natural de Vincent. Aos quarenta e poucos anos, e no auge de suas forças, esta é a melhor oportunidade que Faramon tem na sucessão, e ele planeja empenhar tudo o que tem nesta campanha. Ele enfrentará a oposição de outras cidades portuárias, que temem que ele venha a favorecer Aliar em detrimento das outras, o que viria a desequilibrar a balança comercial de Cardiel. Seu maior aliado é Caius de Minder.

Alimar: O Barão Howarth de Alimar é um sujeito presunçoso e convencido, que acha que não há ninguém melhor do que ele para ocupar o cargo de Príncipe. Poucos dos seus companheiros da nobreza concordam. Porém, sendo o único oponente declarado a Faramon, ele pode acabar recebendo mais apoio do que sua pouca inteligência merece..

Minder: Um veterano deste tipo de eleições, Caius de Minder apóia firmemente Faramon.

Ten-Tiri: O Governador muçulmano de Ten-Tiri, O Barão Amalric ibn John al-Ten-Tiri, está muito ocupado com os problemas locais para se preocupar com a eleição. Atualmente ele é neutro, mas qualquer um que lhe ofereça ajuda poderá influenciar em seu voto.



Tredroy é a morada de um dos dois Arcebispos de Cardiel. O Arcebispo Victor Aillard, embora esteja velho e quase cego, é um homem extremamente competente e respeitado.

A cidade abriga também a maior comunidade chinesa de Yrth. O bairro chinês é a fonte de diversos produtos exclusivos de exportação, principalmente brinquedos mecânicos fabricados na Rua dos Artífices.

Hadaton

O Ducado de Hadaton é o mais megalano — e o mais cristão — de todos os feudos de Cardiel. Esta foi a primeira região a ser conquistada por Mégalos e aquela que foi mantida por mais tempo. Localizado na foz do rio da Pedra Azul, tendo um litoral inóspito tanto a norte como a sul, ele é o maior porto marítimo existente em muitas centenas de milhas. Também é a saída pela qual as mercadorias de Tredroy precisam passar para alcançar o oceano. O terreno circundante é verde e fértil, embora seja um pouco mais frio que a maior parte de Cardiel.

Apesar dos esforços do Príncipe e de muitos nobres cardielenses, Hadaton continua sendo um bastião do conservadorismo e, falando-se nisso, da intolerância religiosa. Os muçulmanos, embora não sejam fisicamente molestados, estão submetidos a um redutor de reação igual a -1 quando lidam com os cristãos locais. Já os pagãos precisam ser particularmente cautelosos para não despertar os temores supersticiosos do povo da cidade e dos nobres locais.

O Ducado pertence já há mais de cem anos à poderosa família Crivelli. O Duque atual, Anthemius Crivelli, é um jovem ardiloso que herdou o título de seu pai há poucos anos. Aos 20 anos ele já demostrava ser um político extremamente astucioso, mais compatível com as intrigas da corte de Mégalos do que com a tosca diplomacia de Cardiel. Ele não é um defensor do Príncipe Vincent, a quem considera um labrego rústico... mas, por razões políticas, ele poderá apoiar o sucessor de Vincent que vier a ser escolhido. Anthemius é muito jovem para ser um candidato viável ao trono, mas ele já participa ativamente do tráfico de influências e está pensando na *próxima* vaga, dentro de mais 15 ou 20 anos.

Aliar

O porto de Aliar, na costa leste do litoral de Cardiel, está a uma pequena distância, pelo mar, das ilhas controladas por Mégalos. Assim, ele é geralmente a primeira escala dos navios mercantes megalanos que se dirigem às águas meridionais, sendo um importante centro de comércio. A maior parte de sua fama é devida a seus vinhos finos, produzidos nas colinas do sul da cidade, e pela qualidade de seus artigos de lã.

O Conde de Aliar, Faramon, é um provável sucessor de Vincent como Príncipe. Com idade em torno dos 40, ele é muito poderoso e tem muitos nobres menores como vassalos. Além disto, ele tem uma forte aliança com o Barão de Minder, ao sul. Provavelmente Hadaton se oporá a ele, já que os dois portos competem pelo comércio megalano.

Conde Faramon de Aliar

45 anos; cabelos negros e olhos castanhos; 1,80 m; 72,5 kg.

ST 11; DX 13; IQ 12; HT 11

Vantagens: Prontidão; Status 5; Riqueza (Muito Rico); Força de Vontade 2; Poderes Legais (15 pontos).

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Excesso de Confiança; Veracidade; Senso de Dever (Aliar).

Peculiaridades: Detesta Piratas.

Perícias: Trovador 12; Natação 13; Espadas de Lâmina Larga 14; Navegação 11; Marinhagem 15; Heráldica 13; Jurisprudência 15; Administração 12; Liderança 14; Política 13; Trato Social 14.

Faramon é um homem franco, com um modo de falar simples e honesto. Ele parece ser (e é) parte árabe, embora seja cristão. Ele não faz nenhuma questão de disfarçar seu ódio pelos piratas, ou dos "sanguessugas do mar", como ele os chama. Ele acha que Cardiel deveria estar dando caça a estes bandidos e, se ele for eleito Príncipe, certamente cuidará para que isto seja feito.

Barão Howarth de Alimar

40 anos; cabelos castanhos e olhos azuis claros; 1,73; 75 kg.

ST 9; DX 12; IQ 10; HT 12.

Vantagens: Status 5; Riqueza (Muito Rico); Poderes Legais (15 pontos)

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Excesso de Confiança; Megalomania.

Perícias: Falcoaria 18; Trovador 10; Espadas de Lâmina Larga 14; Aritmética 11; Marinhagem 11; Heráldica 14; História 15; Jurisprudência 16; Teologia 13; Liderança 9; Política 11; Trato Social 12.

A única pessoa que acredita que o Barão Howarth nasceu para governar é o Barão Howarth. Ele é considerado por muita gente como um saco de vento presunçoso, mas ele provém de uma boa família e ainda não fez nada que fosse *tão* prejudicial a Alimar. Ele se considera um mestre em assuntos eruditos e discorrerá interminavelmente se alguém o permitir. Ele está concorrendo entusiasticamente ao posto de Príncipe - hilário, até que se perceba a escassez de boas opções e o desespero dos que se opõem a Faramon.

O sul de Aliar é dominado por uma cadeia de montanhas que se estende por muitas milhas ao longo da costa. Os numerosos canais e baías ali existentes são refúgios ideais para piratas e corsários, que saqueiam somente os comerciantes megalanos. O problema dos piratas tornou-se tão sério, que os mercadores megalanos estão recorrendo cada vez mais aos arlesianos para o transporte. As embarcações dos arlesianos navegam diretamente do mar aberto para dentro do porto, evitando as margens perigosas. E o comércio de Aliar se ressentiu pelo fato de eles considerarem mais conveniente o porto de Alimar, que fica mais ao sul.

Por esta razão, o Conde Faramon está usando sua frota particular a fim de proporcionar escolta barata para os mercadores megalanos. Faramon exigiu que Vincent se voltasse contra os piratas, mas o Príncipe demorou-se a agir — afinal de contas, eles são apenas megalanos! Além do mais, Cardiel pode se beneficiar com os problemas das costas meridionais; isto aumenta a confiança no Pedra Azul como rota comercial.

Alimar

A cidade de Alimar foi a segunda cidade cardielense a ser privilegiada por uma carta-patente (a primeira foi Tredroy). Ela se situa numa baía protegida na região sudeste de Cardiel, aninhada no extremo sul das únicas montanhas verdadeiras do país. As principais culturas da região são uva, laranja, limão, cana-de-açúcar e os sub-produtos das bem sucedidas fazendas leiteiras, sendo todos eles produtos de exportação em demanda.

A península e as pequenas ilhas ao sul de Alimar são a morada dos Elfos de Cardiel. O povo ancestral tem uma meia dúzia de comunidades ali. Embora tecnicamente os Elfos sejam vassalos do Príncipe, eles são deixados em paz e por sua própria conta. De vez em quando, um jovem Elfo emigra para a cidade, mais por curiosidade, para ver, por uns tempos, como vivem os humanos. Como resultado, Alimar é um dos poucos lugares de Yrth onde os mestiços são relativamente comuns (Sterling, em Caithness, é outro; v. pág. 71). Na realidade, o próprio Barão Arannior de Tabir, um feudo rural a sudoeste da cidade, é um meio-Elfo.

Antes da abertura de Araterre, ela era um porto pequeno, usado principalmente por navios pesqueiros e mercantes a caminho de outros lugares. Sua distância das costas estrangeiras relegava Alimar à condição de porto de escala. Mas agora Alimar está começando a rivalizar com Aliar, cujo povo está profundamente irritado... não apenas devido à semelhança dos nomes!

Hoje em dia, o comércio está se desenvolvendo com muita rapidez no porto de Alimar. A pirataria ao norte provoca a mudança de rota de diversos produtos para Araterre, que se situa justo a leste de Alimar, pelo mar. Esta nova atividade, ganha às expensas de Aliar, não entusiasmou o Governador Rankin a mandar navios de guerra para a área. E, o Barão de Howarth parece estar mais interessado em política do que em qualquer outra coisa. Correm boatos insinuando que os piratas do norte são, na verdade, *pagos* pelo governador, ou talvez até mesmo pelo Barão.



Allan Micardene, Barão Bowvrey de Tredroy Oriental

58 anos; cabelos castanho-claros; olhos verdes; 1,73 m; 123 kg.

ST 11; DX 11; IQ 14; HT 9

Vantagens: Status 5; Riqueza (Muito Rico); Memória Eidética; Empatia; Talento para Matemática; Poderes Legais (15 pontos).

Desvantagens: Dever (-5 pontos); Obesidade; Honestidade; Senso de Dever (aos vassalos).

Peculiaridades: Natureza Desconfiada.

Perícias: Escrita 14; História 14; Heráldica 15; Jurisprudência 16; Administração 20; Contabilidade 18; Economia 19; Diplomacia 20; Liderança 15; Comércio 19; Política 17; Trato Social 14; Detecção de Mentiras 14.

Allan Micardene ocupou uma série de cargos oficiais no governo da cidade, combinado-os com uma bem sucedida carreira de comerciante. Há cerca de 10 anos , o Governador de Tredroy foi misteriosamente assassinado. Tanto o Príncipe Vincent, quanto os Funcionários Públicos da cidade indicaram Allan como substituto. Ele aceitou com relutância. O Príncipe lhe concedeu o título de Barão, já que o Governador de Tredroy sempre foi, tradicionalmente, um nobre cardielense. O título, o tamanho das propriedades e sua própria riqueza deram a Bowvrey não apenas o direito de governar a cidade, como um assento no Conselho de Nobres de Cardiel - o que aborreceu profundamente alguns membros da pequena nobreza cardielense. Recentemente Vincent procurou Allan com a proposta de fazê-lo Príncipe de Cardiel. Até agora ele se recusou, mas as pressões para que ele aceite aumentam dia-a-dia.

Visconde Guillaume de Lurnan

36 anos; 1,70 m; 84 kg; cabelos castanhos, encalvecendo; olhos cinzentos.

ST 8; DX 9; IQ 10; HT 9.

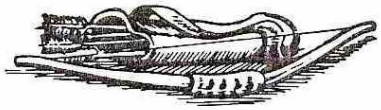
Vantagens: Riqueza (Podre de Rico); Poderes Legais (15 pontos); Status +5.

Desvantagens: Grandes Fantasias (ele deveria controlar Tredroy); Dever (5 pontos); Inveja; Vontade Fraca 2.

Perícias: Administração 9; Conhecimento do Terreno (Tredroy) 11; Espadas de Lâmina Larga 8; Diplomacia 8; Falcoaria 11; Heráldica 11; Cavalgar (cavalos) 11;.

Dono de um dos maiores feudos de Tredroy, herdeiro de uma das mais antigas e puras linhagens de Cardiel, o Visconde Guillaume desenvolveu um ódio profundo tanto por Micardene, como pelo Príncipe que o pôs ali. Ele acredita sinceramente que ele é quem deveria controlar Tredroy Oriental, e fará tudo para derrubar este "mercador novo-rico".

Infelizmente, Guillaume não tem o estofo de que são feitos os bons administradores e se seu plano der certo, ele não será páreo para os argutos políticos e as complicadas leis de Tredroy.



Barão Adrien Dorilis

34 anos; 1,73 m; 72,5 kg; cabelos ruivos e olhos verdes.

ST 10; DX 11; IQ 11; HT 10

Vantagens: Riqueza (Muito de Rico); Bom Senso; Poderes Legais (15 pontos); Alfabetização; Status +5.

Desvantagens: Senso de Dever (ao Visconde); Dever (ao Visconde); Teimosia.

Perícias: Administração 11; Conhecimento do Terreno 12; Espadas de Lâmina Larga 12; Diplomacia 11; Falcoaria 10; Lábia 12; Primeiros Socorros 10; Política 11; Cavalgar (cavalos) 11; Escudo 12; Natação 11.

Adrian Dorilis é confidente e aliado de toda a vida de Guillaume. Ele apóia seu amigo em todas as tramas, embora ele tenha bom-senso suficiente para questionar a sensatez deste plano. Ele não tem nada de pessoal contra Bowvrey, além de a sua inimizade pelo Príncipe que o colocou lá. Leal até as últimas conseqüências, ele permanecerá ao lado de Guillaume não importando o que seu impetuoso amigo faça, embora ele suspeite que viverá para se arrepender disso. Ele se consola com o conhecimento de que as questões políticas cardielenses são caras, mas raramente fatais.

Minder

O principal feudo da costa sul de Cardiel é o Baronato de Minder. É uma terra rica em culturas, que produz muitas divisas com suas safras além de alimentos em abundância para a população local. Bosques de cítricos e oliveiras são intercalados por campos de trigo e cana. A região também cria gado e os artigos de couro de Minder alcançam bons preços em lugares tão distantes quanto Caithness. Em Minder também está localizado o maior estaleiro de Cardiel. A cidade fica perto de uma das poucas regiões madeireiras do país, conhecida localmente como Floresta do Armador.

A Floresta do Armador tem diminuído ao longo dos anos. Para começar, ela nunca foi grande, e as décadas de exploração de madeira para a construção naval cobraram seu tributo. Porém, alguns acontecimentos recentes interromperam completamente a operação de extração. Diversos lenhadores encontraram seu fim nas mãos de um mostro medonho. Os sobreviventes fizeram descrições desencontradas da aparência da criatura. Uma testemunha afirma tratar-se de um inseto sem asas com presas cintilantes; outra descreveu-a como uma criatura imensa semelhante a um urso gigantesco. Seja o que for, os lenhadores se recusam a entrar na mata. O Barão acha que se trata simplesmente de um tardívago que atá agora vivia tranqüilo no coração da floresta, e ofereceu uma recompensa substancial a quem conseguir matá-lo.

Caius de Minder é um aristocrata cardielense, velho e muito respeitado. Aos 64 anos, e gozando ainda de boa saúde, ele se recorda da última guerra santa hazifense contra Cardiel — na verdade uma disputa de fronteira de pouca importância —, jactando-se do papel representado por seu pai no rechaço do inimigo. O próprio Caius, embora tenha sido um freqüente vencedor nos Jogos anuais, jamais viu uma guerra de verdade. Ainda assim ele é um grande líder, e provavelmente teria dado um bom general. Caius é aliado do Conde Faramon de Alíar e certamente o apoiará para o trono após a saída de Vincent.

Ten-Tiri

Ten-Tiri é um pequeno porto marítimo no extremo sudoeste de Cardiel. Situado na foz do Vádi al Fayd, o rio que delimita a fronteira leste de Cardiel, ele serve todo o sudeste de al-Haz e sudoeste de Cardiel. As terras ao redor de Ten-Tiri são áridas e o clima é quente. As principais lavouras são trigo e algodão; as criações mais comuns são as de cabras e ovelhas. Pequenas vilas de pesca pontilham as praias de areias finas ao longo da costa, próximo à cidade.

Localizada no extremo oposto a Hadaton, Ten-Tiri está tão distante daquela cidade quanto é possível - política e geograficamente. Enquanto Hadaton é predominantemente cristã, os habitantes de Ten-Tiri são muçulmanos. O povo de Ten-Tiri é tolerante, desembaraçado e cordial com os estrangeiros. Amalric ibn John, o Barão de Ten-Tiri, é um homem de meia idade, conhecido por sua honestidade e temperamento equilibrado. Ele também é o único Barão muçulmano de Cardiel.

O feudo de Amalric é grande e pouco povoado segundo os padrões cardielenses, e Ten-Tiri fica um tanto isolada do resto do país. Isto é muito conveniente ao Barão, já que ele está muito mais preocupado com o bem-estar de seus súditos do que com as disputas políticas que interessam a seus nobres confrades. Sua devoção a seu povo granjeou-lhe o seu amor; a população de Ten-Tiri é completamente leal ao seu suserano.

Nos últimos tempos, xiitas fanáticos de al-Haz têm provocado alguns problemas em Ten-Tiri. Diversos ulemás atravessaram o rio e começaram a pregar que os muçulmanos da cidade deveriam expulsar todos os cristãos de seu meio, ou se sujeitar à condenação eterna. Isto irritou muitos dos Sunitas tolerantes da cidade, incluindo o Barão, e assustou a população não-muçulmana de Ten-Tiri. Amalric encarcerou os ulemás por alguns dias e então os deportou para o outro lado do rio em al-Haz. Mas, antes de serem libertados, os ulemás juraram que a ira de Alá cairia sobre Amalric e sobre aqueles que o apoiassem. Os PCs podem se envolver com qualquer lado desta disputa, já que ambos estão recrutando agentes e espiões.

Sahud

O reino de Sahud fica no extremo norte de Ytarria. Apenas uns poucos mercadores megalanos se aventuraram por lá; para as pessoas do extremo sul, talvez até seu nome seja desconhecido. Para os PCs, Sahud deverá ser uma terra de perigos e mistérios exóticos.

As informações dadas sobre Sahud são deliberadamente incompletas, de modo que os jogadores não aprenderão muito lendo este livro. Os GMs que desejarem conduzir uma aventura sahudense deverão desenvolver a cultura e geografia, preparando de antemão uma porção de surpresas para os PCs. O GM deve ter em mente, que a cultura sahudense é totalmente desconhecida aos estranhos - os PCs não deverão saber o que está acontecendo. Quanto mais bizarras as coisas se parecerem, melhor!

Os GMs que não quiserem se amolar com Sahud deverão dar boas indiretas sobre o assunto. Se os PCs insistirem em ir até lá de qualquer maneira, envolva-os em duelos, até que eles captem a mensagem.

História

Os terráqueos transferidos para Sahud eram diferentes daqueles que se estabeleceram nas terras meridionais. Eles eram do Japão e Coréia, China, Mongólia, Sibéria, Sudoeste da Ásia e da América do Norte pré-Colombiana. Estes recém-chegados eram camponeses; o Cataclismo não trouxe praticamente nenhum nobre ou artesão. Os sahudenses se estabeleceram rapidamente numa vida de fazendeiros, numa pacífica anarquia.

Gradualmente, os sahudenses desenvolveram uma cultura que mescla as crenças e as tradições populares de seus ancestrais com elementos exclusivos de seu novo ambiente. Eles criaram uma sociedade baseada em atividades de comércio e de guerra dominadas por rituais, nas quais a honra pessoal, familiar e do seu clã são de grande importância. Desde então, clãs têm surgido e desaparecido, mas não houve nenhuma mudança na vida sahudense como um todo, por muitos séculos.

Geografia, Flora e Fauna

Sahud propriamente dito é uma península de 1.000 por 2.000 km de área. Os sahudenses também controlam uma faixa de terra de 1.200 km de comprimento ao sul da península e ao norte das Montanhas de Bronze. O território sahudense limita-se ao sul com Zarak, a oeste com uma região fria e fértil patrulhada por Centauros e cultivada por Gigantes, e no restante com o mar.

A maioria do território de Sahud é cultivado — apesar de que se um clã vier a ser destruído, seu território poderá permanecer vazio por muitos anos. As áreas mais selvagens se encheram rapidamente de arbustos espinhosos e algumas vezes são infestados por uma forma daninha de planta carnívora. As florestas são raras e compostas principalmente de pinheiros, cedros e seqüóias. Raposas, veados, lebres, garças, águias, bradípodas e um eventual tardívago habitam as poucas regiões selvagens. As aves marinhas são comuns, e algumas espécies são consideradas verdadeiras iguarias.

As áreas cultivadas são fazendas de criação em miniatura. Os animais domésticos incluem gatos, cães, capreas, merinos e reses. Os cavalos são considerados uma grande curiosidade. A falcoaria também é muito popular — os falcões sahudenses são muito apreciados pelos megalanos devotados ao esporte. No entanto a seda é o principal produto de exportação de Sahud e a maioria das fazendas ao sul cultivam o bicho-da-seda.

Sahud é uma área com nível de mana normal.

Sociedade

O governo de Sahud é transmitido hereditariamente, sendo exercido por um nobre cujo título pode ser traduzido como "Rei Celestial" (Nível 7). Ele permanece no Palácio Imperial, assessorado por magos poderosos, conhecidos como "Olhos do Céu" (Nível 6). Nenhum estrangeiro jamais viu o "Rei Celestial", ou sequer foi autorizado a pisar no terreno do

Nomes em Sahud

Os nomes sahudenses têm características japonesas, com suas várias sílabas e muitas vogais. Os plebeus têm apenas um nome. Os nobres têm também um nome de clã, que lhes serve de sobrenome. Os nomes sahudenses significam, em sua maioria, o que significam os nomes em ânglico, embora somente aqueles que falam o sahudês fluentemente sejam capazes de decifrá-los.

São nomes sahudenses comuns: Akiro, Ashiriwa, Bunoketa, Futsukiman, Hiyoshiwara, Kaoshuang, Kyushuonai, Matsuko, Nishiji, Ochiriwa, Okishaido, Shizuoka, Soshogazawa, Tanega, Tsukiyama, Yachikura e Yoshigawa.

Em geral, os nomes sahudenses são compostos alternando-se uma consoante e uma vogal. Eles geralmente têm três ou até quatro sílabas, terminando em vogal ou na letra *n*. As poucas combinações de consoantes e os ditongos mais comuns são: ch, sh, ts, ky, ng, ao, ai e uo.

Estas regras também se aplicam aos nomes de lugares. A tradução literal do nome de um lugar geralmente terá um cunho poético, p. ex., Montanhas das Árvores Frutíferas; A Cachoeira Que É Como uma Orquestra de Sinos; Meia-noite na Floresta do Meio-dia.



As Mulheres de Sahud

A maioria das mulheres de Sahud parece ficar em casa, fazer os trabalhos domésticos e obedecer a todos os caprichos de seus maridos. Mas existem exceções incríveis e violentas! As mulheres guerreiras são muito respeitadas e existem clãs governados por matriarcas poderosas. As razões pelas quais algumas mulheres gozam de mais Status do que outras nunca serão compreendidas pelos povos do sul.

Alguns viajantes acreditam que as mulheres é que são as verdadeiras governantes de Sahud - que o Rei Celestial é um marionete e que as Guerras Limitadas são apenas um jogo para manter os homens ocupados.

Aventuras em Sahud

Comércio: O único bom motivo para se visitar Sahud seria para comprar suas sedas e seus trabalhos manuais. Infelizmente, as barreiras de língua e costumes transformam isto numa empreitada arriscada, o que conduz a outras aventuras.

Guerra Limitada: PCs com habilidades em combate podem ser convidados a participar de uma *Guerra Limitada* como campeões de um clã. Não haverá pagamento - uma guerra limitada é uma questão de honra. Um convite destes pode representar tanto um elogio sincero, como uma manobra política muito tortuosa. Recusá-lo seria se arriscar a uma perda de Status e provavelmente insultaria o clã que está fazendo a oferta.

Guerra Total: Os PCs com perícias em combate e magia, ou perícias de ladrões e espiões podem ser recrutados para uma *Guerra Total* - uma batalha de "vale-tudo" contra os inimigos do clã. Embora isto possa ser um caso de honra, pode também ser uma transação estritamente mercenária, eventualmente com privilégios sobre o produto da pilhagem. Observe que se os PCs estiverem fazendo qualquer tipo de negócio com um clã que se envolva numa guerra total eles poderão se ver transformados em alvos, ainda que eles não queiram tomar partido.

Duelo: Qualquer violação dos complexos e mutáveis costumes sahudenses poderá envolver um PC num duelo com regras muito, muito estranhas - qualquer coisa que o GM queira introduzir. Por exemplo, os dois contendores poderão ter os olhos vendados (redutor de -10 em suas perícias de acertar o oponente, nenhuma possibilidade de Defesa Ativa). Ou eles podem ser simplesmente obrigados a se insultar mutuamente em pleno meio-dia.

Palácio, o que leva muita gente a imaginar se o monarca não seria, na realidade, um prisioneiro dos clãs mais poderosos de Sahud. Os sahudenses nem pensam em verificar a veracidade destas conjecturas — na verdade, um mercador megalano teve a língua cortada depois de sugeri-lo a um nativo.

Praticamente todo mundo em Sahud parece reivindicar alguma ligação com a nobreza. Para os estrangeiros que vem do sul, os títulos são muito confusos; o quê o Mestre do Terceiro Crepúsculo tem a ver com o Senhor da Névoa do Ocidente — ou, no que diz respeito ao assunto, com os Mestres do Segundo e Quarto Crepúsculos?

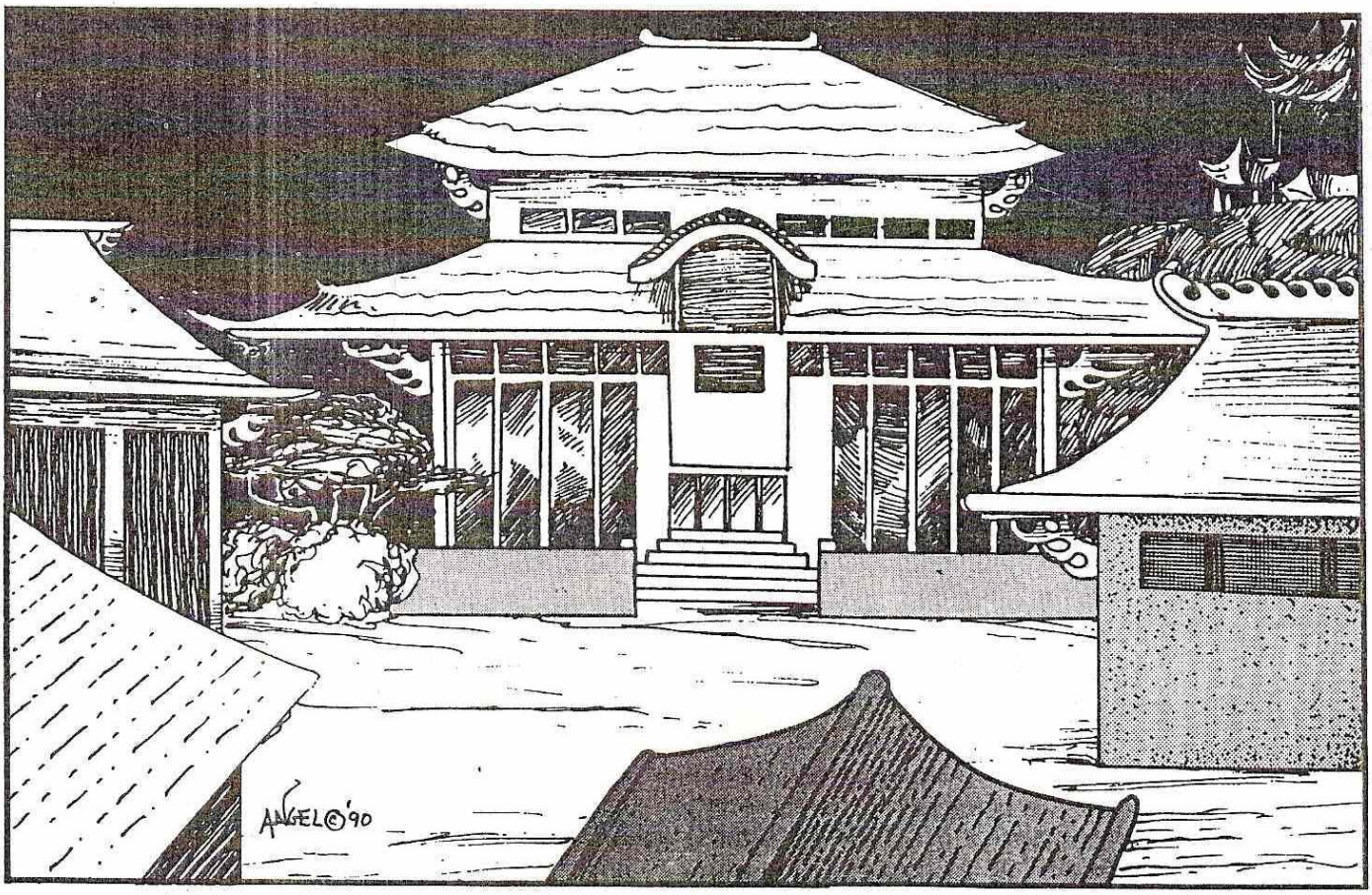
A tônica da sociedade sahudense são as intrigas contínuas entre clãs e entre famílias dentro dos clãs, envolvendo a honra e a aparência. O comércio é um assunto vital, mas é apenas parte de um plano maior. De fato, o prestígio que alguns nobres têm parece oscilar junto com seu status aos olhos de seus companheiros. O visitante inteligente evitará o envolvimento político sempre que possível. Os insensatos poderão querer participar ou até mesmo governar. Se, por acaso, parecer que ele foi bem sucedido, isto se deverá principalmente às manobras daqueles que ele quer impressionar.. . Só muito raramente isto será devido à sua perícia ou sua sorte.

Não há escravos em Sahud. Os criminosos, nativos ou estrangeiros, são punidos de outras maneiras.

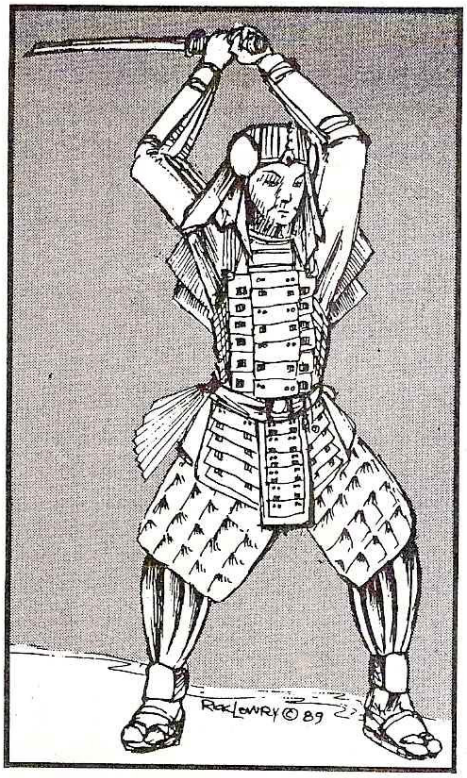
Não há não-humanos nativos na península sahudense; os Anões das montanhas se mantêm do seu lado das antigas fronteiras. Visitantes não-humanos não são tratados de maneira pior ou melhor do que qualquer outro visitante, com exceção dos Reptantes, que são considerados animais perigosos mas bons para se comer.

Magia

Muitos dos sahudenses são magos, alguns deles muito poderosos. Porém, é contra o costume local usar a magia com o intuito de produzir efeitos espetaculares (isto é considerado efeminado). Ao invés disso, os sahudenses são mestres nas mágicas triviais que tornam a vida confortável. A magia de combate é conhecida, mas é usada principalmente por (ou contra) ladrões e assassinos. A maioria das atividades bélicas é conduzida com arcos e aço. As explicações sahudenses para tal preferência não fazem o menor sentido para quem é de fora.



Atividades Militares



Não existe um exército permanente em Sahud. Cada clã luta conforme a sua necessidade de defender suas terras dos atacantes nômades vindos do mar. Os sahudenses não têm outros inimigos, nem se interessam em expandir seu território.

No entanto, as família nobres lutam entre si feroz e rotineiramente. Há dois tipos de guerras. Uma guerra limitada é totalmente lutada com armas — sem magia — entre guerreiros escolhidos. Os horários e locais são combinados. Algu-mas guerra limitada podem ter regras adi-cionais. Armas de longo alcance, ou *todas* as armas podem ser ilegais. Normal-mente, apenas a fina flor da sociedade sahudense toma parte numa guerra limitada, e nada está em jogo, exceto as aparências (o que é de suma importância).

Numa guerra total, por outro lado, vale tudo. Há regras, mas nenhum observador de fora saberá dizer quais são. Veneno, assassinos, magia e hordas de mercenários barulhentos, tudo pode ser usado. As guerra totais acontecem mais comumente devido a insultos graves ou por razões econômicas. No entanto, as razões para iniciar ou terminar qualquer um dos tipos de guerra — ou mudar de um para o outro —, não deverão ficar claras para os PCs, mesmo que um sahudense tente explicá-las.

Judô e Caratê: Estas perícias não são conhecidas em Yrth — pelo menos nas áreas conhecidas do planeta — a exceção é Sahud, embora existam alguns cultos e sociedades secretas, na sua maioria islamitas, que conhecem artes marciais parecidas com o Judô e o Caratê que são equivalentes apenas em termos de mecânica de jogo. Em Sahud estas perícias são de conhecimento geral e um viajante poderia aprendê-las. Seria razoável admitir que um PC sahudense, se isto for permitido, conheça uma destas perícias.

A Lei

Os crimes comuns contra os cidadãos são ilegais em Sahud. A não ser durante uma guerra total. Geralmente. Outras ações podem ou não ser crimes...

Tanto quanto qualquer PC possa dizer, a lei sahudense écompletamente aleatória. Em geral ela está ligada a intrigas políticas e aparências. As cortes são locais de muita pompa. Os julgamentos podem ser quase instantâneos ou então arrastar-se por semanas. As decisões favorecem com mais freqüência os sahudenses que os estrangeiros, mas isto se deve mais ao fato de os sahudenses conhecerem as regras do que por alguma predisposição. Os estrangeiros *não* recebem nenhum tratamento especial e a ignorância não serve como desculpa. Mas, de vez em quando, pode acontecer dos visitantes ganharem a questão. Um comerciante voltou para contar como foi arrastado para a corte sob a acusação de regatear de maneira inconveniente. O juiz ouviu a testemunha, multou o negociante em dez peças de cobre e mandou executar o promotor...

Apelos e subornos às vezes surtem efeito, às vezes não. E, a oferta de um suborno pode ser tomada como um insulto. Isso pode acontecer também por *não* oferecê-lo. É o GM quem decide de que maneira tratar aqueles que se enredaram na lei sahudense, mas a cortesia e a esperteza deverão ser recompensadas.

A Religião Sahudense

Para os povos do sul, as crenças religiosas sahudenses são no mínimo confusas. O pouco que se sabe sobre elas veio trazido pelos poucos mercadores que fazem negócio por lá e aprenderam o difícil idioma sahudense.

Os deuses sahudenses montam a milhares; virtualmente, qualquer lugar, comércio ou fenômeno tem um deus específico associado a ele. Alguns deuses ou espíritos estão relacionados à natureza, associados a árvores, rios, montes, animais, etc. Outras divindades são patronos de negócios ou profissões específicas. Até as portas, camas e lareiras possuem espíritos a elas relacionados. As divindades do sol, da terra, do céu e do mar são muito importantes, mas aparentemente até os deuses mais triviais merecem respeito.

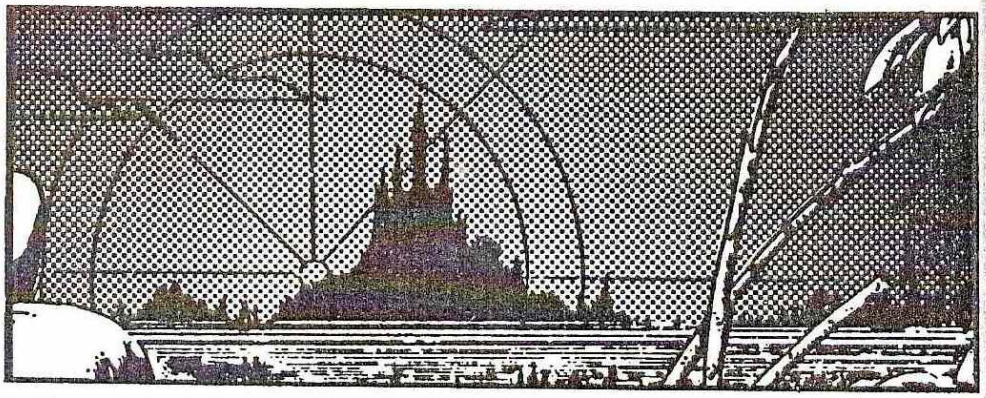
Os sahudenses veneram seus deuses através de preces e sacrifícios. Não existe um sacerdócio ou liturgia formal. Embora algumas cerimônias sejam conduzidas com grande pompa, a maior parte da adoração é feita privadamente. Pessoas ou clãs ricos mantêm altares particulares onde podem ser feitos sacrifícios; a maior parte das vilas rurais constrói altares para uso público. Caso contrário, as preces são ditas em algum lugar apropriado - i.e., sobre uma panela, quando se reza pelo fim da fome, ou no topo de uma colina quando se reza por chuva.

Quando os sahudenses oram, eles esperam resultados. Para eles, o único motivo de se dirigirem a um deus é para pedir um favor ou se assegurar de sua boa vontade; a idéia de humildade perante o divino parece estranha a eles. Talvez tenha sido por isso que os missionários cristãos conseguiram tão pouco sucesso em Sahud. Geralmente, eles são mais objeto de escárnio do que de perseguição, a menos que os habitantes locais achem que os missionários estão provocando a ira de um ou mais deuses.

Kinkaku

Esta é a capital e a maior cidade de Sahud. Também é seu principal centro de comércio. Kinkaku situa-se na base da península sahudense, às margens de um rio de águas mansas e profundas o suficiente para abrigar embarcações oceânicas. Kinkaku é uma cidade grande mesmo pelos padrões megalanos; suas ruas fervilham de jinriquixás e os gritos dos vendedores enchem o ar.

Comerciantes em visita a Kinkaku encontrarão mercadores ansiosos em adquirir seus produtos e artigos de luxo em abundância para levar para seu país de origem. É preciso ter o cuidado de obedecer os costumes locais. Existe uma comunidade estrangeira de bom tamanho na cidade (a única de Sahud) onde se pode contratar guias e intérpretes. Poucos sahudenses se preocupam em aprender o Ânglico; a maioria parece considerá-lo indigno de sua atenção.



Uulinn

Uulinn, o Palácio Imperial, está situado sobre uma grande colina voltada para a cidade de Kinkaku. Aliás chamá-lo de *Palácio* é um menoscabo. Uulinn é por si só uma cidade, ocupando uma área de sete acres com nível de mana alto e abrigando milhares de guardas, criados, concubinas e cortesãos. O Rei Celestial nunca abandona o Palácio, e ninguém, a não ser alguns nobres de status elevado e criados pessoais do Rei, tem permissão para entrar.

Diz-se que os muros encerram jardins magníficos, com zoológicos, fontes naturais de água quente e laboratórios de magia, além dos aposentos pessoais do Ilustríssimo. Os magos da corte atendem a todas as necessidades do Rei Celestial, e os Olhos do Céu permitem que o monarca governe seu reino sem abandonar os arredores luxuriantes de seu Palácio.

Os PCs podem achar a idéia de penetrar subrepticiamente no Palácio Imperial excitante demais para deixar de tentá-lo. Não há dúvidas de que o edifício guarda inúmeros tesouros, tanto mágicos como mundanos. No entanto, a pena para quem for pego tentando invadir Uulinn é a morte, de um modo lento e doloroso.

O Rei Celestial

O monarca de Sahud é considerado um deus por seus súditos , que parecem acreditar que este mundo *é* o céu. Afinal, dizem eles, é onde os deuses vivem. Assim, o seu governante é o rei do Céu (donde o título de Rei Celestial), e divino. Os estrangeiros se perguntam se os sahudenses acreditam que o Rei Celestial comanda, ou tem o direito de comandar, as outras divindades que habitam seus domínios. Já ficou comprovado que é uma insensatez fazer esta pergunta aos sahudenses.

O Rei Celestial é o equivalente mais próximo de um sumo sacerdote que há em Sahud. Sempre que surge alguma crise que afeta todo Sahud, o Rei Celestial tem o dever de fazer um sacrifício em nome de seus súditos. Do mesmo modo, o líder de um clã age em nome do clã, um pai por sua família. Alguns mercadores sugeriram que talvez isto explique o porquê dos sahudenses darem tanta importância à honra ou *dignidade* - se um homem tiver sido desonrado ou envergonhado, os deuses ficarão menos propensos a ouvir suas preces.

Tsushuo

Tsushuo era o nome de um clã poderoso do leste de Sahud. Seu território, conhecido pelo mesmo nome, e localizado a apenas alguns dias de navegação das costas de Mégalos, era, até bem poucos anos atrás, rico e fértil.

Os Tsushuo perderam uma guerra total que se arrastou por anos a fio, contra seus arqui-rivais, o clã Nyodo. Depois que a última fortaleza foi tomada, e a pilhagem estava para começar, um enorme destacamento de guerreiros nômades se espalhou pela praia em seus barcos-dragão. Na batalha que se seguiu, o vitorioso Nyodo foi forçado a abandonar seus espólios e bater em retirada. Ao encontrar a cidade já semi-destruída e sem nenhuma mulher para ser levada, os nômades também se foram. Os Nyodo logo se envolveram em outro conflito e as ruínas do lar ancestral dos Tsushuo foram abandonadas aos espinheiros e animais selvagens. Até que os Nyodo venham reivindicá-las, as riquezas continuam lá para quem as for buscar.

Os Territórios dos Nômades

Um cronista megalano traçou uma etografia acurada desta região ao norte da Cordilheira dos Picos Nevados, terra onde homens peludos e animais enormes devoram-se uns aos outros indiscriminadamente. Seus habitantes semi-nômades são primitivos (NT 2), mas rijos. Eles resistiram a todos os esforços megalanos para conquistar suas terras. Na verdade, os homens do norte consideram um ótimo esporte atacar Mégalos!

As tribos nômades da costa constroem barcos-dragão de um único mastro, que eles usam para caçar baleias e atacar Mégalos e Sahud. São excelentes marinheiros e seus navios simples são solidamente construídos, embora sem os refinamentos técnicos das embarcações de Araterre.

História

Os homens que se estabeleceram nas terras inóspitas ao norte do planeta foram trazidos pelo Cataclismo do norte da Eurásia. Celtas, escandinavos e até uns quantos mongóis, misturados ao povo de mesma origem racial que os habitantes de Mégalos. Gerações de vida ao ar livre criaram uma raça forte e rija. Ninguém mais sobreviveu.

Séculos atrás, as legiões megalanas conquistaram grandes porções dos Territórios dos Nômades. Os obstinados homens do norte retiraram-se para áreas ainda mais remotas. Mais tarde, no entanto, os nômades se uniram sob o comando de Ross Gatecracker (Demolidor de Portões) — hoje um herói legendário do norte — e fizeram os megalanos recuar até o sul das montanhas. Depois disso eles começaram a atacar o próprio Mégalos. A Muralha do Imperador foi construída há 200 anos, com o propósito de bloquear os ataques ao oeste — então os nômades passaram a atacar pelo leste.

Hoje em dia os nômades da costa prosperam através do comércio com o sul, quando não o estão atacando. No interior, os bárbaros lutam principalmente contra eles próprios e lançam olhares invejosos sobre as riquezas de seus irmãos. Seu alvo mais recente é a cidade megalana de Kethalos, que lhes parece ter sido abandonada por seu comandante.

Geografia, Flora e Fauna

A região meridional dos Territórios dos Nômades é montanhosa, aplainando-se na direção norte. A maior parte da região está coberta por florestas de pinheiros, sendo o restante dominado por vegetação rasteira, cortado por muitos rios e lagos glaciais parecidos com dedos. O nível de mana é completamente irregular, variando sem nenhum aviso prévio; há inclusive a possibilidade do mana de uma única área variar no espaço de uma ou duas semanas. Isto provocou uma série de efeitos estranhos sobre os habitantes e transforma a realização de mágicas numa prática perigosa. Os licantropos são comuns nesta parte do continente, dividindo o espaço com uma série de outras criaturas lendárias: grifos, hipogrifos, pégasos e assim por diante. Mesmo os animais comuns são maiores e mais selvagens: castores, martas, alces, lobos, ursos e até mesmo tremactos de proporções gigantescas. Os nômades, mais rijos e selvagens do que todos, matam-nos para comê-los e retirar suas peles; é destas terras que saem as melhores peles de Yrth.

A não ser pelas plantações de trigo e cevada, usados para fazer pão e cerveja, não há nenhuma atividade agrícola significativa entre os nômades. Eles criam cavalos fortes de excelente linhagem; os melhores cavalos de batalha dos reinos civilizados têm uma forte mistura do sangue do norte.

Sociedade

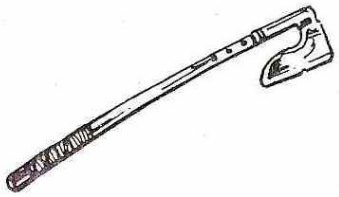
O termo megalano *Território dos Nômades* não é completamente acurado - alguns dos povos fortes e viris que vivem na região são realmente nômades, mas outros não. A maioria das tribos ou clãs constrói pequenos povoados ou fortificações. Cada clã é governado por um chefe, Cã (*5) ou Jarl (*6) (Nível 4). As únicas ocupações honrosas são as de guerreiro (Nível 1), druida ou xamã (Nível 3) e bardo (Nível 2); a agricultura, o comércio, ou a realização de algum trabalho manual não são consideradas como atividades de período integral. Alguns clãs concedem status elevado aos ferreiros (Nível 2).

Os Nomes dos Nômades

Os nômades do norte usam nomes simples, geralmente de origem anglo-saxônica, celta ou escandinava, acrescentando, quase que invariavelmente, um epíteto. O epíteto normalmente exprimirá ou um grande feito ou uma peculiaridade pessoal.

Exemplos: Hugh Matador de Ursos, Tam Cheiroso, Berd Mãos de Sangue, Deg Nariz Queimado, Tolo Will, Arn o Bode, Gaff Barba Cinzenta, Eric o Magro, Giles o Guloso.

Às vezes, um nômade preferirá o seu apelido ao nome que lhe foi dado e o usará sozinho. Exemplos: Arranca Escudos, Papa-Aranhas, Grifo. Este privilégio geralmente é reservado aos chefes e aos heróis.



Aventuras nos Territórios Nômades.

Os nômades se interessarão pela alta tecnologia - sobretudo se ela produzir armas e navios melhores. Eles temerão um feiticeiro que conheça mágicas de combate. Mas, seu respeito e camaradagem são reservados àqueles que são como eles próprios - guerreiros duros, corajosos e irresponsáveis.

Diplomacia: Lidar com uma tribo nômade requer uma combinação poderosa de presentes, ameaças, bajulação e combate individual. A reação dos nômades terá um redutor igual a -3 ou pior quando estiverem frente a qualquer um que eles julguem fraco ou covarde, e um bônus de +2 ou melhor frente a qualquer um que demostre coragem ou honra inusitada. Os furiosos são respeitados, mas não particularmente temidos.

Caçada às Feras: As melhores peles provêm das montanhas e florestas dos Territórios dos Nômades. No entanto, elas pertencem a animais enormes e perigosos, que se opõem violentamente a desistir delas. Além disso, um grupo de caçadores de feras precisa também lidar com os nômades - através de alianças, subterfúgios, magia ou força.

Caça ao Tesouro: Antigamente, as fronteiras de Mégalos se estendiam para bem além da Cordilheira dos Picos Nevados, até que os nortistas rechaçaram os invasores. As ruínas de cidades e fortalezas de diversos feudos megalanos estão agora dentro do território dos nômades. Um bando de aventureiros poderia encontrar uma pilhagem valiosa, perdida ou abandonada durante a última retirada. Quem sabe... pode até haver um mapa desenhado às pressas, com duzentos anos de idade, para guiar uma busca desse tipo.

Os nômades adoram fazer incursões e percorrerão grandes distâncias para atacar ou saquear uma vila ou cidade megalana. Quando não estão assaltando, os guerreiros nômades caçam os monstros do norte, ou lutam entre si. Freqüentemente, eles entram pacificamente em Mégalos, sozinhos ou em grupos pequenos, em busca de glória ou aventura. Encontram trabalho com facilidade como guardas, mercenários ou gladiadores.

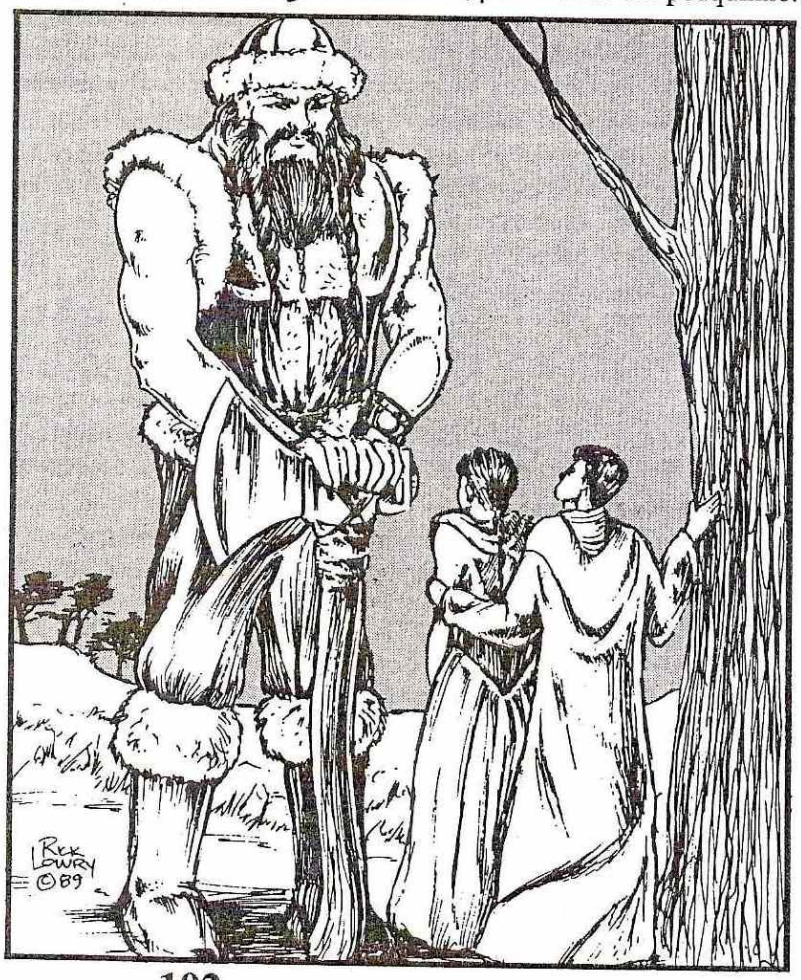
O status das mulheres varia tremendamente de tribo para tribo. Em alguns lugares, as mulheres não passam de mero patrimônio, enquanto em outros, elas são consideradas iguais, e os rituais de namoro são minuciosos e violentos. Uns poucos clãs são exclusivamente femininos; escravos do sexo masculino são mantidos apenas para procriação, e os bebês do sexo masculino são vendidos ou dados assim que são desmamados.

Algumas tribos mantêm escravos, que são na maioria mulheres capturadas nas incursões, embora de vez em quando também sejam feitos prisioneiros do sexo masculino.

Não-humanos

Há umas poucas colônias de Elfos nas florestas do norte. Eles são muito temidos pelos supersticiosos nômades que se mantêm afastados daqueles territórios. Os nômades mantêm uma relação bastante amigável com os Anões da Cordilheira dos Picos Nevados, sobretudo por terem um inimigo comum — Mégalos. Os nômades costumam trocar peles, grãos, carnes e âmbar por armas. Eles acreditam que estas armas lhes conferem poderes especiais - os civilizados acham que isto não passa de um expediente inteligente criado pela malícia dos Anões. É raro encontrar outras raças de não-humanos nas terras do norte e elas são encaradas pelos nômades como simples curiosidades. Normalmente o primeiro impulso dos nômades será lutar com eles, apenas para ver quão resistentes eles são.

Existem também algumas comunidades de Gigantes espalhadas pela região. Os nômades os respeitam e até comercializam com eles. Por outro lado, os nômades são os únicos humanos em quem os Gigantes confiam, pelo menos um pouquinho.



A Religião dos Nômades

A maior parte dos nômades é pagã e tem uma natureza tolerante. Eles reconhecerão de bom grado a Deus (ou Alá) se forem obrigados a isso, mantendo suas antigas crenças simultaneamente e se recusando a vér qualquer incongruência entre as religiões. "Lógico, Deus real. Todos os deuses são reais. Thor real. Espírito das Águas real. Por quê se incomodar você?".

O paganismo praticado pelos nômades varia tremendamente de tribo para tribo, mas a glorificação da coragem e das proezas em batalha são universais. Contrariamente a seus parceiros cristãos e muçulmanos, os nômades anseiam antes por um céu de batalhas eternas do que por um repleto de paz ou luxo.

Os líderes religiosos de cada clã - geralmente homens - são chamados de druidas ou xãmas. Eles oferecem sacrifícios aos deuses, fazem prognósticos para o futuro, realizam cerimônias de casamento e sepultamento e abençoam os guerreiros que partem para a luta. A maioria é capaz de fazer umas poucas mágicas que se relacionam com a natureza, o clima e os elementos. Em alguns clãs, os líderes idosos são mortos pelos druidas, que prevêem o futuro do clã pela observação das convulsões do chefe que está morrendo.

Os nômades acreditam que tudo o que faz parte da natureza - árvores, céu, montanhas, rochas, rios, lagos, etc - é habitado por espíritos, que têm tantos nomes quantas sejam as tribos nômades. No entanto, a sua deusa principal tem apenas um nome - Eardra, a Mãe da Terra. A ela são atribuídos os fenômenos do nascimento, crescimento e reencarnação. Suas estações são a primavera e o verão. Seu consorte é conhecido por vários nomes, sendo Woltan o mais comum. Ele é o deus da guerra, caça, morte, tempestades e inverno. O último dos deuses é Loki, o Trapaceiro. Ele é culpado por todas as desventuras e a má sorte. Os nômades acreditam que cada homem tem um *wyrd* ou destino - totalmente desconhecido para ele, e completamente inevitável. Esta crença confere uma coragem temerária aos guerreiros nômades, sem equivalente entre seus correspondentes "civilizados".

Magia

A magia é comum em quase toda parte, mas não é bem desenvolvida em função da sua imprevisibilidade. Os magos ou xamãs freqüentemente lidam com forças tribais muito além de sua capacidade. Alguns xamãs estarão ansiosos por aprender com os adeptos visitantes; a maioria os olhará com desconfiança e tentará "dar sumiço" nos seus rivais.

A magia nômade ocupa-se principalmente da natureza e os elementos, das adivinhações e da guerra. Ela tem uma tendência altamente cerimonial, uma vez que os rituais costumam tornar as mágicas mais previsíveis. A maioria das tribos considera as operações mágicas de cura indignas dos homens e se abstém de usá-las. As mágicas que aumentam as habilidades para lutar ou ampliam a resistência à dor são muito apreciadas. A magia das runas (***GURPS Magic***, pág. 80) é praticada por alguns xamãs; estes são normalmente, os mais poderosos entre os magos nômades.

A capacidade inata para a transmutação é comum. Existem tribos inteiras de transmutantes entre os nômades. Como regra, admita que os nômades não conhecem mágicas que requeiram um IQ maior que 13, ou Aptidão Mágica maior do que 1. Os nômades não são nem burros nem fracos — muitos são astutos e competentes —, mas quase nenhum é alfabetizado, e é difícil encontrar professores.

A Lei

A lei entre os nômades é mais uma questão de costume do que de direito. As tradições e tabus de uma determinada tribo se aplicam igualmente a todos os seus membros, até mesmo ao chefe. Os julgamentos são feitos pelo chefe ou pelo druida, depois de se consultar os guerreiros mais velhos. Os castigos tanto podem ser brandos, como muito cruéis - a humilhação ou o confisco de propriedades pelos crimes mais leves; a morte, o exílio ou a escravidão pelos mais graves.

Apenas os crimes que afetam o clã como um todo são levados até o chefe. Disputas individuais são resolvidas através de duelos. As mulheres são geralmente representadas pelo parente varão mais próximo, embora em algumas tribos elas lutem por si mesmas!

Heolford

Há quatrocentos anos atrás, o condado de Heolford era a província mais rica de Mégalos a norte da Cordilheira. Ele se estendia terra a dentro ao longo do rio Banduch por três milhas; seus campos eram ricos e seu gado gordo. Os nobres de Heolford enriqueceram com peles, âmbar e cavalos que eles vendiam no sul, e usaram sua fortuna para construir uma gigantesca cidade-fortaleza no centro do seu território.

Quando os nômades invadiram as províncias do norte, foi no castelo de Heolford que os megalanos ofereceram sua derradeira resistência. Quando ficou claro que não havia mais esperanças, os defensores saíram do castelo e investiram contra a morte certa. As mulheres preferiram matar seus filhos e depois a si próprias, do que enfrentar a escravidão ou algo pior nas mãos dos bárbaros. Os magos que sobreviveram conjuraram grandes mágicas. O fogo consumiu todos os corpos, os próprios magos e os nômades que tiveram a infelicidade de ter escalado os muros. Terremotos sacudiram a terra, apanhando as hordas que ficaram do lado de fora em desmoronamentos e imensas rachaduras que engoliram dúzias deles ao mesmo tempo. Terminado o confronto, restou apenas uma camada de solo causticado ao fundo de uma paisagem devastada.

A história de Heolford foi levada para o sul por um punhado de sobreviventes, e acabou se tornando o tema favorito de bardos e menestréis por todo Mégalos. O ouro perdido por Heolford tornou-se legendário. Diz-se que o tesouro perdido no castelo contém a riqueza de uma dúzia de condados. Alguns dizem que estas riquezas foram destruídas na conflagração mágica. Outros sustentam que os tesouros do castelo foram escondidos primeiro, para serem recuperados mais tarde. Os nômades acreditam que as ruínas são assombradas pelos fantasmas das crianças assassinadas, e falam disso com medo na voz.

Só os nômades conhecem a localização exata de Heolford. Muitos aventureiros do sul saíram à sua procura em lugares muito diferentes dos que aparecem nos velhos mapas, e que agora estão crivados de pequenos lagos, serras irregulares e fendas muito, muito profundas. Se algum deles porventura encontrou o lugar, não voltou para contar a história.

Bardos

Embora a escrita entre os nômades seja limitada a runas gravadas sobre pedras e lousas de madeira, existe toda uma classe de historiadores orais e contadores de histórias conhecidos como *bardos*. Os bardos são músicos habilidosos e atores que memorizam as baladas, genealogia, fábulas e histórias de seus clãs. Eles compõem novas histórias e canções celebrando os feitos de grandes guerreiros e líderes. Alguns viajam pelas terras, indo de clã em clã, reunindo as pessoas e contando histórias de lugares longínquos.

Os bardos têm um Status quase sagrado entre os homens do norte - diz-se que aquele que matar um bardo, a menos que seja em defesa própria, terá má sorte durante sete vidas.

Lars o Cego

39 anos; 1,88; 105 kg; cabelos louros e olhos azuis.

ST 10; DX 13; IQ 14; HT 10.

Vantagens: Senso de Direção; Ouvido Aguçado +3; Empatia com Animais; Bonito; Talento Musical +5; Reputação +2 (todo mundo, o tempo todo); Voz Melodiosa.

Desvantagens: Cegueira, Pobreza.

Peculiaridades: Finge não ser cego. Fica doido se alguém tenta tratá-lo como deficiente.

Perícias: Dissimulação 14; Adestramento de Animais 15; Conhecimento do Terreno (território dos Nômades) 15; Conhecimento do Terreno (Mégalos) 14; Conhecimento do Terreno (Sahud) 14; Trovador 20; Boemia 13; Lábia 15; Primeiros Socorros 15; Heráldica 13; Judô 13; Língua (dos Anões) 13; Língua (Élfica) 13; Língua (Sahudês) 14; Instrumento Musical (flauta) 16; Instrumento Musical (harpa) 16; Atuação 15; Poesia 13; Cavalgar (cavalo) 13; Trato Social 16; Canto 16; Manha 13; Sobrevivência (Floresta) 14; Natação 12.

Lars o Cego é um dos bardos mais famosos de Ytarria. Ele começou a viajar aos 14 anos e tem tocado pelo continente durante os últimos 25 anos. Ele raramente fica em um lugar por muito tempo (embora ele tenha permanecido em Sahud por um período de dois anos, sobre o qual ele se recusa a falar), preferindo viajar por aí com qualquer grupo que aceite sua companhia (e *poucos* recusam).

Embora ele seja menor que seus irmãos, Lars é obviamente dos Territórios dos Nômades. Ele ainda volta para lá com regularidade para levar as últimas novidades do mundo exterior e recolher as fofocas do clã.

A única concessão de Lars à sua cegueira é que ele evita viajar sozinho sempre que possível. Isto não significa dizer que ele fica desamparado se se vir em dificuldades - entre seu senso de direção e sua perícias Sobrevivência ele é capaz de se defender sozinho.

Os Sete Reis Irmãos

O Rei Supremo Ekarron III

150 anos; cabelos louros grossos, olhos azuis; 1,40 m; 115 kg.

ST 12; DX 12; IQ 13; HT 13.

Vantagens: Carisma 2; Memória Eidética, Status 7; Poderes Legais (10 pontos); Riqueza (Podre de Rico).

Desvantagens: Dever(-5 pontos); Miopia, Honestidade; Pacifismo (defesa-própria); Senso de Dever (todos os Anões); Voto (Rei Supremo).

Perícias: Administração 12; Armeiro 16; Trovador 13; Cervejaria 14; Ferreiro 15; Detecção de Mentiras 13; Diplomacia 15; Herborista 10; Heráldica (dos Anões) 12; Joalheiro 17; Jurisprudência 14; Liderança 13; Política 13; Trato Social 16; Machado de Duas Mãos 12.

Ekarron é um anão muito bem educado e cortês. Ele acha importante governar seu reino com mão firme, mas suave. Assim, pode ser que ele leve um certo tempo para agir sobre um determinado assunto, mas quando o faz é com decisão. Ele é muito querido pelo seu clã e pelos outros seis Reis, como ficou demostrado por sua disposição em nomeá-lo Rei Supremo a despeito de sua juventude.

Ele teve muito pouco contato com os não-Anões. Seu clã é um dos mais afastados das terras humanas, e ele nunca saiu de Zarak. No geral, ele considera os humanos como uma influência benéfica, desde que eles permaneçam fora de suas terras.

Durinann II

385 anos; cabelos avermelhados rajados de cinza, olhos cinza pétreos; 1,22 m; 97,5 kg

ST 14; DX 11; IQ 9; HT 13

Vantagens: Poderes Legais (10 pontos); Status 7; Riqueza (Muito Rico); Empatia.

Desvantagens: Preguiça; Dever(-5 pontos).

Perícias: Administração 10; Armeiro 15; Ferreiro 13; Diplomacia 13; Heráldica (dos Anões) 10; Jurisprudência 12; Liderança 11; Trato Social 14; Machado de Duas Mãos 13.

Durinann é um líder sem brilho. Se não fosse pelo conservadorismo primário dos clãs dos Anões, ele já teria sido substituído há anos. Apesar de ter sido um Anão vibrante quando jovem, Durinann foi se tornando preguiçoso com o passar do tempo, a ponto dele não se dar ao trabalho de deixar seus aposentos para visitar a forja. Conseqüentemente, ele mantém um controle muito lasso sobre seu Reino, quase deixando que ele se governe sozinho. No entanto, as minas existentes estão começando a se exaurir e os Artífices Supremos estão começando a reclamar. Durinann precisa acordar depressa, ou então ele vai acabar desempregado.

Continua na próxima página...

Zarak

Zarak é o nome que os Anões dão tanto para a cadeia de montanhas que se estende através do extremo norte de Ytarria, quanto para o reino subterrâneo que existe sob ela. Para eles os dois são uma coisa só. Zarak limita-se ao sul com Caithness, a oeste com o repugnante território dos Orcs e a leste com o poderoso Mégalos. Os Anões mantêm um comércio franco e aberto com seus vizinhos humanos.

Zarak é o único reino de não-humanos na parte conhecida de Ytarria. Em outros lugares, os não-humanos vivem em comunidades pequenas e esparsas e a maioria reconhece os governos humanos. Somente os Anões são independentes e poderosos... muito mais poderosos do que imagina a maioria.

História

Os Anões vivem em Zarak há já milhares de anos, muito antes do Cataclismo, quando apenas os Gnomos, Elfos e Orcs dividiam as riquezas de Yrth com eles. Sempre viveram isolados, tendo pouca simpatia pelas outras raças. Assim, eles se recolheram ainda mais, procurando por tesouros cada vez mais entranhados em suas montanhas, concentrando-se nas sutilezas de sua própria política e no aperfeiçoamento de suas artes, ignorando o que acontecia na superfície. Os estrangeiros tolos o suficiente para se aventurarem em seus túneis sem serem convidados (geralmente Orcs) foram capturados e escravizados.

O mundo exterior explodiu em sua porta quando o choque de retorno da mágica dos Elfos Negros destruiu, de um único estalo, a extremidade sul de Zarak — aquela porção que agora faz parte do Grande Deserto. Estas áreas são consideradas ainda hoje poluídas e amaldiçoadas. Nenhum Anão se aventurará por lá.

Recuperando-se da tragédia de seu modo lento e seguro, foram necessários muitos e muitos anos para os Anões se aperceberem dos novos habitantes de sua terra. Na verdade, só foi em 1235, quando um grupo de exploradores do recém-formado Império de Mégalos se aventurou na área que eles chamam de "as Montanhas de Bronze", que os Anões se encontraram com os humanos pela primeira vez. Os primeiros encontros foram sangrentos, mas os humanos eram persistentes, e passaram a oferecer comércio ao invés de guerra.

A partir deste momento, desenvolveu-se um relacionamento cada vez mais forte entre os Anões e seus vizinhos mais próximos. Hoje em dia, os Anões comerciam em larga escala com outras regiões, vendendo objetos fabricados com sua técnica refinada e comprando tecidos e iguarias de que carecem em suas cavernas escuras. Mesmo assim, eles continuam isolados.

Se por um lado eles permitem que os humanos co-habitem a superfície de Zarak, por outro ainda são muito cuidadosos com as pessoas que eles permitem entrar em suas admiráveis cidades subterrâneas. Poucos humanos tiveram a oportunidade de testemunhar seu esplendor.

Geografia, Fauna e Flora

Os Anões reivindicam, mas raramente usam, a superfície da montanha. Todas as cidades se situam no subsolo. Nenhum ser humano sabe ao certo quão grandes elas são. Os Anões cavam em busca de minérios e pedras, preciosas ou não, cujas virtudes só eles conhecem. As minas exauridas são transformadas em residências e eles cavam cada vez mais fundo.

Nos túneis menos freqüentados pelos Anões vive todo tipo de animais: morcegos, ratos, lagartos, minhocas imensas, moncos e outras coisas menos dignas de nota. Mas os Anões não se sentem muito felizes em compartilhar seus túneis com outros seres vivos, por este motivo destróem-nos sempre que os encontram.

Os Anões cultivam cogumelos no subsolo. Eles poderiam (e já o fizeram no passado) subsistir com este único alimento. No entanto, eles descobriram desde a chegada dos humanos, que apreciam também outros tipos de alimento, negociando carne, grãos e (logicamente) bebidas.

Sociedade

Zarak é governada por sete "reis irmãos", um dos quais é o Rei Supremo de todos os Anões (v. colunas laterais, págs. 104-107). Mesmo os Anões de outras regiões, tais como o povo de Thulin na Cordilheira dos Picos Nevados, reconhecem a autoridade do Rei Supremo de Zarak. Os sete reis (todos com status igual a 7) imperam sobre clãs de diferentes partes das montanhas, sendo cada clã conhecido pelo nome de seu líder.

O respeito que os Anões têm pela perícia profissional é superado apenas pela deferência que eles dão à origem nobre. Os níveis de status 5 e 6 são reservados para os melhores mestres-artesãos. Estes Grandes Artífices atraem jovens seguidores que ajudam seu superior em seus vários empreendimentos, em retribuição ao seu treinamento. Embora os Anões não tenham guildas formais, esta estrutura cumpre a mesma finalidade. Todo artesão é considerado como aluno ou vassalo (ambas as palavras se aplicam) de um dos Grandes Artífices do seu clã até que ele mesmo seja reconhecido como um Grande Artífice. Depois dos clãs hereditários, estes contingentes representam as entidades políticas mais poderosas do Reino.

Além dos Reis, nenhum governante dos Anões tem nível superior a 4 e estes governantes sempre acatarão a um artesão de um nível mais elevado. Os Anões encaram a administração do mesmo modo que os humanos encaram o trabalho de siderurgia: um emprego seguro e honesto, que não traz consigo nenhum prestígio especial.

Não-Anões

Seres humanos e de outras raças vivem na superfície das montanhas dos Anões com sua permissão e tolerância. Em sua maioria são mercadores e fazendeiros, que ganham sua vida com o comércio com o povo do subsolo.

Porém, só muito raramente os Anões acolhem outros povos em seus salões subterrâneos. Mesmo nestes casos, as visitas nunca se transformam em residência definitiva, exceto por uns poucos escravos desafortunados.

Os escravos são os residentes não-Anões mais comuns, sendo a maioria formada por intrusos que se esgueiraram pelas terras dos Anões com a intenção de roubar seus tesouros ou espionar seus segredos. Alguns são comprados de traficantes de escravos. A maior parte é posta para trabalhar na mineração e na lavoura de cogumelos, fazendo os trabalhos que nem mesmo os esforçados Anões têm vontade de fazer. A vida destes escravos não é feliz; os Anões tendem a tratá-los com a mesma atenção com que eles tratariam uma pá ou uma picareta. Uma ferramenta é mantida enquanto ela for útil - nem um segundo a mais.

A escravidão não é generalizada por todo Zarak. Alguns dos governantes Anões não a permitem. Outros sim. Tudo parece ser uma questão de gosto, embora Anões jamais escravizem outros Anões.

Magia

Muitos dos Anões são magos poderosos. Assim como as demais raças nativas de Yrth, eles consideram a magia como apenas mais uma força da natureza — uma que pode ser manipulada de maneiras muito úteis. Os Anões se concentram principalmente em mágicas de Terra e Fogo e na criação de objetos encantados. As melhores armas, mágicas ou não, são fabricadas pelos ferreiros Anões que vivem nas profundezas de Zarak. Pouco mais se sabe.

Atividades Militares

Os Anões não mantêm um exército permanente. Forças de segurança patrulham todas as entradas da "Terra Sob as Montanhas". Elas são compostas principalmente de Anões jovens, com uns poucos capitães experimentados. O objetivo destas forças é manter ladrões e espiões afastados, e não repelir uma invasão de verdade.

Caso ocorra uma destas invasões (que não será a primeira - principalmente ao longo do extremo oeste das montanhas, beirando o território dos Orcs), todos os Anões sadios de ambos os sexos lutarão corajosamente na defesa de seus lares.

Os Sete Reis Irmãos (Continuação)

Thransiravst

320 anos; cabelos negros e olhos verdes; 1,47 m; 130 kg

ST 14; DX 14; IQ 11; HT 12

Vantagens: Poderes Legais (10 pontos); Carisma 2; Senso de Direção; Intuição; Força de Vontade 2; Status 7; Riqueza (Muito Rico).

Desvantagens: Deficiente Físico (perna mutilada); Gula; Excesso de Confiança; Dever(-5 pontos).

Perícias: Administração 14; Armeiro 15; Trovador 14; Ferreiro 16; Diplomacia 14; Heráldica (dos Anões) 12; Joalheiro 16; Jurisprudência 11; Liderança 13; Política 12; Cerâmica 15; Trato Social 15; Maça de Duas Mãos 9.

Thransiravst é o tipo de Anão alegre e jovial. Ele é também ativo e trabalhador, além de ser um líder talentoso e bem dotado, tanto que os integrantes do seu clã preferem perdoar seu senso de humor muitas vezes inadequado. Durante o seu reinado, ele aumentou significativamente a produtividade e o comércio do seu clã. Agora seu clã come melhor do que a maioria dos Anões e está sendo pressionado para produzir artigos em quantidade suficiente para atender a demanda crescente dos humanos.

Blainthir VII

265 anos; cabelos e olhos castanhos; 1,52 m; 132 kg

ST 14; DX 13; IQ 8; HT 14.

Vantagens: Poderes Legais (10 pontos); Carisma 2; Reflexos em Combate; Hipoalgia; Status 7; Riqueza (Muito Rico).

Desvantagens: Distração; Cobiça; Gula; Credulidade; Dever(-5 pontos).

Perícias: Machado de Duas Mãos 17; Machado de Arremesso 15; Ferreiro 14; Armeiro 15; Heráldica (dos Anões) 10; Jurisprudência 8; Administração 11; Diplomacia 10; Liderança 13; Política 7; Trato Social 12.

Blainthir é um Anão severo, mas amável, que se sobressai em combate. Ele não é muito brilhante, mas deixa seus Governadores se preocuparem com os detalhes administrativos, para benefício do seu clã.

Blainthir passa a maior parte do seu tempo com sua guarda selecionada que defende o portão principal a leste de Zarak. E, apesar da sua posição, ele quase sempre pode ser encontrado na primeira linha de combate quando ocorre um conflito. Sendo uma figura muito carismática, a maior parte de seu clã o admira por sua bravura e coragem e o ama mais do que tudo por isso. No entanto, ele é irremediavelmente bronco no que diz respeito à política, acreditando em tudo o que lhe dizem. Foi só a plena confiança em seus conselheiros que impediu que ele cedesse importantes direitos de mineração a Morthrinn.

Continua na próxima página...

Os Sete Reis Irmãos (Continuação)

Morthrinn

820 anos; cabelos e olhos cinzentos; 1,27 m; 100 kg

ST 15; DX 13; IQ 13; HT 13.

Vantagens: Poderes Legais (10 pontos); Senso de Direção; Prontidão; Noção do Perigo; Força de Vontade 2; Rijeza, 2; Status 7; Riqueza (Muito Rico).

Desvantagens: Mau-humor; Cobiça; Avareza; Teimosia; Dever(-5 pontos); Fanfarronice.

Perícias: Administração 13; Armeiro 20; Ferreiro 17; Detecção de Mentiras 16; Lábia 14; Heráldica (dos Anões) 12; História 12; Joalheiro 15; Jurisprudência 14; Liderança 15; Política 12; Trato Social 13; Malho de Duas Mãos 16.

Morthrinn é um velho e poderoso Anão que governa seu reino com mãos de ferro. Ele chegou a ser um Artífice Supremo, e ganhou seu Status atual através de uma revolta cuidadosamente planejada, numa das poucas vezes em que uma coisa deste tipo aconteceu em Zarak. Na verdade Morthrinn tem estado por trás da maioria dos conflitos havidos nos últimos séculos entre os Anões de Zarak. Alguns dizem que agora, com a idade, o velho Anão está mais suave. Na realidade, ele está muito doente, mas se recusa a permitir que outros saibam disso, para que nem mesmo um número mínimo de integrantes de seu clã (muitos dos quais têm boas razões para não gostar dele) pense que ele está fraco.

Ginnargrim III

135 anos; cabelos castanhos e olhos azuis; 1,35 m; 105 kg

ST 14; DX 12; IQ 11; HT 12.

Vantagens: Poderes Legais (10 pontos); Memória Eidética; Aptidão Mágica 2; Rijeza, 2; Status 7; Riqueza (Muito Rico).

Desvantagens: Gagueira; Timidez (grave); Intolerância Racial (Elfos); Dever(-5 pontos).

Perícias: Administração 16; Armeiro 20; Machado 14; Ferreiro 20; Cervejaria 14; Heráldica (dos Anões) 14; Joalheiro 20; Jurisprudência 14; Liderança 10; Trato Social 10; Captação 12; Escudo 13.

Ginnargrim é o último remanescente da linhagem nobre de seu clã, além de seus dois filhos adolescentes. Seu clã já governou os agora inabitáveis salões do extremo sul de Zarak, e foi lá que a maior parte de sua família foi morta. Um outro desastre pavoroso (um desmoronameto numa mina recém-aberta) levou a vida de seu pai e seu irmão mais velho, restando apenas o jovem Ginnargrim. Ele é um Anão tímido e arredio, que sofre de um problema de fala que o mantem afastado da sociedade.

Ele está apenas consciente demais de suas limitações como rei, e deixa as aparições públicas para seus Governadores. Na realidade, Ginnargrim é um administrador muito capaz e um artesão extraordinário, merecendo totalmente a posição que ocupa. Mas poucos estão cientes disso e a maioria dos integrantes de seu clã mal pode esperar até que os filhos de Ginnargrim cresçam o suficiente para substituir o pai.

Continua na próxima página...

As guerras entre clãs não são de todo desconhecidas, mas a última que houve em Zarak terminou há duas gerações de Anões atrás.

A Lei

As leis dos Anões foram feitas para Anões e raramente dizem respeito a qualquer outra raça. Elas ensinam o respeito pela autoridade, pelos mais velhos e por coisas de arte ou beleza. A maioria dos Anões é obediente às leis, e poucos são violentos, exceto quando estão protegendo seus lares, entes queridos ou objetos preciosos. Eles são mais propensos a punir com a prestação de trabalhos forçados ou com multa do que com qualquer tipo de violência. A pena máxima é o exílio.

Alguns acham que todos os Anões que vivem ou viajam fora de suas comunidades na montanha são criminosos que foram expulsos como castigo por crimes comuns. Nem os próprios Anões gostam de falar sobre o assunto.

Os Sete Reis Irmãos

Cada um dos Sete Reis Irmãos de Zarak governa um dos poderosos clãs que vive sob sua superfície. Um entre eles é escolhido para ser o Rei Supremo, tornando-se o seu clã o Clã Supremo e passando sua palavra a ter um pouquinho mais de poder. O Rei Supremo atual é Ekarron III, um Anão jovem e vigoroso de apenas 150 anos de idade. Seu clã é conhecido como o povo de Akarron e eles habitam a enorme cidade subterrânea de Akarriel. Os outros seis Reis Irmãos atuais são Durinann II, Thransiravst, Blainthir VII, Morthrinn, Ginnargrim III, e Solginyarl (v. colunas laterais, págs. 104-107).

Cada Rei é responsável pela saúde e bem-estar de seu clã, assim como o crescimento e prosperidade de suas áreas de moradia e mineração. Eles também são responsáveis pela manutenção de guardas às entradas de suas cavernas e pela administração do comércio com o exterior. Todos os Reis Irmãos têm autônomia, embora eles freqüentemente trabalhem junto. Cada clã tem sua própria política de comércio, mineração, negócios com estrangeiros, escravidão e diversos outros assuntos que só interessam aos Anões.

O Povo de Thulin

O Povo de Thulin é um clã de Anões que vivem sob as Cordilheira dos Picos Nevados, que se estende através dos Territórios dos Nômades. Apesar de estarem separados de Zarak eles reconhecem o Rei Supremo de Zarak como soberano e o homenageiam enviando-lhe uma seleção de seus melhores trabalhos a cada ano. Thulin é um Anão idoso, de quase mil anos de idade, e sua paciência com os efêmeros humanos de fala macia já quase se esgotou. Ele se afastou quase que completamente de seu papel de líder, contente em se concentrar na obra de sua vida — um objeto encantado no qual ele vem trabalhando há mais de cem anos. Entre os Anões, ele desfruta de Status 7: 6 por sua posição de líder de um clã separado mais 1 por sua idade avançada e imensa habilidade. O próprio Rei Supremo se erguerá diante da entrada de Thulin à sala, nas raríssimas ocasiões em que o velho nobre-Anão visita Zarak.

Enquanto isso, seus governadores cuidam dos negócios por ele. O Povo de Thulin negocia livre e abertamente com as tribos nômades que peranbulam por suas terras. Eles *não* negociam de bom grado com Mégalos, preferindo mandar seus próprios agentes até Caithness ou Sahud a vender seu legado ao megalanos. Há vinte anos, Thulin fez a Zarak um pedido de boicote total aos humanos Imperiais. Seu pedido foi negado e ele voltou para casa desiludido com os outros Reis Anões e jurando manter seu próprio boicote. Nem Thulin sabe quão perto de concordar com seu pedido chegaram os Sete Reis Anões.



Os Elfos

Não há reinos élficos em Yrth, já que os Elfos em geral não acreditam em tal coisa. No entanto, há comunidades de Elfos por todo Ytarria, variando em tamanho desde minúsculas (duas ou três famílias) a grandes (centenas de famílias). As moradias élficas sempre se confundem com a paisagem natural, sendo quase invisíveis a olhos destreinados.

História

Os Elfos existem em Yrth desde tempos imemoriais. Nas eras que antecederam o Cataclismo, eles eram muito numerosos, com pequenas comunidades espalhadas por todo o continente de Ytarria, enfeitando a terra que eles zelavam com tanto carinho. Como os Anões ficavam a maior parte do tempo em suas montanhas, e os Gnomos eram vizinhos sossegados e despretensiosos, seus únicos concorrentes reais eram os terríveis Orcs, que esmagavam e destruíam indiscriminadamente as amadas terras dos Elfos.

E foi assim que, numa tentativa desesperada de livrar o mundo para sempre da ameaça Orc, os Dark Elves fizeram uma mágica poderosa, que falhou desastrosamente — criando a pior catástrofe mágica da história de Yrth. O choque de retorno destruiu as grandes cidades-floresta dos Elfos na região que agora é conhecida como o Grande Deserto, deixando apenas ruínas esparsas que ainda hoje podem ser encontradas por aqueles que sejam suficientemente intrépidos e afortunados para sobreviver ao deserto árido. A destruição acidental do extremo sul de Zarak aumentou a tensão entre Anões e Elfos.

Desde então, os Elfos têm perdido gradualmente o controle de seu mundo. Apesar de não serem tão vorazmente destrutivos quanto os Orcs, os humanos provaram ser muito mais traiçoeiros. As florestas têm sido lentamente derrubadas e aplainadas para dar espaço a ruas ordenadas da lavoura e a criação de animais. Lentamente os Elfos estão sendo empurrados cada vez mais para dentro das poucas regiões ainda intocadas, forçando-os a protegerem ferozmente a si e a seus lares, ou encararem a destruição de seu modo de vida.

Sociedade

As Comunidades Élficas são organizadas muito informalmente. Como se acredita que a idade conduz à sabedoria, os problemas sérios são encaminhados a um conselho de anciãos. No entanto, as opiniões são bem vindas e as decisões não implicam em obediência por parte dos membros da comunidade. Na prática, porém, a palavra do conselho é tratada como um mandato geral, e somente os Elfos com grandes interesses pessoais falarão numa reunião do conselho.

As sociedades élficas são igualitárias, o trabalho é dividido entre os varões e as fêmeas, tão uniformemente quanto possível. As crianças são poucas e parecem pertencer à comunidade

Os Sete Reis Irmãos (Continuação)

Solginyarl

290 anos; cabelos ruivo-avermelhados e olhos cinzentos; 1,45 m; 110 kg

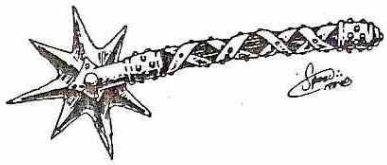
ST 12; DX 12; IQ 11; HT 9.

Vantagens: Poderes Legais (10 pontos); Rijeza, 2; Voz Melodiosa; Status 7; Riqueza (Muito Rico).

Desvantagens: Miopia; Fantasias (menores, hipocondríaco); Gula; Cobiça; Teimosia; Dever(-5 pontos).

Perícias: Administração 12; Armeiro 14; Machado 13; Trovador 15; Ferreiro 15; Cervejaria 12; Diplomacia 13; Heráldica (dos Anões) 12; Jurisprudência 12; Liderança 10; Política 11; Trato Social 13; Escudo 14.

Solginyarl é um Anão da velha guarda, extremamente conservador. Ele tem uma antiga rivalidade com Morthrinn que data de uma briga sobre direitos de mineração sobre uma certa passagem (o último conflito armado entre Anões). Morthrinn ganhou aquela e Solginyarl jamais esqueceu. Ele agora, não poupa esforços no sentido de frustrar o velho Anão toda vez que surge uma oportunidade. Solginyarl governa seu reino de um modo brusco, mas eficiente.



A Morte de uma Nação

A raça élfica está sendo lentamente exterminada pela contínua expansão dos humanos em seu território. Devido a sua relação especial com a natureza, uma comunidade élfica depende de uma grande quantidade de áreas silvestres intactas para se desenvolver. Tais sítios estão se tornando cada vez mais raros à medida que as florestas vão sendo derrubadas, para fornecer madeira para as construções e os navios, e a terra vai sendo desmatada para abrir espaço à agricultura.

Alguns dentre os magos Elfos mais poderosos propuseram uma possível solução para o problema. Eles tencionam invocar um Cataclismo *controlado* e usá-lo para transportar a raça élfica inteira para outro plano. Atualmente, isto está apenas em estágio de planejamento, já que muitos temem uma repetição do desastre dos Elfos Negros - e os debates élficos costumam se estender por décadas!

Observe que, esta é uma solução *diferente* daquela adotada pelos Dark Elves (v. coluna lateral da pág. 37).

como um todo. Os Elfos não têm costumes verdadeiramente matrimoniais, embora muitos se liguem a um único companheiro por toda a vida. A criatividade, sob todas as suas formas (música, poesia, narração de histórias, etc.) é altamente valorizada. O status individual geralmente depende unicamente da idade e da família, embora um bardo ou artista especialmente talentoso, ou um indivíduo que viva num grau excepcional de harmonia com a natureza, acabe por adquirir uma grande reputação.

Os Elfos têm três tipos raciais diferentes, mas fáceis de distinguir por seu habitat. Estes tipos permanecem puros, principalmente porque os Elfos não se preocupam em se ajustar a um ambiente completamente novo, devido à sua característica de integração total com a natureza.

Elfos da Floresta

Sendo, de longe, o tipo mais numeroso e o mais comum de Yrth, os Elfos da Floresta vivem em regiões densamente arborizadas. Eles são grandes rastreadores e ótimos caçadores, mas nunca matarão um animal por esporte ou maldade. Dentre todos os Elfos, são os Elfos da Floresta que se relacionam melhor com os humanos, mais por necessidade do que qualquer outra coisa. Quase todos os Elfos da Floresta remanescentes vivem em áreas que pertencem a um dos reinos humanos. Muitos se mostram curiosos com relação às estranhas contradições apresentadas pelos humanos e uns poucos passam parte de sua vida percorrendo as terras dos humanos, aprendendo tudo o que podem sobre seus vizinhos.

Pode-se encontrar comunidades de Elfos da Floresta nas matas a leste de Sterling em Caithness, espalhadas por toda a Grande Floresta que separa Caithness de al-Wazif e pulverizadas nas florestas ao norte dos Territórios dos Nômades.

Elfos do Mar

Os Elfos do Mar vivem em pequenas ilhas ou regiões costeiras. Eles são muito mais tímidos do que seus primos das matas; a maioria deles evita os humanos sempre que pode. Muitos Elfos do Mar são mestres nas mágicas de água e são capazes de passar longos períodos submersos. Alguns marinheiros acreditam na existência de cidades inteiras de Elfos debaixo do mar. É claro que um reino submarino deveria ter um grande tesouro, retirado de navios afundados...

As únicas comunidades de Elfos do Mar bem conhecidas são aquelas que vivem na península e nas ilhas ao sul de Alimar. Alguns afirmam que os Elfos do Mar também podem ser encontrados nas ilhas dispersas de Araterre. Os marinheiros consideram ser sorte muito grande ter um Elfo do Mar a bordo de um navio — é raro encontrar um Elfo do Mar marinheiro, por isso eles têm facilidade para encontrar emprego (muitos dos Elfos do Mar mais "jovens" conhecem o mundo desta maneira).

Elfos das Montanhas

Muitos humanos não têm a menor idéia da existência desses Elfos solitários que chamam as montanhas de lar. Eles são mais robustos e mais combativos do que os Elfos da Floresta e, com freqüência, disputam territórios com os Anões. Alguns dos mais jovens deixam seus lares nas altas montanhas, com o objetivo de conhecer o mundo e lutar pelo bem. No fim, a maioria se cansa das guerras dos homens e volta para as montanhas.

Nenhum dos povoados dos Elfos das Montanhas são conhecidos pelos homens. Correm boatos sobre a existência de uma ou duas comunidades no alto das montanhas que os Anões chamam de Zarak, uns poucos mais perdidos nos picos rochosos que dividem a Grande Floresta e talvez alguns deles estejam incluídos entre as estranhas maravilhas dos Atóis Gêmeos. Eles estão sempre nos lugares mais altos, vivendo em moradias talhadas diretamente na rocha bruta e muito bem guardadas contra intrusos.

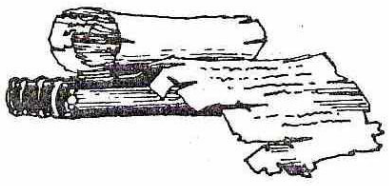
Os edifícios de uma comunidade de Elfos da Montanha são tão magníficos quanto as mais refinadas criações dos Anões, já que o pouco que falta aos Elfos em termos de habilidade artesanal, é compensado pela sua criatividade. Por isso, os Elfos da Montanha são os únicos Elfos que os Anões respeitam de verdade, apesar de estarem volta e meia às turras! Existem lendas sobre objetos encantados muito poderosos fabricados em cooperação por um grupo de Anões e Elfos da Montanha!

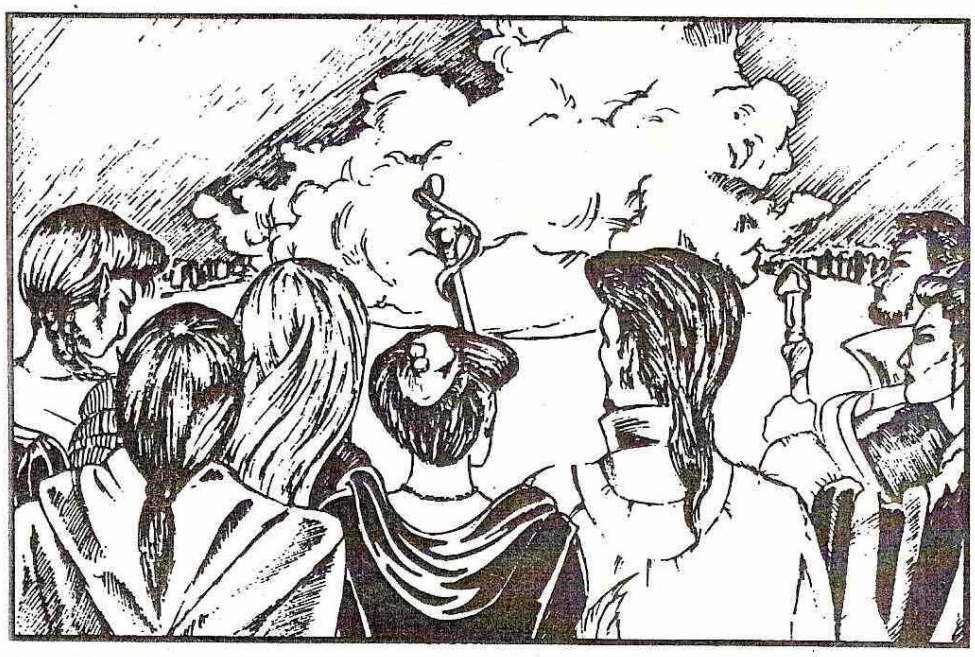
As Ruínas Élficas

As ruínas de antigas moradas élficas encontram-se espalhadas por todas as partes de Ytarria. Houve uma época em que havia um grande número de Elfos em todas as partes do continente; muitas de suas comunidades eram muito maiores do que as que existem atualmente. A maior destas ruínas foi destruída pelos humanos ao aplainarem a terra para suas próprias construções. A maior parte das ruínas élficas remanescentes encontram-se em áreas áridas ou inabitáveis, sobretudo no Grande Deserto. Embora a maioria dos humanos ache que o deserto é um fenômeno natural, ele na verdade surgiu como uma conseqüência do choque de retorno que gerou o Cataclismo. Aquela área já foi uma floresta rica e arborizada, que abrigava a maioria dos Elfos de Yrth.

As ruínas élficas não são fáceis de localizar; suas construções foram feitas de modo a se integrarem à paisagem circundante. Elas geralmente estão acima do solo. Apenas os Elfos da Montanha constroem suas casas no subsolo. Como os Elfos nunca usaram dinheiro e não costumam negociar com os Anões, os escavadores não encontrarão grandes salas de tesouros nem armamentos valiosos.

No entanto, os Elfos são uma raça com grandes conhecimentos da magia e um alto nível de alfabetização, e pode-se encontrar grandes quantidades de informações sobre magia em suas ruínas: textos, pergaminhos mágicos e objetos encantados, os Elfos eram muito inventivos. Para aqueles sem inclinação para a magia, os Elfos também forjaram finas jóias.





Os Elfos Negos

Os Elfos Negros não são uma raça, e sim uma seita ou grupo filosófico. Eles acreditam que os Orcs em particular, e as raças não-élficas em geral, não passam de uma aberração... um crime contra a natureza. Por isso, eles devem ser subjugados ou destruídos. Veja mais informações na coluna lateral da pág. 37.

Muitos Elfos sentem mais do que simples simpatia por esta idéia, mas são poucos os que se guiam por ela. Geralmente eles formam sociedades desconhecidas até mesmo de outros Elfos. Muita gente acha que a Floresta Negra é uma criação dos Elfos Negros.

Não-Elfos

As comunidades élficas nunca coexistem com outras raças; sua devoção absoluta à natureza os coloca em desacordo com todas as outra raças de Yrth. De tempos em tempos, um ou outro deles perambula pelas cidades humanas, mas nenhum deles permanece por muito tempo. Quase nunca se permite a presença de humanos e Goblins nas comunidades élficas, a maioria das quais é mantida deliberadamente longe dos olhos curiosos. A presença de Orcs ou Reptantes é totalmente inaceitável. Os Anões e os Gnomos são geralmente ignorados e, de qualquer modo, normalmente não se interessam em ficar.

Magia

A magia é encarada pelos Elfos como uma força da natureza — uma manifestação do Eterno, como o vento e a chuva. A aptidão para a magia é universal entre eles, sendo considerada simplesmente como uma outra habilidade qualquer. Os Elfos têm o cuidado de não fazer mágicas que possam perverter a ordem natural. Somente o culto dos Dark Elves estuda este tipo de mágicas e por isso foram rejeitados e condenados ao ostracismo.

Atividades Militares

Apesar dos Elfos geralmente evitarem as atividades bélicas, eles são guerreiros disciplinados e habilidosos quando se faz necessário. Hoje em dia, a maior parte dos seus esforços se concentra no objetivo de manter seus lares longe da interferência dos humanos.

A Lei

A lei élfica proíbe qualquer coisa que rompa a harmonia da comunidade ou do meio-ambiente. As transgressões menores exigem com mais freqüência algum tipo de reparação do que um castigo; os crimes sérios são punidos com uma morte suave e indolor.

Lasaril de Sterling, Elfo da Floresta

145 anos; cabelos louros-platinados, olhos azuis; 1,88 m; 87,5 kg

ST 10; DX 15; IQ 13; HT 10.

Vantagens: Muito Bonito; Carisma +2; Noção do Perigo; Voz Melodiosa.

Desvantagens: Alcoolismo; Impulsividade; Luxúria; Mau-humor.

Peculiaridades: Gosta de humanos.

Perícias: Trovador 20; Arco 17; Boemia 14; Detecção de Mentiras 12; Diplomacia 12; Sacar Rápido (flechas) 15; Lábia 13; História 13; Alaúde 15; Naturalista 17; Punga 15; Captação 12; Sex-Appeal 13; Espadas Curtas 12; Canto 16; Furtividade 14; umas poucas mágicas à escolha do GM.

Lasaril é um dos poucos Elfos que preferem viver entre os humanos. Ele é oriundo das florestas a leste de Sterling. Na sua juventude impetuosa ele se casou com uma humana do baronato; ela já morreu há muito tempo, assim como a sua primeira geração de filhos, mas ele ainda tem descendentes lá. Após a morte de sua esposa ele vagou pelas terras de Caithness, Mégalos, Araterre e Cardiel. Ele evita as nações muçulmanas, pois acha-as, de um modo geral, muito melancólicas para seu ötemperamento folgazão.

Até agora ele já se casou cinco vezes, sempre com humanas, e gerou duas dúzias de crianças semi-élficas.

Ele raramente volta a Sterling, preferindo as maravilhas mais sofisticadas de Mégalos aos prazeres mais rústicos. Sua voz cristalina é famosa nas tavernas de Mégalos, bem como sua libertinagem embriagada e seu temperamento explosivo.

As Terras dos Orcs

O território dos Orcs está situado do outro lado do Grande Deserto a oeste de Caithness e Zarak. Foi para lá que os Orcs fugiram quando o povo de Caithness os derrotou há 200 anos atrás. É uma terra desolada, com extensas estepes geladas e montanhas rochosas, povoada por antílopes, bisões, lobos e monstros de todos os tipos. As florestas são raras nesta região que hoje em dia está apinhada de Orcs.

Algumas partes das Terras dos Orcs têm nível baixo de mana, sobretudo as áreas próximas ao Grande Deserto. As outras áreas têm nível de mana normal.

As Tribos

Os Orcs das terras a oeste do Grande Deserto estão divididos em mais ou menos uma dúzia de tribos grandes e muitas outras menores. Algumas tribos são nômades, vagando pelas estepes atrás de uma boa briga. Outras vivem em complexos labirintos subterrâneos, de onde saem para atacar seus vizinhos e procurar alimento. A vida dos Orcs é uma sucessão ininterrupta de guerras intertribais, caracterizadas por coligações e alianças instáveis e variáveis. Todas as tribos têm seus aliados e inimigos tradicionais, além de alguns temporários. A natureza intrinsecamente combativa dos Orcs evita que qualquer uma das facções se torne muito poderosa — os chefes Orcs são incapazes de ficar juntos por mais do que alguns minutos, a menos que exista algum inimigo comum a ser combatido ou tesouro a ser conquistado.

As tribos Orcs são governadas por um único chefe — sempre um indivíduo violento e perigoso que mantém sua posição através de ameaças e intimidações. As tribos maiores dominam as menores de maneira similar. A liderança não é hereditária; ela muda de mãos sempre que aparece alguém mais vigoroso. Os reinados dos chefes Orcs são geralmente muito curtos.

Os nomes das tribos Orcs quando traduzidos são, em geral, grotescos ou violentos. Alguns dos clãs mais poderosos são: os Caveiras Negras, os Presas Sangrentas, os Garras Venenosas, os Pássaros da Morte e os Comedores de Cadáveres.

Magia

Os Orcs raramente manifestam aptidão mágica. Os que a possuem geralmente se tornam poderosos e buscam aprendizes para defender sua grandeza. Eles visam mais a magia destrutiva do que a criativa; eles adoram as mágicas de batalha, a cristalomancia e Cantrips destrutivos e traiçoeiros. Por isso, o aprendizado da magia, como o de outras artes marciais, é preservado e respeitado pelos Orcs.

Atividades Militares

Os Orcs passam a vida inteira guerreando. Isto transforma os sobreviventes em guerreiros duros, vis e *sujos*. Um chefe Orc só lutará naquelas batalhas que forem dignas dele, enviando os Orcs de menor status para lidar com seus oponentes triviais. O poder de um chefe pode ser avaliado com um bom grau de precisão pelo número de batalhas que ele é capaz de evitar desta maneira.

A Lei

A única lei aceita por todos os Orcs é a da sobrevivência do mais forte. Aqueles que são capazes de intimidar outros Orcs a obedecer podem fazer o que bem entenderem, pelo tempo que as vítimas se submeterem a isto. Os castigos tendem a ser rápidos e brutais... morte, nos tempos difíceis, e escravidão, se houver alguma utilidade para os escravos no momento. Os Orcs não têm prisões e indivíduos mutilados são de pouca utilidade. A tortura em público é comum, para semear o medo no coração dos supostos rebeldes.

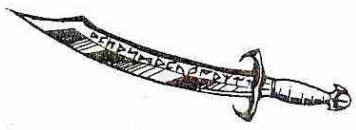
O Castelo Defiant

O Castelo Defiante é a principal fortaleza dos humanos que vivem na fronteira com as Terras dos Orcs, a oeste do Grande Deserto. Seus habitantes são oriundos de Caithness, e se estabeleceram naquela região logo após a última guerra contra os Orcs, 60 anos atrás.

Depois que os Orcs foram derrotados, Lord Jerrik, um dos líderes das forças de Caithness decidiu permanecer no extremo oposto do deserto e criar um reino para si próprio. Considerado pelo Rei Terrill como um tolo ganancioso, Jerrik foi avisado para não contar com a ajuda de Caithness. Ele concordou e os homens do Rei voltaram para casa, deixando Jerrik com um pequeno grupo de seguidores.

Durante muitos anos tudo correu bem e a colônia prosperou. Com o passar do tempo, ela se tornou cada vez mais auto-suficiente e a necessidade de viajar pelo deserto diminuiu. O comércio com os Anões do oeste de Zarak e com as caravanas muçulmanas do sul acabou por tornar desnecessário o contato com Caithness.

Lord Kerin é o atual líder dos humanos do Castelo Defiant. Ele é o filho mais velho de Jerrik, com 42 anos de idade. Kerin e seu povo estão lutando para sobreviver contra os Orcs, que recomeçaram as incursões sobre o leste. Eles já foram rechaçados uma vez há poucos anos, mas o castelo ficou muito danificado e as perdas foram pesadas. Agora os Orcs voltaram a ameaçar e desta vez a derrota dos humanos parece inevitável. Será que Conall vai reavaliar sua posição e enviar ajuda para a fortaleza sitiada?



PERSONAGENS 4

Uma campanha em Yrth, aliás qualquer campanha de fantasia, oferece aos jogadores a oportunidade de dar asas à imaginação. Os personagens podem ser inspirados em qualquer figura histórica da Terra, ou por uma criação qualquer de seu autor de fantasia preferido... incluindo feiticeiros e clérigos-magos.

Como regra, os personagens para Yrth (e para a maioria dos mundos de fantasia) devem ser criados como está descrito no ***Módulo Básico***. Sugerimos a utilização de personagens de 100 pontos para as campanhas em geral. Eles serão analfabetos, a menos que paguem 10 pontos pela Vantagem de Alfabetização, e todas as Perícias pertinentes a NT 3 ou menos devem ser aprendidas. (Veja no Capítulo 6 uma série de idéias de campanhas alternativas).

Neste capítulo são descritas as características específicas de algumas Vantagens, Desvantagens e Perícias quando utilizadas em campanhas de fantasia, além de discutir algumas perícias novas.



Vantagens

Clericato — *v. MB, pág.19*

Em Yrth, ou em qualquer outro cenário medieval histórico, a igreja é *muito* importante e o clericato é um assunto sério. A maioria dos clérigos terá um bônus de reação significativo quando estiverem diante de seus correligionários, assim como um redutor quando estiver diante de outros, exceto na tolerante Cardiel. Em geral, o custo do clericato em Yrth é de 5 pontos; os prelados de posição mais elevada pagarão por seus bônus de reação extras sob a forma de status.

Numa campanha com magia clerical comum, ou "milagres", o custo do clericato será mais elevado para as seitas ou ordens utilizadoras de magia. Veja ***GURPS Magic***, pág.84.

Quem quer que escolha esta Vantagem terá de representá-la, mesmo que o personagem seja secretamente um descrente, ele ou ela *precisa* agir do modo que a sociedade espera que um clérigo se comporte. Do contrário, estará sujeito a castigos e até, inclusive, à Inquisição.

Poderes Legais — *v. MB, pág.21*

Um oficial da lei medieval tem muito mais poder que um político moderno porque os cidadãos têm menos direitos. Um membro comum do corpo de guardas com autoridade para descer o cacete em quem ele bem entender terá 10 pontos de Poderes Legais. O mesmo é válido para um cavaleiro de uma ordem religiosa. Embora ele não seja propriamente um homem-da-lei, sua palavra jamais será questionada se ele resolver perseguir e prender um suspeito.

Um Miquelita (v. pág.20), ou um cavaleiro fiel a um nobre, terá 15 pontos de Poderes Legais. Ele pode ir a qualquer parte e fazer praticamente qualquer coisa. Se um cavaleiro decidir que um servo deve ser enforcado, ele será enforcado em seguida. E, é lógico que um nobre governante terá poderes equivalentes, embora ele raramente os exerça pessoalmente!

Um cavaleiro de uma ordem religiosa terá 10 pontos de Poderes Legais. Ele não poderá exercer "justiça plena", mas terá autoridade para se encarregar de malfeitores comuns procurados. Ele *deverá* se reportar ao senhor feudal.

Qualquer pessoa de origem aristocrática, independente da idade e do status, pode ser considerada como tendo 5 pontos de Poderes Legais. Ele poderá ordenar buscas e prisões, e talvez até castigos suaves, em função unicamente de seu parentesco!

Alfabetização — *v. MB, pág.21*

Os camponeses, assim como a maioria dos homens livres, não sabem ler. Mesmo entre a "classe média", a alfabetização é a exceção e não a regra. Quanto aos nobres, a maioria deles parece se orgulhar de sua ignorância. No entanto, quase todos os clérigos cristãos, muçulmanos e judeus são alfabetizados, assim como outros escolásticos, e todos estão ansiosos por ensinar àqueles que desejarem aprender.

Patronos — *v. MB, pág.24*

O patrono mais óbvio de um mundo medieval ou de fantasia é o senhor feudal. Note porém que nem todos os suseranos são patronos! Espera-se que um patrono apareça, no mínimo para designar uma missão ou ajudá-lo a resolver algum problema. Muitos suseranos não esperam nada de seus vassalos além do pagamento de um imposto anual e o alistamento de tropas em tempos de guerra. De um modo geral, eles não estão propensos a interceder por um vassalo, a menos que o problema ameace o feudo todo.

No entanto, é muito mais provável que o senhor feudal venha a ser o verdadeiro Patrono se o personagem for um cavaleiro. A finalidade de um cavaleiro é realizar trabalhos perigosos por seu senhor. Por isso o suserano lhe dá missões. Uma vez que o *cavaleiro* arrisca sua vida por seu senhor, este normalmente se sentirá na obrigação de vir ajudar o cavaleiro sempre que possível.

Outros Patronos possíveis são:

Guildas mercantis: Uma guilda rica será realmente poderosa. Até mesmo um mercador pode ser suficientemente influente para ser um Patrono valioso.

Um grande mago: Presume-se, evidentemente, que o mago não considera seus criados como ferramentas dispensáveis. Um Patrono não será um Patrono, a menos que ofereça ajuda nos momentos difíceis.

O conselho administrativo de uma cidade grande: Algumas cidades são realmente muito ricas e têm sua própria política externa.

Um dragão: Estas criaturas gigantescas não gostam de se aproximar do território humano; aqueles que desejarem um comércio pacífico com os humanos precisarão de agentes confiáveis e os recompensarão bem.

A Igreja: Qualquer ordem religiosa pode ser um patrono. Algumas das seitas e ordens mais secretas têm seus próprios planos de ação.

Um deus! Numa campanha de fantasia cheia de divindades atuantes, um deus pode ser um Patrono muito poderoso - embora às vezes nada confiável!

Reputação — *v. MB, pág.17*

Num mundo sem fotografia nem jornalismo, os *nomes* são mais conhecidos do que os rostos. Praticamente qualquer um pode evitar a reputação com o uso de um nome falso. Os nobres e os cavaleiros usam *brasões* (v. coluna lateral à pág.16), a fim de serem reconhecidos, mesmo à distância, por aqueles que ouviram falar deles mas não conhecem seus rostos.

Desvantagens

Código de Honra — *v. MB, pág.31*

Qualquer bom cavaleiro ou nobre terá o Código de Honra dos Cavaleiros (-15 pontos). Mesmo os nobres e os cavaleiros *ruins* seguirão estes ideais da boca para fora! Um artesão pode optar por um Código de Honra da Profissão.

Dever e Senso do Dever — *v. MB, pág.34*

As responsabilidades feudais de um nobre para com seu superior, e vice-versa, são exemplos perfeitos de Dever. Em Yrth, pode-se considerar que um nobre tem certos deveres "muito freqüentes", em jogadas com resultado de 12 ou menos. Isto normalmente vale -10 pontos. No entanto, se o dever não exigir que o senhor arrisque sua vida "com freqüência", ele valerá só -5 pontos. (É perfeitamente lícito criar um nobre preguiçoso ou bem-servido, cuja posição não seja mais onerosa do que um emprego comum, e seu valor em pontos seja nulo).

O Dever de um cavaleiro para com seu senhor ou ordem é muito mais forte. O cavaleiro passa quase todo o tempo em serviço (15 ou menos) e *realmente* arrisca sua vida com freqüência, por isso seu dever vale os -15 pontos.

O Senso de Dever, depende completamente da personalidade. Nenhum personagem é *obrigado* a ter Senso de Dever. Um *bom* senhor feudal terá Senso de Dever para com seu suserano e seus vassalos; esta é uma obrigação que vale -10 pontos.

Intolerância — *v. MB, pág.34*

Pelos padrões atuais, a intolerância racial ou a intolerância religiosa são execráveis. Na Idade Média - na Terra e em Yrth -, tanto uma quanto outra são fatos corriqueiros que variam de nação para nação. A intolerância religiosa em particular era *louvável*, uma grande virtude, entre os guerreiros que lutaram nos dois lados nas Cruzadas da Terra. O mesmo é válido para os atuais descendentes de Yrth. Em al-Haz e em Mégalos *espera-se* de um grande herói que ele seja frio e duro (podendo chegar a ser

rude) com os infiéis. Em Cardiel ele será acusado de perturbar a paz se fizer qualquer demostração pública de intolerância.

A reação de um personagem intolerante com outras religiões sempre estará submetida a um redutor igual a -3 quando estiver diante de *qualquer um* que não seja de sua crença ou religião. No caso de uma reação neutra ou melhor, ele tentará converter o infiel à sua própria fé; no caso de reação pior, ele poderá atacar ou se recusar a se aliar ao infiel - o que for mais adequado.

A intolerância frente a uma religião *específica* vale de -5 pontos (para uma religião encontrada comumente) a -1 (se ela for extremamente rara).

Pode-se escolher a intolerância racial como uma Desvantagem *independente*. A intolerância a todas as raças vale -10 pontos; a uma raça específica vale de -5 a -1, dependendo da freqüência.

Voto ***v. MB, pág.37***

Os votos são *muito* comuns em um cenário medieval. Quase todos são de natureza religiosa - mesmo que o objeto do Voto em si não seja religioso, aquele que o estiver fazendo jurará pelas barbas do Profeta, pela Virgem Maria, ou qualquer outra coisa a que ele dê a mesma importância!

Perícias

Criminologia ***v. MB, pág.58***

Esta perícia é mais avançada em Yrth do que se poderia esperar de uma cultura de NT 3; certas técnicas avançadas (como impressões digitais) são conhecidas através da influência cultural da Terra, embora sua execução chegue por vezes a ser primitiva. É lógico que o uso de uma bola de cristal é de *grande* valia na captura de criminosos.

Heráldica ***v. MB, pág.58***

Esta é uma perícia *vital* num mundo medieval. Apenas os que têm algum conhecimento de heráldica são capazes de diferenciar os ilustres dos quase-ilustres. Atente para os bônus (de até +5) para os símbolos bem conhecidos; lembre-se que os símbolos da aristocracia local serão muito bem conhecidos e não será preciso fazer nenhum teste para que mesmo o mais humilde dos servos conheça as armas do seu senhor feudal ou de seu Rei.

Interrogatório ***v. MB, pág.66***

Numa cultura medieval, o "interrogatório" implica em tortura *física* e, ao ser associado com mágicas de leitura da mente, dão a impressão de que os prisioneiros *não têm como* guardar segredos. Muitos nem mesmo o tentam. Se alguém pretende demonstrar coragem, a maneira de fazê-lo será recusar-se a ser levado vivo.

Note que isso não se aplica à nobreza. Via de regra, um nobre aprisionado será tratado até muito bem. Seria descortês invadir sua mente por meios mágicos, por isso isto não será feito. O prisioneiro ficará confortavelmente instalado enquanto se exige um resgate por sua pessoa. O interrogatório é reservado para os plebeus.

Judô e Caratê ***v. MB, pág.51***

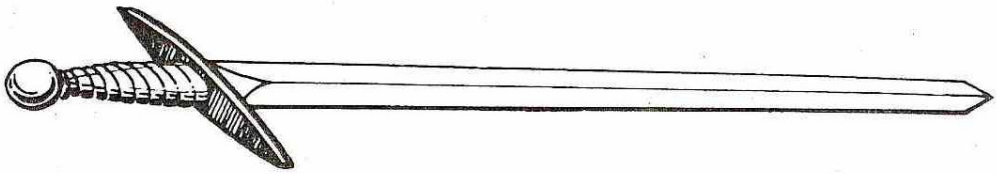
Estas perícias eram desconhecidas no Ocidente durante a Idade Média e são exóticas no sul de Ytarria e em qualquer cenário de fantasia "clássico". Em Yrth, elas só são conhecidas e ensinadas em Sahud. É perfeitamente compreensível que um GM conduzindo este tipo de campanha as proíba terminantemente. Já a Briga é uma perícia habitual!

Medicina ***v. MB, pág.56***

Em NT 4 ou menos, esta é acima de tudo a capacidade de encontrar ervas medicinais silvestres e produzir medicamentos a partir delas. Repare que em Yrth, a "teoria dos germes patolgênicos" é amplamente aceita, embora a palavra usada lá seja "demonetes" e muita gente acredita que os demonetes sejam entidades mágicas invisíveis. Ainda assim, os médicos *lavam* suas mãos com água fervida antes de fazerem uma operação ou um parto, providência que já salvou quase tantas vidas quanto a mais eficiente magia de cura.

Trato Social ***v. MB, pág.64***

Numa campanha medieval, os diferentes níveis sociais são mundos totalmente diversos entre si. É difícil fazer-se passar por alguém de uma outra classe social. Em geral, para se fazer passar por alguém 3 níveis sociais acima ou abaixo do seu, será necessário ser bem sucedido num teste de Trato Social. Se seu nível social "inato" for negativo, e você estiver tentando se fazer passar por alguém de Status 1 ou mais, ou vice-versa, o teste deverá ser feito com um redutor igual a -2.



Novas Perícias

A maior parte dessas perícias é comum o suficiente em uma cultura de NT 3, para permitir níveis pré-definidos. Numa cultura mais complexa e estratificada, como a nossa atual, *não* deveria ser permitido o uso de níveis pré-definidos para perícias como alvenaria, vidraria (assopro de vidro) ou tinturaria... os cidadãos comuns nunca viram estas coisas serem feitas e não têm nem idéia de como começar.

Perícias Artísticas

Iluminura (Física/Média) ***pré-definido como Artista -2 ou DX-5***

É a habilidade de decorar textos com iluminuras. Quando associada à Caligrafia, permite que o usuário produza pergaminhos oficiais, textos e outros documentos. É usada principalmente para ganhar a vida.

Perícias Artesanais

Destilaria (Mental/Média) ***pré-definido como IQ-4***

É a habilidade de preparar cervejas, hidromel ou vinhos de alta qualidade através da destilação ou fermentação. Esta é uma perícia muito importante, já que em diversos lugares a água é muito ruim para beber. São necessários ingredientes e equipamentos apropriados.

Tinturaria (Mental/Média) ***pré-definido como IQ-4***

É a habilidade de misturar e aplicar corantes de vários tons. É usada principalmente como fonte de renda. É necessário ter os ingredientes adequados, mas um tintureiro treinado será capaz de encontrá-los na natureza.

Vidraria (Física/Difícil) ***pré-definido como DX-6***

Esta é a habilidade de fabricar vasos, copos e outros objetos finos de vidro. Ela exige uma forja aquecida e o equipamento adequado. Esta perícia é encontrada geralmente em áreas densamente povoadas das regiões mais civilizadas.

Alvenaria (Física/Fácil) ***pré-definido como IQ-3***

É a habilidade de construir com tijolos e pedras, usada principalmente como fonte de renda. Ela exige ferramentas simples (martelo, cinzel e alçaprema). Um pedreiro terá conhecimentos elementares de engenharia, do tipo necessário para erguer andaimes ou mover pedras grandes. Este tipo de Engenharia tem valor pré-definido como Alvenaria-3.

Bordado (Física/Média) ***pré-definido como DX-4***

Esta é a habilidade de costurar decorativamente. Não é usada simplesmente para enfeitar roupas e guarnições; é uma forma de arte refinada . É comum entre damas de linhagem nobre e entre aquelas que vivem disso. Não se precisa de nada além de uma boa agulha e linhas coloridas.

Redeiro (Física/Fácil) ***pré-definido como DX-6***

É aquele que tem a habilidade de fazer e consertar redes de pesca com fios fortes. Ela é usada principalmente como fonte de renda nas cidades litorâneas. Ela também pode ser usada para a fabricação de redes como armas, comum nas arenas de gladiadores de Mégalos.

Curtimento (Física/Média) ***pré-definido como IQ-4***

É a habilidade de transformar peles de animais em couro, sendo muito útil em áreas selvagens ou como uma fonte de renda para caçadores que usam armadilhas ou outros métodos de caça. Com um simples passeio pela floresta, um curtidor será capaz de encontrar todo o material necessário para fabricar um bom couro, embora a camurça fina, o couro tingido, etc., necessitem de ingredientes especiais. Um curtidor profissional terá um curtume com grandes tanques estabelecido na cidade do lado em que os *ventos dominantes a deixarem*; a tanagem é a profissão mais mal-cheirosa da Idade Média.

Tecelagem (Física/Fácil) ***pré-definido como DX-2***

Esta é a habilidade de usar um tear para transformar fios em tecidos, usada principalmente como fonte de renda. Um tecelão terá noções de como é construído um tear, mas a construção de um é, na verdade, trabalho para um artífice.

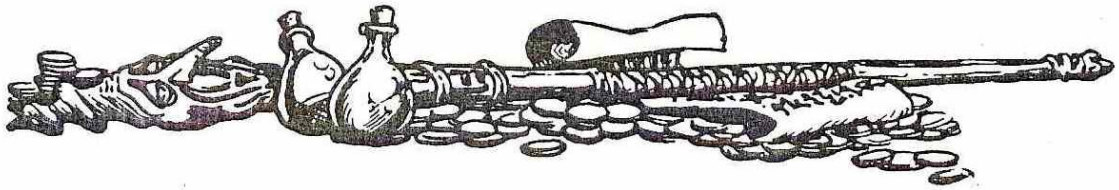
Perícias Científicas

Aritmética (Mental/Fácil) ***pré-definido como IQ-2***

Esta é a habilidade de fazer manipulações (cálculos) matemáticas simples - soma, subtração, multiplicação e divisão. Em qualquer sociedade em que o analfabetismo é a norma, esta perícia precisa ser aprendida especificamente. Ela é indispensável para qualquer mercador ou administrador, com exceção dos mais primitivos e é um pré-requisito para a Contabilidade e Matemática. Quem tiver a perícia Matemática não precisa fazer testes de Aritmética.

A maioria dos camponeses nunca precisa dessas perícias e muitos outros - os nobres inclusive -, nunca se preocuparam em aprendê-la. O uso pré-definido desta perícia significa contar nos dedos, o que só serve para somar e subtrair os números abaixo de 20.

O Talento para a Matemática conduz diretamente para a perícia Aritmética. A habilidade para Cálculos Instantâneos dispensa esta perícia.



Status Social e Riqueza

O Status é muito importante em Yrth. Cada Status acarreta em certos direitos e deveres - os GMs deverão designar os Deveres apropriados aos que pertencerem às fileiras da aristocracia e dos cavaleiros. Os PCs não deverão começar com Status acima de 3, exceto em circunstâncias *muito* especiais.

O padrão inicial de riqueza em Yrth é de $1000 - mil moedas de cobre. Os personagens deverão possuir um nível de riqueza compatível com seu Status. De um modo geral, quase todos os nobres serão Ricos ou Muito Ricos; os cavaleiros (Status 2 ou 3) deverão ter nível Rico ou Confortável; qualquer um de Status 1 (mercador, escudeiro, etc) deverá ter nível Confortável ou Médio. Desta forma, os personagens de nível negativo deverão ter um nível de pobreza compatível. Lembre-se: numa sociedade medieval, a Riqueza e o Status andam de mãos dadas!

Se houver uma discrepância muito grande entre Status, Perícias e Riqueza, o fato deverá ter uma explicação na história do personagem. Se um fazendeiro é muito rico, evidentemente ele tem uma fazenda *grande*. Se um mago poderoso estiver falido, obviamente ele estará gastando seu tempo em atividades não remuneradas. Se um nobre tiver um nível de riqueza apenas médio, isto pode ser devido ao fato de ele ser um filho mais novo, ou uma vítima de uma revolução ou desastre natural.

Empregos e Salários

Nas áreas civilizadas, os PCs podem encontrar empregos para garantir sua sobrevivência enquanto eles não estão em ação. Evidentemente, não é todo tipo de emprego que pode ser encontrado em todas as partes do mundo - existe pouca procura por pescadores num país que não tenha acesso para o mar como Caithness! Os empregos podem ajudar os PCs a cobrir o custo de vida relativo a seu Status. Na *Tabela de Empregos* (pág.115) estão relacionados vários empregos; o GM pode acrescentar outros que ele considere adequados. Alguns têm pré-requisitos de perícia ou experiência. Os níveis pré-definidos não devem ser levados em conta neste caso; o personagem precisa ter pelo menos meio ponto investido na perícia.

Tabela de Empregos

Emprego (Perícias Exigidas), Salário Mensal	*Teste*	*Falha Crítica*
Pobre		
Serviçal, Ajudante (nenhum dos atributos abaixo de 7), $120	IQ	EP/EP, açoite, 2D
Ladrão* (4 perícias de Ladrões com NH 13+, ou 2 c/ NH 16+), $150	DX	3D/3D, preso e julgado
Garçonete (Diplomacia, Boemia ou Sex-Appeal 11+), $130	melhor PR+1	EP/1D, EP
Operário/Estivador (ST 11+), $15 x ST	ST	2D, EP/2D,EP, -1S
Batalhador		
Mercenário*: guarda costas vulgar, assassino ou guerreiro (ST 13+ e qualquer perícia de combate 14+), $300	melhor PR-2	2D/4D e preso
Pescador* (Pesca 12+), $20 x NH	PR	2D/3D, -1S
Jogador* (Manha, Jogo, Lábia, todas com NH 10+) , $35 x IQ	melhor PR-1	3D, escorraçado da cidade/ perde uma mão
Menestrel* (Trovador ou qualquer perícia musical 14+), $25 x NH, mais 5 x NH p/ cada perícia musical adicional	PR-2	1D, público atira tomates/ 2D, público atira pedras!
Carregador (ST 12+), $300	ST	1D, EP/2D, EP
Corredor (Deslocamento 6+, Dx 12+), $60 x Deslocamento	DX	1D, EP/2D, EP
Pastor, Carroceiro (Adestramento de Animais 12+) $325	PR	1D, EP/3D, EP
Arrendatário de terra (Agronomia 12+, ST 10+), $300	12	-1S/-2S, EP
Médio		
Tratador de Animais/Treinador (Adestramento de Animais 14+, Vet), $75 x NH	pior PR	2D/3D, -1S
Artesão (qualquer perícia artesanal 14+), $80 x NH	melhor PR-2	EP/-2S, EP
Trovador* (2 perícias musicais 15+ Trovador 15+), $50 x NH Trovador + $5 x (NH Música + NH Atuação)	Trovador -2	EP/2D, EP
Burocrata (Alfabetização, IQ 12+), $850	IQ	EP/EP
Guarda do Castelo (Igual a Guarda da Cidade , mais Trato Social), $750	melhor PR	2D/4D, I
Comerciante lojista* (Comércio 14+, $1000 em dinheiro ou produtos), $80 x NH	PR-1	-1S/falência
Sitiante* (Agronomia 12+, ST 10+, um pedaço de terra), $800	12	-1S/-3S, 2D
Mercenário* (3 perícias de combate 14+, qualquer Sobrevivência), $775	melhor PR	3D/4D, I
Secretário (varia), $60 x NH mais adequado	PR	EP/-2S, EP
Guarda da cidade (3 perícias de combate com NH total de 40+), $ 700	melhor PR	2D/4D, I
Rastreador (Rastreamento, qualquer Sobrevivência, qualquer Arco, 2 outras armas), $1000	melhor PR-2	2D/4D, I
Caixeiro viajante* (Comércio 14+, $1000 em capital, Diplomacia 12+), $90 x NH	melhor PR-1	-1S/falência
Padre/Ulemá itinerante* (Teologia 13+, Sobrevivência 12+), $800	Teologia	-1D/2D, -1S, declarado herege
Confortável		
Administrador (Administração 14+, Política 12+) $150 x NH	PR	EP/-1S, EP
Assassino* (Furtividade 12+, Sombra 12+, Faca 12+), $200 x NH	pior PR-1	4D/4D, preso e julgado
Chefe de Guilda (qualquer perícia artesanal 20+, administração 14+), $170 x NH	PR	-2S/-4S
Chefe de Mercadores* (Comércio 16+, capital de $10.000), $175 x NH	PR	-2S/-6S
Oficial militar (NH de armas num total mínimo de 60; equipamento apropriado; Estratégia 14+), $1100	melhor PR	-2S, -3D/-3S, -5D, EP, perde o equipamento
Profissional liberal (ex: Curandeiro, Advogado, Arauto) (perícia profissional 14+), $120 x NH	PR	EP/-1S, EP
Escolástico (Pedagogia 15+, Pesquisa 14+), $100 x NH	PR	EP/EP
Espião (Furtividade 12+, 2 perícias Ladrões/Espiões 12+), $155 x NH	melhor PR-2	2D/3D, EP, I
Capitão de navio (Navegação 13+, Remo/Vela 14+), $145 x NH	melhor PR-1	-1S/2D, -3S
Escudeiro (Trato Social 13+, 3 perícias c/ armas 12+), $925	melhor arma -1	2D/3D, I, perde cavalo, armas, armadura
Padre/Ulemá (Teologia 13+, Diplomacia 12+), $900	Teologia -2	-1S/1D, -2S, EP, declarado herege
Mestre-Artesão* (qulquer perícia artesanal 20+), $30 x NH	PR -4	EP/EP, -2S
Escolástico (Pedagogia 15+, Pesquisa 14+), $100 x NH	PR	EP/EP
Rico		
Nobre da Corte/Diplomata (Diplomacia 12+, Política 12+, Trato Social 14+), $100 x PR total	PR -1	-1S/-2S, expulso da corte
Dignitário da Igreja (Teologia 15+, Administração 12+), $5.000	melhor PR	-1S/-2S, EP, declarado herege
Cavaleiro (idem Oficial militar mais: Trato Social 14+, Cavalgar 14+, Lança de Justa 12+, Status 2+, Dever), $2.500	melhor arma	2D/3D, I, perde cavalo, armas e armadura
Proprietário de terras/Nobre (Trato Social 14+, Administração 12+), $5.000+	PR -2	-1S/-3S ou perde o título
Membro de Família Nobre (Status 2+), $5.000+	IQ	-2S/banido, perde o título

Legenda da Coluna "Falha Crítica"

"EP" significa Emprego Perdido - você foi demitido, rebaixado ou perdeu o cliente. O "D" indica Dados de dano ("3D" = 3 dados de dano, "10D" são 10 dados de dano, etc.) - você sofreu um acidente, estava numa luta, etc. O "S" indica salário mensal perdido ("-2S" significa a perda de 2 meses de salário) - você foi multado, forçado a pagar pelos danos, teve que repor equipamento, etc. Se houver dois valores separados por "/", use o segundo resultado *somente* se tirar um 18. "I" significa Lesão Incapacitante. Escolha um membro aleatoriamente e faça um teste de HT (v. MB, pág.129) para ver quão permanente é a lesão.

Lembre-se que para alguns trabalhos perigosos, o resultado de uma falha crítica pode ser um ferimento grave. O GM pode preferir representar estes episódios a fim de dar ao PC uma chance de lutar.

Tipos de Personagem

Esta parte descreve alguns tipos de personagens medievais/de fantasia característicos. Esta não é, de modo algum, uma lista completa. Os magos não estão incluídos. Veja exemplos destes no ***GURPS Magic***, pág.95. Repare, porém, que *qualquer* um dos personagens aqui descritos pode ser agraciado com poderes mágicos e o conhecimento de umas poucas mágicas, a fim de se criar um mago especialista muito interessante!

As descrições abaixo são estereótipos; pode-se construir personagens muito interessantes a partir de misturas e associações!

As Vantagens, Desvantagens e Perícias relacionadas são meras *sugestões*, habilidades (ou aptidões) comuns a pessoas destas classes ou profissões.

Administrador

Administradores não passam guarda-livros dignificados, mas todas as nações precisam deles. Eles são mais comuns em vilas e cidades grandes. Freqüentemente, eles têm uma perspectiva especial da política, além do acesso a informações incomuns... um administrador experiente pode se tornar, facilmente, o poder por trás do trono. Os administradores não são personagens típicos de jogador, mas podem aparecer numa aventura como contratantes de um grupo de aventureiros.

Entre as Vantagens habituais incluem-se: Prontidão, Cálculos Instantâneos, Alfabetização, Talento para Matemática, Patrono (seu empregador) e Riqueza - um bom administrador pode ficar rico mesmo sem roubar.

Entre as Desvantagens mais comuns temos: Vício, Compulsão, Dependentes, Cobiça e Avareza. Qualquer Desvantagem Física é admissível.

Perícias importantes: Contabilidade, Aritmética, Detecção de Mentiras, qualquer Língua (geralmente várias), Heráldica, História, Pesquisa, Jurisprudência, Captação, perícias Sociais e Escrita. Em determinadas posições, pode ser importante a Manha.

Assassino

Os assassinos são matadores profissionais. A maioria se especializa em assassinatos discretos e eficientes, orgulhando-se de sua capacidade de atacar e sumir antes que alguém perceba. No entanto, alguns assassinos (sobretudo os religiosos com vocação para mártir) não se importam em ser apanhados; na verdade, eles desejam chamar a atenção sobre a morte de seu alvo, mesmo que eles tenham de morrer para isso.

Entre as Vantagens úteis para um assassino incluem-se: Prontidão, Reflexos em Combate, Noção do Perigo e Visão Noturna. Alguns têm um Patrono (seu empregador), mas a maior parte deles não depende de ninguém; seu empregador jamais irá admitir sequer ter ouvido falar deles!

Desvantagens compatíveis seriam: Inimigo, Fanatismo, Excesso de Confiança (que pode ser fatal) e Sadismo (nada profissional!).

Qualquer perícia com armas pode ser útil a um assassino, principalmente Faca e Combate Desarmado. As perícias de Ladrões/Espiões são igualmente úteis. Outras perícias vitais são: Acrobacia, Dissimulação, Disfarce, Lábia, Venefício e Tática.

Trovador

Os trovadores são artistas: cantores, atores e qualquer outro que ganhe a vida entretendo aos outros. Um trovador pode ser itinerante ou empregado fixo de uma taverna - ou da corte de um nobre! Um trovador com umas poucas habilidades mágicas pode se tornar interessante. Alguns deles são também ladrões, ou vendem informações a ladrões. Em algumas regiões, a pessoa de um contador de histórias é sagrada (v. pág.103).

Vantagens úteis são aquelas que dão um bônus de reação ou que ajudem, de qualquer outra maneira, a fazer amigos: Atratividade, Carisma, Empatia, Talento para a Música, Reputação, Voz Melodiosa, Facilidade para Línguas e Alfabetização são úteis mas não obrigatórias. A Memória Eidética será muito proveitosa para um contador de histórias.

Não há Desvantagens típicas. Os trovadores fictícios geralmente são atormentados por problemas pessoais como Vício, Compulsão, Mentira Compulsiva, Preguiça, Luxúria ou Excesso de Confiança.

Entre as perícias clássicas dos bardos incluem-se: Trovador, Boemia, Dança, Detecção de Mentiras, Disfarce, Lábia, História, Línguas, Literatura, Instrumento Musical (ou vários), Poesia, Canto, Prestidigitação, qualquer uma das perícias Sociais, Manha e Ventriloquismo. É lógico que poucos bardos terão *todos* esses talentos! Um trovador itinerante também pode querer ter algumas perícias com armas para poder lidar com bandidos e público desordeiro.

Clérigo

Os Clérigos dedicam suas vidas à sua religião - e, freqüentemente, mas não obrigatoriamente, ao serviço público em nome daquela religião. Um clérigo tanto pode ser um padre humilde como um Arcebispo poderoso ou mesmo um Ulemá. Certas ordens religiosas terão exigências específicas para seus membros. Veja as descrições das diferentes religiões para maiores detalhes sobre os diferentes tipos de clérigos. Veja também *Monges*, na pág.118.

Um sacerdócio medieval tende a atrair desajustados talentosos. Um filho muito inteligente de um servo, ou uma criança de família nobre com algum problema físico porém muito esperta ou ativa aspirarão ao Clericato ainda na infância.

Um clérigo *precisa* ter a Vantagem do Clericato. Outras Vantagens típicas são: Empatia, Alfabetização, Patrono (a ordem), Reputação (como membro da ordem) e Voz Melodiosa. Um clérigo de posto avançado pode ter Status e Riqueza. Algumas ordens buscam por aqueles que têm Aptidão Mágica; outras não tem nada a ver com a magia.

Entre as Desvantagens, geralmente se incluem: Dependentes (seu "rebanho"), Dever, Pacifismo (apenas em algumas ordens), Senso do Dever e Voto (v. pág.25, para os votos específicos). Muitos clérigos de Yrth terão Fanatismo e até mesmo um certo grau de Intolerância Religiosa.

A escolha das perícias dependerá totalmente do tipo de clérigo. Um clérigo do tipo "pároco" poderia ter Conhecimento do Terreno, Administração, Trovador (para os sermões, evidentemente!), Aritmética, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Heráldica, História, Jurisprudência, Política, Pesquisa, Trato Social, Canto, Pedagogia, Teologia (obrigatório!) e talvez Escrita. No entanto, clérigos mais especializados podem ser PCs mais interessantes: padres guerreiros, como os Templários (págs. 26-27) precisariam de perícias de cavaleiros; os ligados às curas, como os Karrollitas (pág.28) terão perícias médicas; conspiradores, como os Jesuítas (pág.27) terão as habilidades dos escolásticos, e talvez, talentos do tipo "espionagem" - certamente incluindo-se Serviço Secreto.

Artesão

Os artesãos - aqueles que ganham a vida com perícias artesanais - , são, freqüentemente, os artigos econômicos mais importantes que uma região possui. Os fazendeiros também são necessários, mas há *montes* deles. Raramente haverá mais do que um punhado de especialistas num determinado ofício numa determinada cidade que não seja das grandes. Muitos se especializam num único ofício. (Para mais informações sobre artesãos e guildas, v. págs. 16-20).

Numa campanha em campo aberto, os artesãos (exceto os armeiros e similares) têm pouca utilidade como PCs. Já numa campanha realizada numa cidade, um artesão pode dar um excelente PC, uma vez que ele estará em posição de participar tanto da vida política como das intrigas noturnas das guildas.

Vantagens típicas de um artesão são: Reputação, Status (como membro de guilda) e Riqueza. É lógico que um oficial terá menos Reputação e Status, além de pouca riqueza, e que um aprendiz terá pouco mais que a roupa do corpo.

Não existem Desvantagens específicas associadas aos artesãos. Qualquer Desvantagem Física é uma possibilidade. Um artesão

estabelecido em uma cidade terá Dependentes. Um Código de Honra da Profissão (só fazer o melhor trabalho, *não importa qual*, e apoiar a guilda e suas leis) valerá -5 pontos numa campanha em que o PC realmente passe uma parte de seu tempo no trabalho. Peculiaridades de personalidade, especialmente a Rabugice, são muito adequadas aos mestres-artesãos.

Evidentemente, um PC artesão precisa ter perícias artísticas e/ou artesanais compatíveis com seu NT. Um mestre terá uma ou duas perícias em nível mais elevado e umas quantas afins em níveis mais baixos. Outras perícias úteis poderão incluir: Conhecimento do Terreno, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Lábia, Comércio, Política (para lidar com outros confrades da guilda ou com a nobreza) e Pedagogia.

Diplomata

Os diplomatas fazem às vezes de emissários e espiões de meio-período. Um diplomata não precisa servir a um senhor; uma guilda de mercadores poderosa poderia enviar um embaixador a um outro país estrangeiro, por exemplo. Eles geralmente passam uma boa parte do tempo viajando; um diplomata e sua comitiva dariam um bom grupo de PCs. Os melhores diplomatas são bons observadores e cuidadosos com as palavras. Geralmente são nobres de nascimento, sobretudo filhos mais novos.

Vantagens úteis: Atratividade, Carisma, Noção do Perigo, Memória Eidética, Empatia, Intuição, Facilidade para Línguas, Alfabetização, Patrono (o suserano do diplomata), Reputação, Status, Voz Melodiosa e Riqueza.

Desvantagens significativas seriam: Dever, Inimigo (representantes de poderes hostis), Fanatismo (talvez), Senso de Dever e até mesmo um Voto. Outras Desvantagens interessantes podem incluir o Alcoolismo, Compulsão, Dependentes, Luxúria e Excesso de Confiança. Um diplomata pode ser megalomaníaco, não por interesses próprios, mas por interesses de seu país.

Qualquer perícia pode ser útil a um diplomata. Algumas das mais importantes seriam: Dissimulação, Trovador, Aritmética, Dança, Detecção de Mentiras, Heráldica (obrigatório), História, Ocultamento, qualquer Língua (em geral várias), Jurisprudência, Venefício, Pesquisa, quaisquer perícias Sociais, Estratégia, Teologia e Escrita. Seria de bom alvitre para um diplomata que não tenha perícias de combate contratar guardas.

Curandeiros

Os curandeiros (também chamados de herboristas ou medicantes) são bem-vindos em quase toda parte. Num cenário de NT baixo, as habilidades são mais eficazes quando combinadas com mágicas de cura, mas é possível ser apenas um conhecedor de métodos naturais de cura. V. pág. 138.

São Vantagens adequadas: Empatia e Força de Vontade. O Clericato e a Aptidão Mágica poderão ser úteis a alguns curandeiros.

Entre as Desvantagens mais comuns temos: Pacifismo, Senso de Dever e Dependentes.

As perícias médicas são, logicamente, as mais importantes. Uma vez que os médicos de NT baixo são herboristas (v. pág.113), as perícias Naturalista e Venefício são apropriadas. Conhecimento do Terreno, Aritmética, Diplomacia e Pesquisa podem beneficiar alguns curandeiros.

Cavaleiro

Os cavaleiros são nobres treinados em combate, que pertencem a uma ordem de cavalaria ou que juram fidelidade a um senhor feudal. Cada ordem tem exigências específicas para sagrar cavaleiros. A cerimônia de sagração exigirá que se tome um ou mais Votos ou Deveres. Em troca, o novo cavaleiro ganhará um Patrono (a ordem ou o senhor feudal) e uma Reputação (como membro daquela ordem ou seguidor daquele suserano). Na maioria das culturas, os cavaleiros tem Status 2, por isso ele precisa ter um nível de Riqueza no mínimo Confortável (possuir e manter um cavalo de batalha e armamento completo não é nada barato!). Um bom cavaleiro terá perícias Sociais , bem como habilidades de combate, e será um especialista nas leis e costumes locais de modo a fazer justiça pelos meios que o seu senhor aprove.

Historicamente, só os homens podiam se tornar cavaleiros. Em Yrth, Caithness o permite para as mulheres.

Entre as Vantagens compatíveis temos: Prontidão, Reflexos em Combate, Patrono, Status (geralmente 2) e Riqueza. Independentemente do fato de ele ser um bom ou um mau cavaleiro, ele terá uma Reputação própria, além de compartilhar a Reputação de seu senhor ou sua ordem em qualquer ocasião em que estiver envergando o seu brasão - o que deverá acontecer todo o tempo. Qualquer cavaleiro tem pelo menos 10 pontos de Poderes Legais; o vassalo de um suserano poderoso tem 15 pontos.

Um cavaleiro deve ter um confrade ou um escudeiro muito competente como Aliado. Um escudeiro muito jovem por outro lado, seria um Dependente.

Um cavaleiro precisa ter um Dever. Um bom cavaleiro viverá segundo o Código de Honra dos Cavaleiros (v. MB, pág.31), e terá um Senso de Dever e um Voto. Ele poderá ter um Inimigo (o inimigo da ordem ou de seu suserano). Seria inverossímil qualquer Desvantagem Física significativa. Parentes Dependentes se ajustam perfeitamente ao seu papel, e eles podem ser seqüestrados por um adversário que exija um resgate.

Um cavaleiro *precisa* ter um bom NH em perícias como Conhecimento do Terreno, diversas perícias com Armas-Combate (Espadas de Lâmina Larga e Lança de Justa são obrigátorias), Heráldica, Jurisprudência, Falcoaria, Trato Social, diversas perícias Sociais, Estratégia e Tática, embora nem todo aquele que usa o cinturão branco seja um "cavaleiro tão completo".

Mercenário

Mercenários são guerreiros de aluguel. Alguns são solitários, outros pertencem a grupos organizados. Eles tendem a preferir as perícias de combate, mas têm, com freqüência, outras especialidades. Um mercenário também pode ser um espião, um assassino, um rastreador ou um curandeiro. A maioria terá uma ou duas perícias de armas preferidas, aliadas à respectiva perícia Sacar-Rápido.

São Vantagens úteis: Reflexos em Combate, Bom-Senso, Hipoalgia, Hierarquia Militar, Recuperação Alígera e Reputação. O *líder* de um bando de mercenários provavelmente desfrutará de um nível de Riqueza no mínimo Confortável, mesmo que esteja tudo pendurado em seu cavalo e armadura.

As Desvantagens mais comuns dos "mercenários maus" incluem: Sanguinolência, Covardia, Cobiça, Megalomania e Excesso de Confiança. Um mercenário bom pode, por sua vez, ter um Código de Honra, Honestidade ou até Veracidade. Qualquer um deles pode ter ganho um Inimigo numa campanha anterior e talvez ter até sua cabeça a prêmio. Por fim, qualquer mercenário pode ser Impulsivo ou Teimoso, ou ter uma tendência à Fúria.

É raro terem grandes Desvantagens Físicas, porém serão comuns os pequenos aleijões (um olho, uma mão) numa campanha em que a cura mágica seja muito cara.

As perícias com Armas e Combate, Armeiro, Estratégia e Tática são todas de grande utilidade. Também são comuns: Arquitetura (para cercos), Jogo, Heráldica, Liderança, Mecânica, Cavalgar, Corrida e Manha.

Mercador

Um mercador tanto pode ser um mascate, como um rico lojista, ou um chefe de caravana que não vê a mesma cidade duas vezes em um ano. Os mercadores podem também ser exploradores em busca de novas rotas de comércio e produtos raros. O deus dos mercadores é o Dinheiro, e seu lema é "comprar barato e vender caro".

Entre as Vantagens vitais incluem-se: Prontidão, Bom-Senso, Memória Eidética, Empatia, Intuição, Cálculos Instantâneos, Alfabetização, Reputação e - se ele for dos bons - Riqueza.

Desvantagens comuns para mercadores são: Dependentes, Cobiça , Avareza, Excesso de Confiança e Pacifismo. Mas um mercador poderá ter um ataque de Fúria quando seu dinheiro estiver ameaçado...

As perícias permitidas incluem, Contabilidade, qualquer perícia com

Animais, Aritmética, Detecção de Mentiras, Lábia, Ocultamento, qualquer Língua (geralmente várias), Jurisprudência, Comércio, Pesquisa, Captação, quaisquer perícias Sociais e Manha. Ele também deverá ter perícias compatíveis com o tipo de comércio. Por exemplo, um vendedor de armas terá conhecimento suficiente de Armeiro para discutir inteligentemente com um ferreiro, e pelo menos de Espadas de Lâmina Larga para sopesar uma lâmina e saber se ela está bem balanceada.

Monge

Um monge é um tipo específico de clérigo - um humilde servo da Igreja. Um monge pode peregrinar por entre o povo, ajudando, pregando e vivendo da caridade, ou então viver num mosteiro, aprendendo e ensinando. Estes são tipos de monges mais adequado para os PCs.

Alguns monges vivem *enclausurados* - eles permanecem nos domínios do mosteiro todo o tempo e não vêem pessoas de fora, passando sua vida entre estudos e orações. Outros preferem viver em regiões isoladas, sem nenhum luxo ou com poucos pertences. Nenhum destes é apropriado aos PCs; é difícil imaginar como um monge enclausurado participaria da aventura, mesmo como NPC!

As Vantagens típicas incluem; Alfabetização, Força de Vontade e Patrono (ordem); Clericato é obrigatório e Carisma pode ser de grande utilidade.

As Desvantagens seriam as mesmas de um Clérigo (pág.116).

São perícias compatíveis com um monge peregrino: Trovador, Diplomacia, Lábia, qualquer Língua (talvez várias), Heráldica, História, Jurisprudência, Captação, Canto, Manha, Teologia, Pedagogia e Escrita.

Para um monge que viva num mosteiro, porém não na clausura, e que vez por outra pode sair para visitar o mundo exterior, poderiam ser interessantes as perícias: Artista, Trovador, Caligrafia, Aritmética, Diplomacia, qualquer Língua (talvez várias), Heráldica, História, Jurisprudência, quaisquer outras perícias Científicas como uma especialidade (de acordo com o NT e com a ordem), Canto, Teologia, Pedagogia ou Escrita.

Nobre

Os nobres são membros da classe dominante da sociedade medieval. Em geral, os PCs não devem ser nobres de um nível social muito elevado, a menos que todos os PCs o sejam. Como alternativa, um PC nobre pode ser muito jovem, ou ter muitos irmãos mais velhos e poucas esperanças de herdar um título - assim, os outros PCs não serão *obrigados* a tratá-lo com deferência para atuarem bem. Tenha em mente que as *responsabilidades* de um nobre feudal são enormes.

Entre as Vantagens adequadas a um membro da aristocracia incluem-se: Poderes Legais (5 a 15 pontos, dependendo da posição), Patrono (pais ou suseranos) e Riqueza. Um nobre pode ser alfabetizado, embora muitos não o fossem!

Desvantagens comuns da nobreza incluem: Código de Honra dos Cavaleiros, Dever, Inimigos, Honestidade e Senso do Dever. Os nobres maus podem ter Desvantagens Mentais interessantes; Cobiça, Megalomania e Sadismo são exemplos típicos.

As perícias abrangem: Administração, Conhecimento do Terreno (obrigatória), quaisquer perícias de Armas e Combate, Aritmética (talvez), Dança, Detecção de Mentiras, Falcoaria, Lábia, Heráldica (obrigatória), qualquer Língua, Liderança, Política, Cavalgar, Trato Social e quaisquer perícias Sociais. É muito improvável apresentarem perícias artesanais, exceto por Armeiro e pelos artesanatos mais decorativos; não se espera que um nobre faça trabalhos manuais. As perícias artísticas são mais compatíveis com as mulheres da nobreza do que com os homens.

Ranger

Rangers ou mateiros podem ganhar a vida de maneiras diferentes. Os rastreadores se especializam em perseguições ou caçadas. Quando se trata de uma caçada humana, eles são chamados Caçadores de Prêmios. Mateiros com talentos idênticos, mas com diferentes descrições de ocupação podem ser "guarda-caças", que cuidam das florestas de um suserano, ou "batedores", tropas de elite especializadas em missões de reconhecimento e lutas de guerrilha. Pode-se encontrar Rangers especializados em montanhas, pântanos, desertos, ou qualquer outro tipo de terreno capaz de abrigar vida selvagem.

São comuns as Vantagens de : Senso de Direção, Prontidão, Empatia com Animais, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Recuperação Alígera e Rijeza.

Não existem Desvantagens realmente típicas. Um Inimigo poderoso ou a Timidez poderiam explicar o porquê de uma pessoa ter escolhido viver a vida em territórios agrestes. Quanto a Desvantagens Físicas, só serão do tipo sem importância; afinal, um rastreador precisa estar em forma.

Boas perícias incluem: perícias com Animais ou Externas, a maioria das perícias com Armas e Combate (sobretudo Arco e Besta), Conhecimento do Terreno, Camuflagem, Primeiros Socorros, Salto, Corrida, Furtividade e Senso do Clima (v. Meteorologia, MB, pág.61).

Palatino

Palatinos são os criados de confiança da nobreza. Este é um termo genérico; um palatino pode ser qualquer membro do séquito de um nobre. Eles tanto podem ser guarda-costas de confiança, como secretários, criados, tratadores de animais, artesãos, confidentes, mentores ou tudo isso junto.

Não há vantagens específicas que sejam comuns a todos os palatinos, exceto, talvez, o Patronato do nobre a quem eles servem. Nenhum palatino terá Status inferior a 0; muitos dos palatinos de nobres importantes terão Status 1 ou até 2, e alguns terão um nível Confortável de Riqueza pessoal.

Um bom Palatino deverá ter as desvantagens: Código de Honra, Dever e Senso de Dever. Ele pode até ter feito algum Voto. Se seu senhor ou senhora for jovem, ele poderá tomá-lo como Dependente.

Quase todas as perícias são viáveis, dependendo mais da especialidade do Palatino.

Escolásticos

Os Escolásticos devotam sua vida ao estudo; eles podem ser pesquisadores, professores, exploradores, naturalistas, técnicos ou bibliotecários. A maioria se especializa em alguma área específica; magia, teologia, história e assim por diante. Eles podem ser encontrados em grandes cidades ou em mosteiros isolados (muitos são clérigos). Mesmo que não sejam magos, eles serão sempre temidos por seus conhecimentos; as pessoas comuns não sabem a diferença entre magia e ciência.

Um Escolástico precisa encontrar um meio de se manter, a menos que ele seja financeiramente independente. Alguns ganham a vida como professores, outros são mantidos por aristocratas que são (ou querem ser vistos como) amantes da ciência. Alguns são suficientemente afortunados para conseguir dinheiro com suas pesquisas - um historiador, por exemplo, pode descobrir a pista de um tesouro.

As Vantagens mais comuns abrangem: Prontidão, Memória Eidética, Intuição, Facilidade para Línguas, Alfabetização, Cálculos Instantâneos e um nobre como Patrono.

Entre as Desvantagens típicas temos: Distração, Idade, Fantasia, Credulidade, Honestidade, Pacifismo, Fobias, Timidez, Teimosia ou Veracidade. Quase todos os tipos de desvantagens físicas são admissíveis. Um "cientista louco" medieval também poderia ter algumas Desvantagens Mentais arrepiantes.

As perícias podem incluir: Administração, Aritmética, Heráldica, História, qualquer Língua (geralmente várias), Jurisprudência, Lingüística, Literatura, Matemática, Naturalismo, Pesquisa, quaisquer outras perícias científicas como especialidade (de acordo com o NT), Pedagogia, Teologia e Escrita.

Espião

Os espiões recolhem informações para um chefe - um senhor feudal ou um mago poderoso ou uma guilda mercantil. Alguns espiões viajam, outros trabalham perto de casa (por exemplo, ficando atento às traições na própria capital do reino). Além das habilidades relacionadas a seguir, um espião precisará

ter as perícias apropriadas para que sua "cobertura" seja segura.

Entre as Vantagens comuns temos: Senso de Direção, Noção Exata do Tempo, Memória Eidética, Hipoalgia, Prontidão, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Ultra-flexibilidade das Juntas, Alfabetização, Força de Vontade e Patrono.

Desvantagens prováveis serão: Compulsão, Inimigo, Fanatismo, Excesso de Confiança, Impulsividade, Teimosia e Senso de Dever.

As perícias boas para um espião abrangem: Acrobacia, Dissimulação, Conhecimento do Terreno, Boemia, Escalada, quaisquer perícias com Armas e Combate, Aritmética , Diplomacia, Lábia, qualquer Língua (geralmente várias), Heráldica, História, Salto, Jurisprudência, Pesquisa, Trato Social, Estratégia, quaisquer perícias de Ladrões ou Espiões.

Escudeiro

Um escudeiro está treinando para se tornar cavaleiro. Assim, ele deveria enfatizar todas as perícias necessárias para se qualificar para tal posto, mas ainda não tem os Votos, o Patrono e a Reputação exigidos de um verdadeiro cavaleiro. No entanto, alguns escudeiros precisam tomar alguns votos, e freqüentemente, a ordem, ou o cavaleiro que serve como preceptor é considerado um Patrono. Com certeza seria um cavaleiro pobre que não moveria montanhas para salvar seu escudeiro e vice-versa!

As vantagens comuns para um escudeiro são as mesmas que para um cavaleiro, com a exceção de que ele terá no máximo 5 pontos de Poderes Legais e sua Reputação será a de "escudeiro desta ou daquela ordem ou lorde" - nada tão importante como a reputação de um cavaleiro.

Ele não tem outras desvantagens obrigatórias, além do Dever para com seu cavaleiro ou a sua ordem. Um *bom* escudeiro terá Honestidade, um forte Senso de Dever frente a seu cavaleiro e ao senhor deste, além de outras Desvantagens mentais e sociais dos cavaleiros.

As perícias são as mesmas dos cavaleiros, porém em um nível de habilidade menor.

Sibarita

Os sibaritas não fazem nada, e o fazem com o maior entusiasmo. Eles usam o dinheiro apenas para aproveitar a vida. Muitos são jovens nobres que ainda não assumiram (ou nunca irão assumir) uma posição de responsabilidade e estão sempre em busca de novas emoções. Um sibarita pode se juntar a um grupo de aventureiros por empolgação, ou então se ver envolvido numa campanha como parte de alguma intriga.

A Riqueza é obrigatória e o Status muito esperável. Outras vantagens plausíveis: Aliados (outros esbanjadores, ou palatino leais), Atratividade, Carisma e Alfabetização.

Há um sem-número de Desvantagens aplicáveis: Vício, Fanfarronice, Compulsão , Fantasias, Gula, Credulidade, Impulsividade, Fobias, Intolerância Racial e Religiosa, Inveja, Luxúria, Excesso de Confiança, ou outras Desvantagens mentais mais sórdidas. A Preguiça é comum, mas não é obrigatória - um sibarita pode vir a trabalhar com *muito* afinco em alguma atividade da qual ele goste e não considere trabalho! Qualquer Desvantagem Física, além de representar uma possibilidade, poderia explicar porquê um indivíduo abandona as responsabilidades de um nobre. Dever e Senso do Dever geralmente estão descartados! No entanto, um sibarita pode seguir o Código de Honra dos Cavaleiros.

O sibarita é um tipo que certamente terá uma grande variedade de perícias Sociais e deve, também, ser muito hábil com armas de duelo. A Boemia é obrigatória! Considere, sobretudo, Dissimulação, quaisquer perícias Artísticas que estejam na moda, Diplomacia, Falcoaria, Lábia, Jogo, qualquer Língua, Cavalgar, Trato Social e "Sex-Appeal".

Ladrão

Os ladrões podem variar entre um ventanista romântico e um assassino rematado. Um ladrão deve ser corajoso, desesperado ou idiota para exercer sua "profissão" num lugar como Yrth, onde os castigos são cruéis e freqüentemente permanentes.

São boas Vantagens para um ladrão: Prontidão, Noção do Perigo, Ultra-flexibilidade das Juntas, Sorte, Visão Noturna e Patrono (talvez um sindicato de ladrões).

Entre as Desvantagens mais comuns teríamos: Inimigo (a Guarda local ou até mesmo os Miquelitas), Cobiça, Cleptomania, Excesso de Confiança, Pobreza e Status baixo. Ser Zarolho ou Maneta pode indicar um ladrão que já tenha sido apanhado.

As perícias começariam pela lista completa de habilidades de Ladrões e Espiões. Outras perícias úteis são: Acrobacia, Conhecimento do Terreno, Boemia, Escalada, Lábia, Jogo, Salto, Faca, Corrida e Arremesso. Outras perícias com armas, ou combate desarmado também são aplicáveis, embora pouco prováveis.

Personagem Não-Humanos

Num mundo de fantasia, é comum a presença de personagens não-humanos. A maior parte destas raças tem poderes e habilidades especiais. É por isso, que ser um dos membros dessas raças é uma Vantagem (ou em alguns casos, uma Desvantagem), que tem seu custo em pontos.

Não-humanos são criados usando-se a mesma tabela de atributos válida para os humanos - mas os Não-humanos podem estar sujeitos a *bônus ou redutores* em um ou mais atributos. Estes modificadores afetam o nível final dos atributos, mas não seu custo em pontos. Um Anão, por exemplo, recebe um bônus de +2 em sua ST. Isto significa que se ele paga 0 pontos pela sua ST, ele recebe um 10 (direto da tabela de atributos básicos) mais um 2 (este bônus), dando um total de 12. Se ele paga 10 pontos, ele terá ST igual a 11 (pela tabela) mais o bônus de 2, dando um total de 13. E assim por diante.

Muitas raças não-humanas têm desvantagens "automáticas". Estas *não* afetam o limite máximo de pontos para um personagem, que é igual a 40. Para os não-humanos, estas são características perfeitamente normais. Um PC não-humano pode recomprar uma desvantagem racial no momento de sua criação, se o GM o permitir. Ou seja, é possível um Halfling sem a Gula!

Quando não houver alusão específica, considere que os não-humanos são iguais aos humanos. Nos mundos de fantasia "clássicos", os não-humanos são em número muito menor que os humanos e suas casas são em lugares afastados das cidades humanas. Os GMs devem ter isso em mente ao decidirem quantos não-humanos permitirão numa campanha contínua.

Em Yrth ou outros mundos similares onde existe domínio humano, sempre que os não-humanos estiverem em território humano, reagirão com bônus de +1 ou mais diante de membros de sua própria espécie que porventura venham a encontrar!

Obs.: As descrições a seguir são versões extremamente simplificadas de algumas das raças descritas com detalhes no ***GURPS Fantasy Folk***. Os valores em pontos apresentados foram definidos considerando-se as regras de criação dessas raças encontradas naquele suplemento. Algumas das Vantagens e Desvantagens encontradas abaixo não se encontram no ***Módulo Básico***, ou então seus custos em pontos diferem em relação aos personagens humanos. Para maiores detalhes sobre as raças a seguir, ou para uma análise dos custos em pontos atribuídos a elas, consulte o ***GURPS Fantasy Folk***. Nele há descrições completas de mais de 20 raças de fantasia, além das regras para a criação de novas raças.

Centauros ***65 pontos***

Os Centauros têm cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de cavalo. Eles são criaturas inteligentes que vivem geralmente em campinas ou brenhas próximas às florestas dos Elfos. Eles preferem se manter isolados.

Vantagens e Desvantagens: Os Centauros têm ST +3, HT +2 e IQ -1. A ST da parte inferior do corpo é 13 vezes maior que a ST da parte superior. Este valor da ST superior é considerado como o valor da Fadiga dos Centauros para todas as atividades, *exceto* para fazer mágicas.

Eles têm RD +1 e a Vantagem de Prontidão +1. Os Centauros têm uma velocidade máxima de corrida igual ao dobro da normal em qualquer superfície relativamente plana e reta.

Eles têm as Desvantagens: Excesso de Confiança, Fobia (Claustrofobia Suave) e Teimosia. Sua forma grande e desajeitada freqüentemente representa um estorvo quando em povoações de outras raças. Todos os Centauros têm as perícias Adestramento de Animais e Sobrevivência (nas Planícies) em níveis iguais ao atributo IQ e a perícia Corrida igual ao a seu atributo HT.

Para determinar a altura de um Centauro (até o alto da cabeça), use a altura equivalente da tabela de ST mais 20cm. Seu peso será 8 vezes maior do que o de um humano da sua altura.

Amigos e Inimigos: A reação dos Centauros quando encontram com os Elfos tem um bônus de +1.

Preferências e Aversões: Os Centauros realmente não se sentem à vontade dentro de *nenhuma* edificação. Eles se dão razoavelmente bem com qualquer um que não os incomode, mas reagem com um redutor de -2 àqueles que invadem seus domínios.

Anões — 30 pontos

Os Anões são mineiros rudes, baixos e atarracados e moram em cavernas. Todos os Anões do sexo masculino têm barba (as mulheres dessa raça raramente são vistas). Os Anões são temperamentais: alguns são grosseiros, outros joviais, rabugentos, cruéis ou dignos - mas suas personalidades *sempre* são empáticas. Nenhum Anão é introvertido.

Todos eles são Artesãos; entre eles o Status é determinado mais pelas suas habilidades artesanais do que pela origem ou heroísmo. Eles amam o ouro e as pedras preciosas e trabalham alegremente o dia todo para escavar preciosidades e fabricar algo com elas. Qualquer coisa que eles fabriquem será tão útil quanto bonita; eles fabricam armas de qualidade *superior*.

As armas de sua preferência incluem o martelo e a picareta (versões marciais das ferramentas que eles manipulam a maior parte do tempo que passam acordados) e os machados. Sua força enorme lhes permite usar armas pesadas com maior eficiência.

Vantagens e Desvantagens: Os Anões têm ST +2 e Fadiga +2. Todos têm RD +1. Eles têm a vantagem racial da Longevidade; além disso, eles só começam os testes de idade quando atingem os 100 anos e só fazem estas jogadas com a metade da freqüência dos humanos. Os Anões podem carregar mais peso que os humanos de mesma ST. Seus níveis de carga aumentam na escala de 2,5, 5, 10, 15XST. Os Anões estão sujeitos a um redutor de -1 em seu Deslocamento devido a suas pernas curtas. Eles têm as Peculiaridades raciais de Não Confiar em Elfos (remanescente de uma tragédia antiga), Preferir Lugares Fechados e Nunca Fazer a Barba. Eles também são Intolerantes com os Orcs; em Yrth, isto é apenas uma peculiaridade, mas em outros lugares, onde os Orcs são mais comuns, isso poderia ser uma desvantagem muito significativa.

Como raça, os Anões são tanto Cobiçosos como Avarentos, mas alguns indivíduos não têm estas Desvantagens.

Todos os Anões têm um bônus automático de +3 nas perícias artesanais que eles venham a aprender. Eles têm a perícia Machado/Maça com nível igual ao valor de seu DX. No entanto, eles não são muito bons com armas de projétil, estando sujeitos a um redutor igual a -2 sobre seu NH com essas armas. A altura de um Anão é cerca de 45,7cm menor que a média humana correspondente à sua ST, mas eles pesam em média 50 kg mais que um homem da mesma altura. Em geral, este peso extra é pura musculatura.

Amigos e Inimigos: A reação dos Anões frente aos Elfos está submetida a um redutor igual a -2; esta é uma inimizade antiga. Eles desprezam os Elfos comuns, mas sua aversão pelos Elfos das Montanhas é abrandada por um forte respeito. Sua reação diante dos Orcs tem um redutor igual a -3 e diante dos Gnomos um bônus igual a +1. Eles *odeiam* Dragões (é impossível uma reação melhor do que Fraca). Sua reação básica aos homens é neutra. Afinal de contas, os homens são desajeitados e vivem pouco, mas por outro lado, também são espertos quanto se trata de alguns assuntos, além de serem bons clientes.

Preferências e Aversões: Os Anões amam um bom trabalho artesanal e reagem com +1 (ou mais) a qualquer artesão ou a qualquer proposta que envolva um desafio a suas perícias. Eles menosprezam qualquer artigo ordinário ou mal feito. Alguns Anões temem os espaços abertos mas sentem-se felizes no subsolo e nunca são vistos; a maioria deles sente-se à vontade na superfície. Eles não se importam com a natureza (exceto pelos metais e pedras preciosas); quando vêem um riacho numa montanha, começam logo a projetar represas e rodas d'água. Eles têm um profundo senso de amor próprio e honra. Nos assuntos internos, eles são unidos e políticos. Respeitam e protegem as mulheres de sua raça.

Elfos — 40 pontos

Os Elfos são humanóides esbeltos e longevos. A maioria vive em pequenas tribos com 20 a 100 membros, longe das terras dos homens. Eles se reproduzem devagar, por isso, as prolíferas hordas de homens e Orcs representam uma séria ameaça à sua existência. Todos os Elfos são de uma mesma raça básica, mas os hábitos tribais diferem enormemente (v. pág. 108).

Vantagens e Desvantagens: Todos os Elfos adicionam +1 à IQ, +1 a DX e -1 a ST. Eles têm automaticamente Carisma e Aparência +1, além das Vantagens Reflexos em Combate, Aptidão Mágica igual a +1 e Talento Musical +2. Todo Elfo que optar por estudar as perícias Trovador e Trato Social recebe um bônus de +1 em cada uma.

Os Elfos são incrivelmente longevos. Eles têm a vantagem Unaging (v. ***GURPS Fantasy Folk*** pág. 23); a maioria dos humanos acredita que os Elfos sejam literalmente imortais! Na verdade, não é fácil encontrar-se Elfos com mais de 700 anos; muitos se tornam eremitas, outros saem em busca de uma aventura após a outra até perecerem e muitos parecem simplesmente desaparecer. Por outro lado, outros Elfos, sobretudo os magos, viveram e mantiveram suas atividades por milhares de anos, e tomaram diversas precauções para proteger suas longas vidas.

Os Elfos têm uma espécie de Senso de Dever para com toda a natureza. Esta é uma Desvantagem de -15 pontos. Eles têm também um Código de Honra que, em termos humanos, poderia ser definido como "sempre se portar com elêgancia e classe".

Amigos e Inimigos: A reação dos Elfos diante dos Orcs tem um redutor de -2, diante dos Anões -1 e dos Gnomos um bônus de +1. Nos outros casos, os Elfos levam mais em conta o comportamento do que a raça.

Preferências e Aversões: Muitos Elfos têm Empatia com Animais. Nenhum Elfo permitirá de bom grado que se cause qualquer dano desnecessário a árvores, animais ou pessoas de qualquer tipo (os Elfos Negros não consideram os não-Elfos como pessoas).

Elfos Negros — *30 pontos*

Não se trata de uma raça distinta, mas sim de uma "seita" à parte. O custo em pontos para ser um Elfos Negro é de apenas 30, devido à sua Intolerância às demais raças: -10 pontos adicionais.

Meio-Elfo — *30 pontos*

Os Elfos podem (muito raramente) casar com humanos e gerar uma prole. Um meio-Elfo tem automaticamente, IQ +1 e Aptidão Mágica. Os meio-Elfos têm a vantagem racial da longevidade. Eles se parecem com os humanos, mas tendem a ter uma constituição um pouco mais delgada do que a média. O custo é de 30 pontos.

Gigantes — 175 pontos

Os Gigantes são humanóides com três metros, ou mais, de altura. Raramente são vistos pelos humanos, preferindo viver, no mais absoluto isolamento, seja acima ou abaixo do solo.

Os Gigantes de Yrth são no geral um povo gentil e reservado, que prefere o isolamento de seus lares. No entanto, eles podem se tornar terrivelmente perigosos se forem provocados.

Vantagens e Desvantagens: Os Gigantes têm ST +16, DX -1 e HT +4 e três Pontos de Vida extras. Sua DP é 1, a RD é 2 e têm a vantagem da Hipoalgia. Seu alcançe é de 2 hexes e sua velocidade máxima é igual ao dobro da normal numa superfície plana e reta. Eles têm a Vantagem de Paladar/Olfato Apurado +3.

Os Gigantes têm as Desvantagens do Mau Humor, Timidez Aguda e Teimosia. Seu tamanho é com freqüência uma inconveniência entre povos menores. Os humanos e as demais raças pequenas tem um medo irracional dos Gigantes, devido ao seu tamanho e força, o que faz com que os Gigantes tenham Reputação igual a -2 entre estes povos.

Defina a altura para um Gigante PC conforme sua ST *antes* de adicionar o bônus de +16, e aumente-a em 60%. O peso médio é 4 vezes maior do que o de um homem com a mesma ST antes do bônus de +16.

Amigos e Inimigos: Os Gigantes se ofendem quando são comparados com os Ogros. Sua reação diante dos Ogros tem um redutor igual a -3, e igual a -2 diante de qualquer um que se refira aos Ogros em outros termos que não os mais depreciativos. A maioria das raças reage comum redutor igual a -2 ao simples pensamento de que um gigante possa estar se aproximando *delas*.

Preferências e Aversões: A maioria dos Gigantes têm personalidade bastante parecida com a dos "humanos", mas eles não se sentem à vontade nos territórios humanos, onde toda a mobília é fabricada para pigmeus! A reação dos Gigantes quando em suas casas, diante de qualquer não-Gigante que se intrometa em sua pricavidade estará submetida a um redutor igual a -2.

Gnomos — 20 pontos

Estes primos dos Anões vivem na superfície, principalmente nas montanhas ou nos sopés, cuidando de gado ovino e bovino. Eles são menores e mais fracos que os Anões verdadeiros e mantêm suas barbas cortadas curtas. Eles são muito versáteis e podem ser encontrados em quase todos os lugares onde há humanos, fazendo praticamente de tudo. Aqueles que vivem sobre uma montanha dominada por um clã de Anões aceitarão a liderança do Rei-Anão; outros oferecerão sua lealdade a qualquer outra raça que reivindique o domínio da área. Quase nunca são ambiciosos. Seu amor pela natureza talvez seja idêntico ao dos Elfos, só que de sua maneira despretensiosa.

Vantagens e Desvantagens: Os Gnomos têm a Vantagem da Longevidade. Eles têm Fadiga +1, RD +1 e os mesmos bônus de Carga que os Anões, além de um redutor igual a -1 no Deslocamento devido a suas pernas curtas. Os Gnomos têm um bônus igual a +4 em sua DX quando estiverem usando qualquer perícia que envolva trabalho em metal ou engenharia (sobretudo naquelas ligadas a trabalhos com madeira).

Amigos e Inimigos: A sua reação às outras raças é em geral neutra, a menos que eles sejam perturbados em seu território; neste caso, haverá um redutor igual a -1. Sua reação diante dos Orcs tem um redutor igual a -3. Tanto os Elfos como os Anões reagem *aos* Gnomos com um bônus igual a +1, os quais sempre reagem a estas raças mais antigas com bônus igual a +1.

Preferências e Aversões: Os Gnomos gostam de pastorear, da vida rústica e do artesanato de boa qualidade. Eles jamais esquecem um favor ou uma ofensa. Eles são íntegros, moderados e prosaicos.

Goblins — 5 pontos

Os Goblins têm pele verde, orelhas pontiagudas e dentes brancos e afiados. Eles gostam da magia e respeitam os magos. Existem poucos magos poderosos entre os Goblins, mas a raça produz um número considerável de feiticeiros de segunda categoria e amadores. Eles são grandes negociantes e mercadores; viajam por toda a parte e comerciam em todos os lugares por onde passam e alguns deles sempre acabam se estabelecendo nos lugares onde comerciam. Não existem nações ou cidades exclusivamente Goblins na parte conhecida de Yrth, mas eles são a maioria populacional em diversas partes de Mégalos.

Vantagens e Desvantagens: Um Goblin tem os seguintes modificadores: -2 em ST, +1 em DX e +1 em IQ. Eles são baixos e magros; sua altura é proporcional à sua ST, mas o peso é 5 kg a menos. Os Goblins têm a vantagem da Visão Noturna e a desvantagem da Impulsividade.

Amigos e Inimigos: Os Goblins não têm raças amigas ou inimigas.

Preferências e Aversões: A reação deles a qualquer um que conheça magia tem um bônus de +1 (maior no caso de um mago claramente poderoso). Devido a sua impulsividade, eles têm a reação submetida a -1 diante de qualquer pessoa ou plano cauteloso ou covarde.

Hobgoblins — -25 pontos

Estes parentes ancestrais dos Goblins são grandes, selvagens e brutais. Uns poucos vivem entre os Goblins como criados. Aqueles que permanecem em seu estado selvagem, vivem em pequenos bandos em florestas ou em terras incultas, escondendo-se de povos mais fortes e atacando os mais fracos. Eles vivem da caça e da coleta. Um Hobgoblin típico não possui nada além de uma arma (que ele mesmo fabricou ou roubou) e alguns trapos ou peles de rato para se manter aquecido. Eles são brutais e incisivos, mas não tão cruéis e desonestos quanto os Orcs. Eles falam um espécie de pidgin derivado do antigo idioma Goblin, ou então algum idioma humano.

Para a criação de um Hobgoblin usa-se a tabela normal de altura e peso.

Vantagens e Desvantagens: Eles têm os seguintes modificadores: -2 em IQ, +1 em DX e +1 em ST. Têm Visão Noturna, Teimosia e Pobreza: Falidos.

Amigos e Inimigos: Os Hobgoblins reagem normalmente aos Goblins mas sua reação diante de outras raças tem um redutor igual a -2 e vice-versa.

Preferências e Aversões: Eles têm gostos simples. Gostam de comida e pilhagem e não gostam de ninguém que não pertença a seu bando.

Halflings — 10 pontos

Este povo pequeno e pacífico está interessado principalmente em cultivar, comer, beber e levar uma "boa vida", mas tornam-se guerreiros determinados quando forçados a isso. Os Halflings são atarracados e de cara redonda; quase nunca deixam crescer a barba. A maioria vive em pequenas vilas, mas alguns moram nas cidades dos homens.

Vantagens e Desvantagens; Um Halfling tem DX +1, HT +1 e ST -3. Eles têm a Desvantagem da Gula. Os Halflings podem também ter um Vício de -5 pontos pelo Tabaco, que não conta em seu limite de 40 pontos em Desvantagens, reduzindo o custo racial a 5 pontos. Os Halflings têm a perícia Furtividade em Nível DX +1: um Bônus extra de +1 nos testes de Audição (+2, se eles estiverem completamente imóveis). Recebem bônus de +1 para Arco, Funda e qualquer outra perícia de arremesso. Devido a suas pernas curtas, seu deslocamento está reduzido em -1. O Código de Honra dos Halflings poderia ser resumido simplesmente como "hospitalidade".

Os Halflings são 46 centímetros mais baixos que os humanos normais de mesma ST, mas tem o peso equivalente à sua ST.

Amigos e Inimigos: Os Halflings não têm amigos ou inimigos específicos. Pelo fato de terem aspecto geralmente agradável e inofensivo, as raças humanóides reagem a eles com um bônus igual a +1 - mas não ocorre o mesmo com os Reptantes, Monstros, etc.

Preferências e Aversões: Um Halfiling reagirá com um bônus de +1 a qualquer um que sirva uma mesa farta, ou se ofereça para compartilhar a sua cerveja. Qualquer um que pareça "selvagem" ou "perigoso", estará submetido a um redutor de reação igual a -2 numa vila Halfling (embora os primos criados em cidades e aventureiros sejam menos tímidos). Uma reação ruim dos Halfling geralmente significa mais desprezo e portas fechadas do que combate; é raro mesmo um Halfling que ataque alguém que não tenha ameaçado sua vida, ou no mínimo, seu lar confortável. Eles têm a peculiaridade racial de Aversão por Viagens pela Água.

Kobolds — -30 pontos

Os Kobolds são baixos, azuis e beligerantes. Um Kobold sozinho não é uma grande ameaça... mas eles geralmente viajam em bandos de 12 a 20 membros. Em sua maioria, os Kobolds são andarilhos - viajando de um lugar para o outro, fazendo trabalhos simples ou roubando, conforme lhes dá na telha.

Vantagens e Desvantagens: Os Kobolds têm IQ -2, ST -2 e DX +1. Eles têm a desvantagem da Vontade Fraca -1 e as peculiaridades de Adorarem Travessuras e Ofenderem-se com Facilidade. Os PCs Kobolds não devem comprar valores maiores do que seus atributos IQ ou ST maiores do que 10 - nem mesmo os Kobolds excepcionais são muito fortes ou muito espertos. PCs Kobolds nunca devem ter mais do que 25 pontos no mometo de sua criação. Os PCs Kobolds funcionam melhor numa campanha "absurda".

Os Kobolds têm proporções iguais às dos humanos; determine a altura e o peso normalmente.

Amigos e Inimigos: Os Kobolds não têm amigos ou inimigos específicos.

Preferências e Aversões: Os Kobolds adoram piadas e brincadeiras. Eles não entendem sutilezas, mas colocar um palito de fósforo entre a sola e a parte superior de um sapato no pé de uma pessoa e acender o palito ou atirar uma tigela de mingau na cara (de alguma outra pessoa) irá diverti-los imensamente. Eles se ofendem com desfeitas reais ou imaginárias — as também as esquecem depressa, se for possível distraí-los. Sempre que alguma distração for oferecida, um Kobold precisará fazer um teste de IQ para ver se é capaz de permanecer atento ao assunto!

Minotauros — 75 pontos

Um Minotauro é um humanóide grande com cabeça de touro. Eles são encontrados com mais freqüência em florestas virgens e planícies desertas. Eles tendem a ser solitários e agressivos, e comem praticamente de tudo, inclusive carne humana. Os machos têm a fama de preferirem uma dieta de virgens humanas. Os Minotauros são tão próximos a monstros quanto pode ser uma raça de personagens.

Eles raramente usam armadura, a menos que a tenham tirado de uma vítima humana. A arma de sua escolha será um machado grande, ou um galho qualquer, usado como porrete.

Vantagens e Desvantagens: Um Minotauro tem ST +3, DX +1, HT +3 e IQ -2. Eles têm um bônus de +3 em sua RD e um extra de +2 na cabeça. Eles têm Abascanto igual a +2, Visão Periférica e Senso de Direção, além da perícia Briga com nível igual a DX.

Os Minotauros têm as Desvantagens da Aparência Hedionda, Fúria, Sanguinolência, Intolerância e o Hábito Racial Detestável de "Comer Seres Pensantes".

Cada chifre do Minotauro provoca dano por perfuração normal para sua ST. A cabeçada de um Minotauro deve ser tratada como um *encontrão*. Se o Minotauro acertar um golpe, a vítima precisa fazer um teste de Escudo, para determinar se ela conseguiu colocar seu escudo no caminho dos chifres. Se falhar, ela receberá o dano provocado pelos dois chifres.

Um Minotauro é bem mais alto que um humano com ST igual à sua, e seu peso é proporcional à altura.

Amigos e Inimigos: Devido aos seus hábitos alimentares, os Minotauros sofrem um redutor de -3 na reação dos outros. Como são Intolerantes, também reagem aos demais com -3.

Preferências e Aversões: O Minotauro gosta de batalhas e de carnificina. Os poucos que entram em território civilizado, o fazem com o fito de conseguir empregos como guardas, leões-de-chácara ou soldados.

Ogros — 90 pontos

Os Ogros são humanóides espantosamente estúpidos, de constituição maciça, dotados de uma força impressionante. Eles têm de 2 a 2,5 m de altura e pesam meia tonelada ou mais de puro músculo.

Muitos vivem entre os Orcs, a quem eles servem como trabalhadores braçais e como tropas de choque. Os Ogros não têm nada que se pareça com uma civilização. A maior parte é composta de andarilhos solitários que vive assombrando lugares desertos e comendo tudo o que eles conseguem matar.

Eles não têm nenhum parentesco com os Gigantes, os quais ficam profundamente ofendidos diante de qualquer sugestão neste sentido.

Vantagens e Desvantagens: Os Ogros têm ST +10, HT +4, DX +2 e IQ - 3. Seu couro grosso lhes dá uma RD igual a3 e DP igual a 1. Eles têm as Vantagens da Hipoalgia, Visão Noturna, Abascanto +1 e Olfato/Paladar Aguçado +1. Eles também têm a perícia Briga com NH igual ao seu atributo DX. Os Ogros têm a desvantagem da Feiúra e Reputação -3. Seu tamanho abrutalhado também é um estorvo.

Para criar um PC Ogro, defina a altura pela ST *antes* do acréscimo do bônus de +10, e depois aumente-a em 40%. O peso médio é 5 vezes o normal para um homem com a mesma ST antes do bônus de +10.

Amigos e Inimigos: Os Ogros às vezes se associam aos Orcs, mas têm uma Reputação igual a -3 entre os seres de outras raças. Quando em campo, os Ogros têm reação normal diante de outras raças, a menos que estejam com fome, mas são poucas as pessoas que esperam para ver se um Ogro quer ser amistoso ou não.

Preferências e Aversões: A personalidade dos Ogros é exatamente aquela que se esperaria de um humano grandalhão e estúpido. Alguns são emburrados; outros desejam ser amados. A maioria gosta de lutar.

Orcs — -10 pontos

Os Orcs são a "carne-de-canhão" habitual dos mundos de fantasia. Geralmente são considerados estúpidos, sujos e agressivos. Na realidade, tudo isso é verdade. Não importa se são selvagens primitivos ou legionários diciplinados, eles normalmente serão comandados pelo mais cruel dentre eles.

Vantagens e Desvantagens: Os Orcs têm IQ -2, HT +1 e dois Pontos de Vida extras (v. MB, pág. 101), além de Ouvido Aguçado. Alguns indivíduos ou mesmo tribos inteiras têm as Vantagens de Visão Aguçada, Prontidão, Reflexos em Combate, Hipoalgia, Visão Noturna e Recuperação Alígera. Entre as Desvantagens que lhes são comuns temos: Intolerância e Reputação igual a -3 entre todas as raças civilizadas.

Sua altura é 5cm inferior à equivalente à sua ST . O peso é 5 kg acima da média humana para sua altura.

Amigos e Inimigos: Praticamente nenhuma das raças de Yrth gosta de Orcs, reagindo a eles com um redutor de -3 devido à sua reputação perniciosa. Os seres humanos são seus únicos rivais, pois são os únicos que conseguem se igualar aos Orcs em agressividade, fecundidade e total irascibilidade. No entanto, a rixa entre os Orcs, os Elfos e os Anões é bastante antiga e pungente. Um Orc sacrificaria alegremente sua vida pela simples chance de levar um Elfo ou um Anão consigo. Os Elfos e os humanos se defenderão dos Orcs e aproveitarão qualquer oportunidade razoável para fazê-los recuar para longe de suas casas, mas os Anões são particularmente cruéis e agressivos em seu ódio genocida pelos Orcs.

Preferência e Aversões: Em sua maioria, os Orcs são brutais e traiçoeiros, e só respeitam a força. Eles se divertem com orgias, luxúria e a tortura de pequenos animais.

Meio-Orcs — *0 pontos*

Os Meio-Orcs são mestiços de Orcs com humanos. Um Meio-Orc pode passar por um humano corpulento, mas são em geral bastante feios. Eles têm HT +1 e IQ -1. Um Semi-Orc tem um ponto de vida extra e Ouvido Aguçado +1. Na maioria dos lugares, um Meio-Orc provocará uma reação com um redutor de -2 em qualquer um, inclusive Orcs.

Reptantes — 75 pontos

Estas criaturas não têm nenhum parentesco com os seres humanos - eles dão a impressão de descender dos dinossauros. Eles parecem enormes lagartos bípedes e podem ser de cores variadas. Suas escamas brilhantes fazem deles criaturas bonitas. Já suas garras e dentes os tornam temíveis. São, sem sombra de dúvida, carnívoros.

Eles preferem planícies e savanas amplas e áridas, onde podem perseguir suas presas; muitos habitam o deserto e regiões inóspitas onde outras raças não têm como sobreviver. Embora haja exceções, a maior parte vive em pequenas tribos selvagens.

Um Reptante tem a altura compatível com sua ST e pesa 15 kg a mais que um humano de mesma altura

Vantagens e Desvantagens: Um Reptante tem ST +4, HT +2 e IQ -1. Por causa das garras, recebe um bônus de +2 ao dano causado em combates de perto. Num combate deste tipo, ele também pode *morder*, causando um dano por corte compatível com a sua ST. Suas escamas lhe proporcionam uma RD natural igual a 1 (ele ainda pode comprar a Rijeza a custo normal), e seus olhos afastados lhe conferem naturalmente uma Visão Periférica.

Umas poucas tribos nômades de Reptantes têm a propensão a encarar os homens, Elfos, etc., como refeição, e Halflings como *tira-gosto*; isto se reflete sobre toda a raça como uma má Reputação (-3 nas reações). Eles são muito desconfiados das demais raças e preferem manter-se afastados — eles têm as desvantagens de Intolerância e Timidez Suave. É-lhes difícil dominar os idiomas dos mamíferos - eles jamais conseguem aprender uma língua não-Reptante além do seu nível de IQ e eles não podem adotar a Vantagem de Facilidade para Línguas.

Cavalos que não estejam habituados aos Reptantes ficarão aterrorizados; um cavaleiro de uma montaria que se depara com um Reptante pela primeira vez precisa ser bem sucedido num teste de cavalgar para evitar que ele se sobressalte e o jogue longe. Ou o cavalo pode tentar escoiceá-los...

O couro de um Reptante dá uma boa armadura. Ela pesa 50% a mais que uma loriga de couro comum, custa pelo menos o dobro e tem DP 3 e RD 3. O couro curtido de Reptantes pesa 15 kg e vale $500. A reação dos Reptantes diante de qualquer inimigo que esteja usando uma dessas armaduras terá um redutor igual a -4.

Amigos e Inimigos: A maioria das raças os encara com medo e reage a eles com um redutor igual a -3. Os Dragões reagem com +1 e vice-versa. Os Reptantes reagem normalmente à maioria das outras raças. A exceção fica por conta das tribos nômades, que encaram todos os Reptantes como refeições em potencial.

Preferências e Aversões: Os Reptantes gostam de caçar, de combater e de se deitar ao sol; as fêmeas são tão grandes e rijas como os machos.

Vampiros — 100 pontos

Os vampiros são criaturas mágicas, mortos-vivos que ainda caminham sobre a terra. Eles precisam se alimentar com sangue de seres vivos, para prolongar sua existência de mortos-vivos. Nem todos são maus, mas a maioria o é, e mesmo os bons precisam ser cruéis para sobreviver! Não existe uma "raça" de Vampiros; todos eles eram seres comuns, que foram mordidos por outro Vampiro.

Vantagens: A força de um Vampiro é *duplicada*; a HT tem um aumento de 5 e a RD é igual a 2. Os Vampiros também têm as Vantagens de Visão Noturna e Imunidade. As armas de metal os atravessam sem causar dano, mas eles sofrem o dano total de qualquer arma de madeira ou matéria vegetal. É impossível envenená-los. Ataques com mágica (bem como ataques de armas de feixe ultra-modernas) os afetam do modo habitual. Os Vampiros não envelhecem. Eles também conhecem mágicas poderosas (veja abaixo), que podem usar *sem nenhum custo em energia*!

Desvantagens: Os Vampiros são mágicos; eles precisam de mana para poder existir. Numa área sem mana, um vampiro perde 1 ponto de HT por turno, degenerando rapidamente até se transformar em pó. O nível de mana não os afeta — eles são igualmente poderosos numa área com nível de mana baixo como alto.

Todos os Vampiros são (e têm motivos justificados para tanto) Paranóicos.

Eles não são capazes de atravessar águas a céu aberto por seus próprios meios. Um Vampiro não pode entrar numa residência sem antes ter sido convidado por algum morador.

Ao ficar exposto à luz do sol, um Vampiro perde um ponto de vida por minuto (vestes pesadas reduzem este dano à metade). Mesmo a luz do sol indireta (em interiores, por exemplo) fere horrivelmente seus olhos; Sua Destreza fica reduzida em 4 pontos.

Os Vampiros perdem 1 ponto de vida por dia ao meio-dia. Se eles não passarem as horas do dia dentro de um caixão forrado com terra de seu local de origem, eles perdem 2 pontos de vida *extras* a cada dia ao meio-dia. Um Vampiro cujo caixão seja aberto entre o amanhecer e o pôr-do-sol fica mentalmente atordoado; ele precisa ser bem sucedido num teste de IQ antes de reagir!

A água benta provoca 2D pontos de dano num Vampiro. Porém, um simples frasco cheio irá apenas irritá-lo. Precisa-se de pelo menos meio-litro para se provocar os 2D de dano.

A perda de HT diária só pode ser reposta pela ingestão de sangue de um mamífero inteligente, usando a mágica Steal Health (veja abaixo). Um Vampiro não pode repor a sua perda diária de HT por meio de cura (embora as mágicas de cura sirvam para sanar outros ferimentos). Eles não têm reserva de HT abaixo de 0. Se sua HT for-reduzida a -1, eles viram pó!

Amigos e Inimigos: Todos reagem com ódio e medo (geralmente justificado) diante de um Vampiro conhecido ou suspeito. Se for necessário um teste de reação, faça-o com um redutor de -6.

Preferências e Aversões: Vez por outra, um Vampiro pode ser derrotado por um símbolo sagrado que esteja de posse de um crente sincero, desde que este esteja consciente e esteja empunhando o símbolo ativamente. Faça uma disputa de IQ entre o vampiro e seu oponente (a Força de Vontade conta) no caso uma tentativa deste tipo; se o Vampiro perder, ele não poderá tocar o Símbolo, nem seu portador naquele dia, e deverá se manter afastado do Símbolo a pelo menos 3 hexes sempre que possível (mesmo que isso signifique uma fuga). Se o Vampiro empatar ou vencer, o símbolo não o afetará! Se for afetado, o Vampiro poderá tentar uma disputa de Lábia vs, IQ modificado pela Força de Vontade ou Vontade Fraca, para convencer sua vítima a depor o símbolo sagrado.

Para cruzar qualquer passagem selada com alho, ou, em geral, para suportar seu cheiro sem fugir, o Vampiro precisa ser bem sucedido um teste de HT - 5.

Mágicas de Vampiros

Os vampiros conhecem, automaticamente cinco mágicas com NH 15: Shapeshifting (v. ***GURPS Magic***, pág. 22), Steal Health (v. ***GURPS Magic***, pág. 64), Controle de Mamíferos, Charm (v. ***GURPS Magic*** pág. 59) e Body of Air (v. ***GURPS Magic***, pág. 31). Estas mágicas não podem ser estudadas nem seu NH melhorado; elas são inerentes ao Vampiro (embora ele possa aprender outras e até ser um mago). Não existe *custo em energia* para eles usarem qualquer uma destas mágicas.

Shapeshifting — O Vampiro pode assumir a forma de um morcego gigante; a mudança (de uma forma para a outra) demora 3 segundos. Os parâmetros são os mesmos do Homem-águia (pág. 124)

Steal Health — Para cada minuto que o Vampiro passa se alimentando do sangue de uma vítima, esta perde 3 pontos de HT, enquanto o Vampiro *ganha* 1 ponto de HT ou ST, conforme sua escolha. Se a HT da vítima chegar a zero, ela morrerá. As marcas deixadas na vítima são inconfundíveis.

Controle de Mamíferos — O Vampiro pode controlar as ações de um mamífero grande (qualquer tamanho) ou um grupo de pequenos (até um total de 50 kg de peso). Esta mágica pode ser empregada sobre mamíferos inteligentes (IQ 8 ou mais), mas é resistida com um bônus de +2.

Charm — Uma vítima que falhe em resistir a esta mágica (teste de IQ) torna-se um escravo fiel do Vampiro, e obedece a *qualquer* ordem dada por ele, não importa quão perigosa ela seja. O Vampiro deve instruir o objetivo verbalmente ou por escrito, mas mesmo sem receber nenhuma ordem, a vítima automaticamente protejerá o Vampiro. Sob todos os outros aspectos, o objetivo estará totalmente normal e alerta. Ele será incapaz de explicar (e não desejará nem mesmo pensar em) sua lealdade ao Vampiro. Esta mágica precisa de 3 segundos para ser realizada e seu efeito termina 1 minuto depois do Vampiro se afastar do alvo. Uma vez que a pessoa seja bem sucedida em resistir à sedução de um Vampiro, ela estará imune a esta mágica deste Vampiro para sempre. Por outro lado, no caso de uma sedução bem sucedida, cada nova tentativa feita pelo mesmo vampiro será resistida com um redutor igual a -2 (até um total de -10). Depois de cinco seduções bem sucedidas, o Vampiro pode transformar aquele objetivo num "agente", que permanecerá enfeitiçado 24 horas por dia, e devotará sua vida a zelar e proteger o Vampiro. Um Vampiro só pode ter um agente de cada vez.

Body for Air — O corpo do Vampiro, assim como suas vestes e qualquer outro pequeno objeto que tenha consigo, se torna vaporoso. Sob esta forma nebulosa, ele pode alterar seu formato, infiltrar-se através de frestas, e flutuar pelo ar. É impossível atingi-lo com ataques físicos, mas ele também não pode provocar nenhum dano físico. Esta magia não pode ser usada em combinação com Shapeshifting - o vampiro precisa primeiro reassumir a forma humana. Se for exposto à luz do sol enquanto estiver na forma de névoa, o Vampiro morrerá instantaneamente.

Licantropos — variável

Os licantropos são humanóides que tem a habilidade de mudar de forma, transformando-se em um determinado tipo de animal. Esta forma meta-mórfica é idêntica à do animal original, sendo distinguidas apenas por seus poders especiais. Os licantropos não são nem bons nem maus; alguns indivíduos são muito malévolos, enquanto outros são poderosos defensores do bem. A maioria simplesmente esconde suas habilidades para evitar a perseguição. Os poderes dos licantropos não são afetados pelo nível de mana.

Os licantropos mudam automaticamente para sua forma animal uma noite por mês, na lua cheia. Uma pessoa "boa" simplesmente correrá em circulos e uivará para a lua. Já uma pessoa "má" precisa ser bem sucedida num teste de IQ -5 para ser capaz de não cometer suas atrocidades, e poderá ser penalizada por má atuação se *tentar* ser boa. O GM deve decidir quem é bom e quem é mau, com base no comportamento do personagem.

Alguns licantropos podem se metamorfosear deliberadamente em outras ocasiões (uma vantagem adicional de 5 pontos), outros não. A mudança da forma humana para a forma animal, ou vice-versa, leva 3 segundos. Durante esse período, ele não poderá fazer nada, nem praticar qualquer defesa ativa.

Diz a lenda, que a transmutação natural é contagiosa - se você for mordido por um licantropo, voce mesmo se transformará num deles! A exatidão desta lenda é de total responsabilidade do GM; os jogadores não deverão saber a verdade. Se a lenda for efetiva será necessário ser bem sucedido um teste de HT para evitar transformar-se num licantropo após a mordida. Se você se tornar um licantropo, *mudará* de forma na próxima lua cheia. Para se curar, será necessário encontrar ajuda mágica muito poderosa. Pelo fato de que ser um licantropo é considerado uma Vantagem, o PC que quiser permanecer como licantropo precisará, assumir imediatamente outras desvantagens, ou comprometer pontos do personagem ainda não ganhos para pagar pela mudança.

Vantagens e Desvantagens: Os licantropos têm uma vantagem especial: a Regeneração. Um licantropo ferido, independente da sua forma, recuperará a HT perdida devido a ferimentos à razão de 1 ponto de vida extra a cada 12 horas, *além* do que for conseguido por qualquer auxílio médico ou curativo. Membros incapacitados regeneram-se; membros *perdidos* não.

No entanto, os licantropos têm grande sucetibilidade à prata. Eles podem manusear objetos de prata sem sofrer nenhum dano físico, mas a presença da prata anula sua capacidade de Regeneração e eles sofrem o dobro do dano provocado por armas feitas, ou revestidas de prata. Ao contrário do que diz a lenda, outros tipos de armas *afetarão* o metamorfo. Aqueles que estiverem interessados na compra de armas de prata deverão saber que: as armas de mão (espadas, etc) custam 5 vezes mais que as de aço, mas quebram como se fossem de qualidade barata. Flechas com pontas de prata também custam o quíntuplo do normal. Caso existam revólveres, as balas custam 10 vezes o preço normal. Nenhum desses artigos é normalmente encontrado em lojas comuns, a menos que a região esteja sendo assolada por uma praga de licantropos!

Os licantropos têm atributos normais quando estão na sua forma humana. No entanto, em sua forma animal, eles têm valores especiais para os atributos ST, DX e HT, além de uma RD extra e eventualmente uma DP extra. O valor exato é determinado pelo tipo de animal em que ele se transforma. Qualquer um que tenha uma DX maior ou igual a 14 receberá um acréscimo de +1 quando estiver na forma mutante. Se sua DX for menor ou igual a 9, ela será reduzida em 1 ponto. A IQ não é afetada pela transmutação. Um licantropo na forma animal só pode usar sua DX para lutar e desempenhar outras funções animais - nunca para abrir fechaduras, escrever cartas, jogar petecas, etc. Ele é capaz de ententer a linguagem humana, mas não de falar.

Todos ferimentos sofridos na forma animal são trasportados para a forma humana após a retransformação. Se sua HT na forma humana for muito inferior à sua HT animal, você poderá deixar de ser um animal com um ferimento leve para se transformar numa pessoa gravemente ferida, ou mesmo agonizante! Um licantropo morto ou inconsciente reverte para a forma humana.

Descrevemos a seguir os seis tipos principais de licantropos encontrados em Yrth. As lendas sobre licantropos incluem todo tipo de forma animal - geralmente aquela que parecer mais assustadora à pessoa que conta a história (os polinésios contavam histórias sobre homens-tubarão). Os GMs podem criar outros tipos conforme acharem necessário.

Homem-Lobo — ***15 pontos***

É o tipo mais comum de licantropo. Um Homem-lobo tem sua ST natural, DX 14, HT +2, DP 1 e RD 3. A velocidade sobe para 9. Ele ataca mordendo (combate perto), provocando dano por corte (MB, pág. 140). O peso não muda. Esta é a forma do animal real. O humanóide bípede, de cara peluda, chamado de "lobisomem" não é conhecido em Yrth.

Homem-Urso — ***15 pontos***

Um homem-urso tem sua ST normal duplicada, DX 13, HT +2, DP 1 e RD 4. A velocidade vai para 8. Ele ataca mordendo (combate de perto), provocando dano por corte (MB, pág. 140), ou então com as garras, provocando dano por contusão. Seu peso é quadruplicado! Tamanho: normalmente 2 hexes; 1 quando ele se erguer sobre as patas traseiras para lutar.

Homem-Javali — ***25 pontos***

Um Homem-Javali tem sua ST normal duplicada, DX 14, HT +2, DP 1 e RD 3. A velocidade vai para 8. Ele ataca golpeando com suas defesas cortantes (dano por contusão/corte com base em sua ST), ou pisoteando (1D-1 de dano por contusão). Seu peso triplica!. Tamanho: 2 hexes

Homem-Tigre — ***40 pontos***

Um Homem-Tigre tem sua ST triplicada, DX 14, HT +2 DP 1 e RD 3. A velocidade vai para 10. Ele ataca mordendo (pref. veja ***MB***, pág. 140) e agarrando (dano contusão/corte com base em sua ST), ambos em combate de perto. O peso é quadruplicado! Tamanho: 2 hexes.

Homem-Águia — ***15 pontos***

Torna-se uma águia *enorme* - com 3,65m de envergadura. Tem ST normal, DX 13, HT normal. A velocidade sobe para 20! Ele ataca golpeando com suas garras, em combate de perto, provocando dano por contusão/perfuração conforme sua ST. O peso cai à metade. Tamanho: 1 hex.

Homem-Cobra — ***10 pontos***

Uma serpente gigantesca, não venenosa. A ST dobra, DX 13, HT dobra e RD é 3. A velocidade se torna 4. Ela ataca esmagando (MB, pág. 143). O peso não se altera. Tamanho: 4 hexes (4 m).

A Criação de Novas Raças

Os GMs podem criar novas raças com facilidade (ou transpor raças da literatura ou de outros jogos).

Haverá um valor em pontos pela "Vantagem" ou "Desvantagem" de pertencer a uma certa raça. Para computá-lo, comece pelo cálculo dos valores dos modificadores de atributo da raça. Use o custo aplicado para seres humanos. Desse modo: um acréscimo de 1 ponto em qualquer atributo vale 10 pontos de personagem; um acréscimo de 3 pontos vale 30; 4 pontos valem 45 e assim por diante. Evidentemente, os modificadores negativos têm custo negativo.

As Vantagens e Desvantagens têm seu valor normal em pontos.

As Vantagens e Desvantagens afetadas por bônus ou redutores de reação poderão ser ignoradas a menos que se apliquem à maioria das raças com as quais a nova raça irá se deparar (ou, alternativamente à raça *mais importante ou mais comum* da campanha). A Vantagem do Carisma é universal. Um personagem Carismático recebe bônus frente a qualquer criatura, não importa quão estranha ela seja.

Uma raça pode ter pontos fortes ou fracos que não tenham um correspondente direto no capítulo Criação de Personagens. Os GMs podem atribuir a eles um "custo" razoável. No ***GURPS Fantasy Folk*** há um sistema completo de criação de raças, inclusive algumas exóticas.

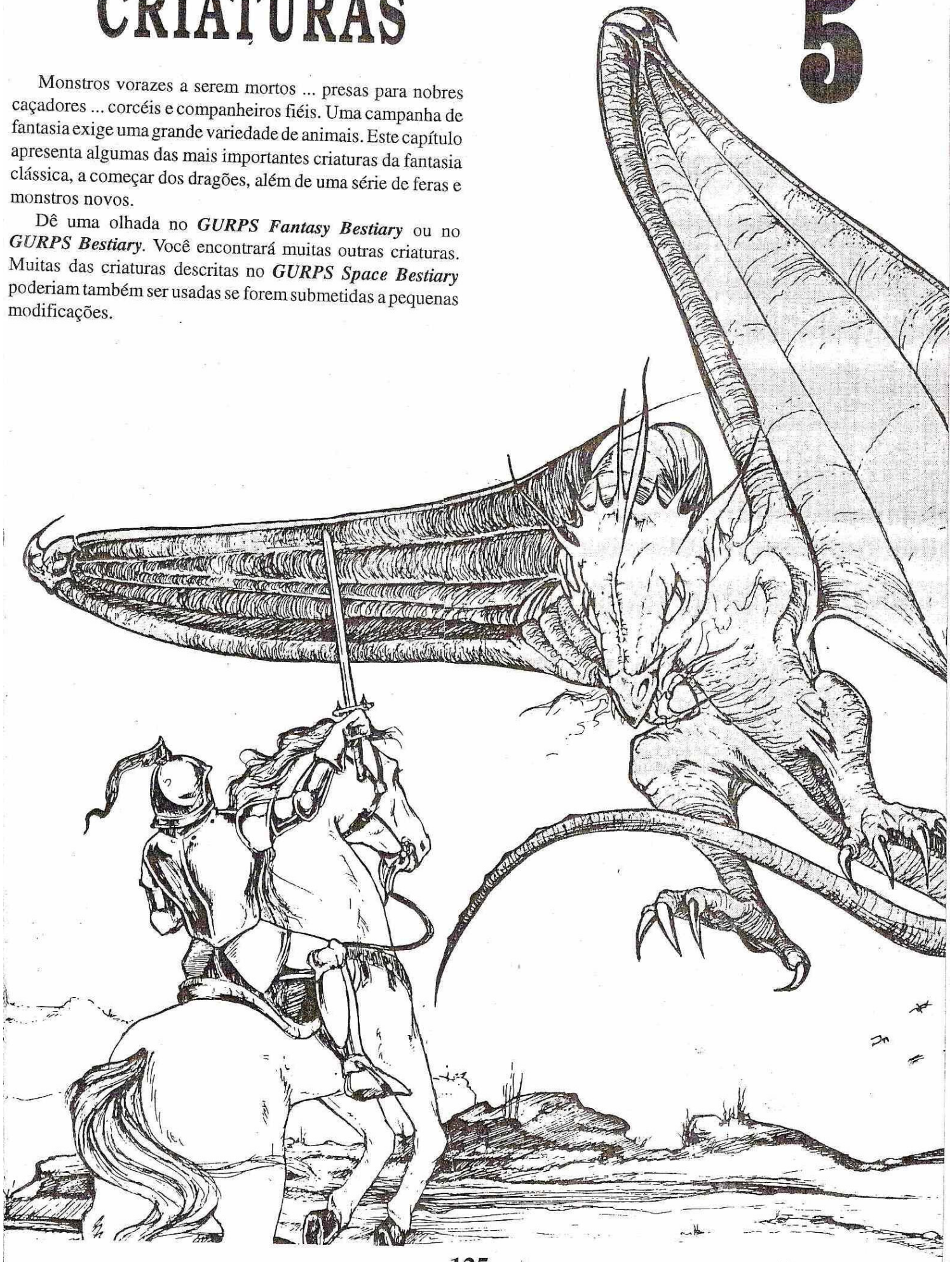
Exemplo: Os Meio-Orcs têm HT +1 (10 pontos), IQ -1 (-10 pontos), as vantagens de 1 ponto de vida extra (8 pontos) e Ouvido Aguçado +1 (2 pontos) e a Desvantagem de uma má reputação, o que significa -2 na reação de qualquer um (-10 pontos). No geral, o balanço do custo racial fica em 0 pontos.

CRIATURAS

5

Monstros vorazes a serem mortos ... presas para nobres caçadores ... corcéis e companheiros fiéis. Uma campanha de fantasia exige uma grande variedade de animais. Este capítulo apresenta algumas das mais importantes criaturas da fantasia clássica, a começar dos dragões, além de uma série de feras e monstros novos.

Dê uma olhada no ***GURPS Fantasy Bestiary*** ou no ***GURPS Bestiary***. Você encontrará muitas outras criaturas. Muitas das criaturas descritas no ***GURPS Space Bestiary*** poderiam também ser usadas se forem submetidas a pequenas modificações.



Dragões

Os dragões são monstros reptilários imensos, de vida longa e grande beleza. Eles são naturais de Yrth e vivem e se reproduzem em áreas montanhosas. Um dragão recém-saído do ovo tem mais ou menos o tamanho de um homem. Ele sai imediatamente em busca de seu território. A maioria deles perece, vitimados por seres humanos, monstros ou outros dragões. Poucos sobrevivem.

Os dragões crescem, envelhecem e ficam mais inteligentes com o passar do tempo. Eles nunca enfraquecem ou ficam senis. Dizem que eles são imortais, morrendo apenas devido a um ato de violência. Eles são inteligentes, nascem sabendo sua própria língua e são capazes de aprender qualquer outra. Têm uma grande habilidade mágica e são capazes de armazenar mana em várias partes de seus corpos. A maioria dos dragões conhece a magia, mas não se sabe como eles aprendem e praticam suas mágicas. Um dragão adulto pode conhecer dezenas de mágicas (que eles são capazes de aprender como se fossem humanos - trate todos os dragões como se tivessem Aptidão Mágica em nível 3), todas com NH maior ou igual a 21.

Os poderes dos dragões não são afetados em áreas com nível de mana alto ou baixo, no entanto, eles perdem um ponto de vida por turno em áreas de nível zero até escaparem ou morrerem. Alguns dragões preferem áreas de nível baixo de mana pois os magos tem menos chance de atacá-los ali. Em Yrth, os dragões são encontrados com mais freqüência nos Atóis Gêmeos, na Grande Floresta e nas regiões mais ao norte da Cordilheira dos Picos Nevados.

Os dragões nunca são comuns. Eles precisam de um território muito grande para obter carne fresca suficiente. Um dragão adulto é capaz de comer duas vacas por semana e atacará elefantes e mamutes para variar um pouco. Até mesmo um filhote é capaz de comer tanto quanto um homem adulto. Pelo fato de eles tomarem as terras e o gado dos humanos e as cavernas e o ouro dos Anões eles são inimigos de ambas as raças.

Por estes motivos, os dragões vêm sendo gradativamente exterminados nas regiões civilizadas. Nenhum dragão jovem tem esperança de sobreviver muito tempo em terras humanas; apenas os adultos, vindos de longe por razões próprias, seriam capazes de sobrepujar a guarda local. Um monstro destes pode engordar rapidamente, voando à noite para caçar ou até mesmo exigindo um tributo dos povoados que eles aterrorizam.

No entanto, mais cedo ou mais tarde, um campeão virá combatê-lo e se dezenove morrerem em sua tentativa, ainda assim sempre aparecerá um vigésimo. Ou (idéia horrível) um exército inteiro de humanos poderá sitiar sua toca. Eventualmente, o dragão precisará voltar para as montanhas, procurar uma nova região para aterrorizar ou até mesmo morrer. É claro que nem todos os dragões são criaturas hostis; alguns preferem conversar.

Negociando com Dragões

As motivações dos dragões variam de indivíduo para indivíduo. Alguns estão preocupados apenas com comida e tesouros, outros são arrogantes e insolentes e é possível que existam aqueles que se decidam a cooperar com os humanos por razões pessoais. Um juramento feito por um dragão, nunca será quebrado. Alguns dragões terão servos ou agentes humanos. E, apesar de um exército humano ser uma das poucas coisas que um dragão realmente teme, ele poderá vir a participar de guerras. Alguns dos grandes heróis já chegaram a cavalgar dragões. Um dragão é incapaz de carregar algo maior do que uma Carga Leve (3 x ST) durante um vôo. E isto reduz em 4 pontos seu parâmetro Deslocamento.

A melhor maneira de se aproximar de um dragão é ser muito cortês e lhe oferecer um tesouro. Comida é sempre benvinda, mas somente um dragão muito jovem ou faminto seria apaziguado só com comida. Ameaças têm pouca chance de funcionar e normalmente terminam com a morte prematura do aventureiro.

Os dragões têm Prontidão igual a +2 e é muito difícil pegá-los de surpresa.

Lutando com Dragões

Os dragões têm vários meios de ataque. Como a maioria das feras, eles podem morder e agadanhar provocando o dano mostrado a seguir. Dragões mais jovens provocam dano por corte; os adultos provocam dano por perfuração.

Um dragão pode também fustigar seu adversário com a cauda tanto num movimento de varredura para derrubar seus adversários quanto numa varredura contra um oponente em particular. O Dragão pode fustigar em qualquer dos hexes posteriores. Um dragão com mais de 4 hexes de tamanho pode fustigar em qualquer hex *adjacente* a um hex posterior!

Para uma *varredura*, o dragão escolhe o oponente que estiver situado no extremo direito ou esquerdo de seu alcance e faz uma Disputa Rápida de ST. Se o dragão vencer, o inimigo será derrubado e o dragão deverá jogar novamente contra o próximo oponente - e assim por diante. Se o dragão perder, o oponente continuará de pé e a varredura terminará.

Uma *rabeada* é um ataque feito com a cauda contra um único oponente. Ele provoca dano por contusão igual ao dano causado pela mordida do dragão. Para se atingir o adversário deve-se ser bem sucedido num teste de habilidade contra sua DX normal.

A maioria dos dragões exala fogo. Alguns não têm arma de fogo respiratório; outros exalam outras substâncias além de fogo (estes são raros). O alcance do fogo do dragão é igual a sua área em hexes. Um dragão de 10 hexes pode soprar fogo a 10 hexes de distância! Cada sopro custa 2 pontos de fadiga ao dragão; deste modo, um dragão jovem estará mais propenso a preservar seu sopro, enquanto um dragão velho irá soprar quantas vezes precisar. Quanto maior for o dragão, mais quente será o seu sopro - o dano provocado é um ponto menor do que devido a uma mordida. Portanto, um dragão grande provoca 3D-1 pontos de dano em cada sopro. O sopro do dragão só atinge um alvo por vez; ele acerta automaticamente (mas não pode lançar a chama através de um oponente para atingir outro). As únicas defesas possíveis são Bloquear, Esquivar-se e Recuar (v. *Fogo*, MB pág. 129).

Os dragões que conhecem mágicas, também irão usá-las em combate.

Amigos e Inimigos

A reação da maioria das outras raças com relação aos dragões está sempre submetida a um redutor igual a -4 e eles nunca conseguem uma reação melhor do que Fraca dos Anões. No entanto, os Reptantes respeitam os dragões, e sua reação diante deles tem sempre um bônus igual a +1 e *a recíproca também* é verdadeira.

Dragão Bebê

ST: 10-15	**Velocidade/Esquiva:** 8/4 #	**Tamanho:** 2 hexes
DX: 9	**DP/RD:** 1/1	**Peso:** 75-100 kg
IQ: 10	**Dano:** 1D-1 corte #	**Habitat:** Montanhas
HT: 10-15	**Alcance:** R, C	

No chão a velocidade é 4.

Dragão Jovem (20 anos de idade)

ST: 15-25	**Velocidade/Esquiva:** 10/5 #	**Tamanho:** 4 hexes
DX: 11	**DP/RD:** 2/2	**Peso:** 250-400 kg
IQ: 11	**Dano:** 1D+1 corte #	**Habitat:** Montanhas
HT: 15/15-25	**Alcance:** R, C, 1	

No chão a velocidade é 5.

Provavelmente conhece pelo menos uma língua não-dragônica.

Dragão Adolescente (100 anos de idade)

ST: 25-40	**Velocidade/Esquiva:** 12/6 #	**Tamanho:** 7 hexes
DX: 12	**DP/RD:** 2/3	**Peso:** 400-750 kg
IQ: 12	**Dano:** 2D corte #	**Habitat:** Montanhas
HT: 15/25-40	**Alcance:** R, C, 1	

No chão a velocidade é 6.

Provavelmente conhece várias línguas e 1D mágicas em nível 15+.

Dragão Adulto (300 anos de idade)

ST: 50-60	**Velocidade/Esquiva:** 18/6 #	**Tamanho:** 10 hexes
DX: 14	**DP/RD:** 4/6	**Peso:** 400-750 kg
IQ: 14	**Dano:** 3D perfuração #	**Habitat:** Montanhas
HT: 15/55-70	**Alcance:** R, C, 1, 2	

No chão a velocidade é 6.

Provavelmente conhece várias línguas e 4D mágicas em nível 21+.

Dragão Monstruoso (1000 anos de idade)

ST: 70+ **Velocidade/Esquiva:** 26/6 # **Tamanho:** 14+ hexes
DX: 14 **DP/RD:** 4/7 **Peso:** 1500+ kg
IQ: 16+ **Dano:** 3D+2 perfuração # **Habitat:** Montanhas
HT: 15/90+ **Alcance:** R, C, 1, 2

No chão a velocidade é 6

Provavelmente conhece todas as línguas e 2Dx10 mágicas em nível 21+.

Bestas Ancestrais (5000+ anos de idade?)

Alguns dragões estão vivos há muito mais tempo do que se possa imaginar. Eles estão muito além da compreensão humana - tão grandes quanto as montanhas, muito sábios e com conhecimento muito profundo de magia. Alguns Elfos diriam que eles são exemplos vivos do Eterno. Qualquer que seja o caso, eles são extremamente poderosos - se algum deles quiser vê-lo morto, você já estará. De vez em quando eles vão se mexer para desempenhar um papel ativo em seu mundo, mas via de regra eles simplesmente sentam e observam.

Animais Selvagens e Fantásticos

As áreas selvagens de Yrth estão povoadas com a maioria das feras da terra e muito mais... algumas nativas, outras importadas de outros mundos pelo Cataclismo.

Basilisco

ST: 3 **Velocidade/Esquiva:** 4/6 **Tamanho:** 1 hexes
DX: 12 **DP/RD:** 1/0 **Peso:** 0,5-1 kg
IQ: 3 **Dano:** * **Habitat:** Deserto
HT: 12/4 **Alcance:** R

O basilisco é uma serpente de 1m de comprimento, com uma face hedionda e uma crista no topo da cabeça; algumas lendas afirmam que ela é alada. Algumas pessoas acreditam que este é o animal mais mortífero que existe e eles são encontrados somente no deserto.

O basilisco mata com seu olhar - a única maneira segura de se ver um deles é através de um espelho. Ele é imune a todas as mágicas e mata com uma habilidade psíquica inata, uma forma modificada de Ataque Telecinético (MB, pág 172). Ele tem esta perícia com Potência e NH iguais a 16.

Com algumas exceções, o basilisco precisa olhar para sua vítima ou tocá-la a fim de iniciar o ataque. Ele precisa se concentrar durante um turno antes de atacar - a menos que a vítima esteja olhando diretamente para ele, caso em que seu senso racial inato lhe permite fazer uma conexão instantânea com o circustante.

Para fazer o ataque o basilisco joga contra seu NH em Ataque Telecinético com um redutor igual a -1 para cada metro de distância do alvo. Se a jogada for bem sucedida, a vítima sofrerá um dano igual a 2D+2 por segundo. Não é necessária nenhuma outra jogada de teste, a menos que a concentração do basilisco seja quebrada ou que a vítima saia de seu raio de visão. Neste caso, é preciso fazer um novo teste (levando em conta a nova distância) para manter contato. RD e Rijeza não protegem contra este ataque e não é permitida nenhuma jogada de defesa.

Devido ao seu tamanho diminuto, qualquer ataque contra o basilisco está submetido a um redutor igual a -2, mais um adicional igual a -5 se o atacante estiver utilizando um espelho para ver o alvo, ou -10 se estiver atacando de olhos fechados. Há boatos de que o sangue do basilisco é altamente venenoso, mas ninguém até agora viveu o suficiente para confirmá-lo.

Em Yrth, os basiliscos são encontrados no Grande Deserto.

Marsupo

ST: 15-20 **Velocidade/Esquiva:** 7/6 **Tamanho:** 2 hexes
DX: 12 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 25-60 kg
IQ: 4 **Dano:** 1D+1 corte **Habitat:** Planícies
HT: 11/13 **Alcance:** C

O marsupo é uma fera estranha. Ele é na verdade um marsupial, com uma bolsa voltada para trás, a cabeça e os dentes de um lobo, uma cauda longa e flexível como a de um canguru e o corpo listrado como de um tigre. Eles têm de 1,50 a 1,80 m de comprimento, e são menores e mais leves que um lobo de verdade, mas nem de perto tão rápidos e coordenados. Eles têm um andar bamboleante um tanto bizarro - seja um trote vagaroso que eles são capazes de manter por horas seguidas, ou um galope descompassado que eles usam quando estão com pressa. Eles são até mesmo capazes de saltar sobre suas patas traseiras por um período curto de tempo, se necessário.

Os marsupos se alimentam de pequenos animais herbívoros e de aves terrestres, geralmente extenuando suas vítimas através de perseguições longas e lentas. Eles vivem em pequenas cavernas, montes de pedra ou buracos em árvores ou troncos, saindo à noite para caçar.

Eles parecem quase cômicos até que se dê uma boa olhada em suas mandíbulas poderosas e presas cruéis. O marsupo invariavelmente mata suas presas esmagando seus crânios.

Eles são encontrados mais comumente nos desertos de al-Haz e al-Wazif.

Caustigus

ST: 15 **Velocidade/Esquiva:** 4/4 **Tamanho:** 1 hex.
DX: 14 **DP/RD:** 2/2 **Peso:** 100 kg
IQ: 10 **Dano:** * **Habitat:** Pântanos
HT: 16 **Alcance:** C, 1, 2

O cautigus é uma das criaturas mais estranhas de Yrth. Embora seja inteligente, ele é mau e solitário. Eles são encontrados apenas nos Pântanos Ácidos de Solfor, em alguma parte das Terras dos Orcs. Ele é imune ao ácido caústico dos pântanos (veja abaixo). Sua aparência não é conhecida com exatidão; eles têm uma cabeça humana deformada, sem pescoço e quatro braços longos com mãos em garra. Alguns falam Ânglico ou Orquês, mas eles geralmente vêem os intrusos unicamente como *presas*.

Cada um de seus braços pode ter o alcance de 2-hex; ele pode usar todos ao mesmo tempo. O caustigus ataca agarrando a vítima e puxando-a para o ácido. Ele precisa vencer uma Disputa Rápida de DX para agarrar alguém.

Em caso de sucesso, segue-se uma Disputa Rápida de ST no turno seguinte (se ele usar duas garras contra uma mesma pessoa, ele terá um bônus igual a +3 a ser adicionado a sua ST). Se o caustigus vencer, a vítima será arrastada 1 hex na direção do ácido. Qualquer um que caia no ácido sofrerá dano em todos os turnos seguintes e estará perdido, a menos que a criatura fuja.

É difícil feri-lo. O dano infligido a seus braços é recuperado na razão de 1 ponto por turno para cada braço, a menos que o braço seja completamente extirpado (cada braço tem HT 8).

Seu único ponto vulnerável é a cabeça, que não é capaz de recuperar pontos de vida perdidos. Além disso, seus olhos estão acostumados à escuridão do pântano e são muito sensíveis. Ele não consegue ver sob qualquer luz intensa. Reduza sua DX em 1 ponto para cada tocha acesa num raio de 6 hexes; as mágicas Lampejo (MB pág. 163) e Bola de Fogo (MB pág. 159) o afugentarão imediatamente. Qualquer ataque que trespasse o olho também causará o mesmo dano que causaria a qualquer criatura.

O caustigus não lutará até a morte. Se sentir que sua vida está em perigo, ele libertará sua presa e fugirá por baixo d'água.

Os Pântanos Ácidos: A "água" nestes pântanos escuros é uma sopa ácida e grossa. Ela provocará 1 ponto de dano a cada segundo em que a vítima ficar imersa nela. A RD e a Rijeza protegerão somente por um número de segundos igual ao número de pontos de RD (exemplo, RD 2 protege por 2 segundos). O ácido corroerá também praticamente qualquer tipo de armadura. Para cada 2 segundos passados no ácido ou em contato com ele, subtraia 1 ponto tanto da RD quanto da DP.

A terra, alguns tipos de pedras, vidro, uns poucos produtos orgânicos (incluída aí a vegetação do pântano) são imunes ao ácido. Tecidos, matéria vegetal comum, etc., também são corroídos à razão de 1 RD por turno. Os objetos de metal são destruídos pela perda de 1 ponto de vida a cada 2 segundos.

O couro dos Reptantes também é imune aos efeitos corrosivos. (Na verdade, ele pode ser usado para fabricar um recipiente para conter o líquido). Qualquer um que esteja usando uma armadura feita com o couro de Reptante sofrerá somente a metade do dano se cair na água. Os Reptantes não são afetados pelo ácido, mas não podem bebê-lo!

O ataque de um caustigus é uma boa forma de um GM eliminar objetos encantados indesejáveis; aquelas espadas mágicas de destruição total (isso pareceu uma idéia tão *boa* daquela vez) perderão bem mais do que seu fio se ficarem imersas no ácido mortal do pântano por uns dois ou três turnos...

Grifo

ST: 30-35 **Velocidade/Esquiva:** 15/7 # **Tamanho:** 2 hexes
DX: 14 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 250-300 kg
IQ: 5 **Dano:** 2D-1 corte **Habitat:** Montanhas
HT: 15/20-25 **Alcance:** C

O grifo é um belo animal, com a cabeça, asas e patas dianteiras de uma águia e as patas traseiras de um leão. Ele é um predador feroz que vive nas florestas e montanhas. Suas penas armazenam mana, o qual o ajuda no vôo.

Os grifos podem ser *domesticados* se forem capturados jovens, mas seus treinadores estão submetidos a um redutor igual a -3 em todas as perícias relacionadas com o controle de animais. Por serem meio-passáros e meio-mamíferos, é impossível controlá-los com as mágicas Controlar Pássaros e Controlar Mamíferos! Um grifo não domesticado pode ser vendido por $5.000; um domesticado quase não tem preço, mas não cooperará com ninguém além de seu treinador.

A maior carga que um grifo é capaz de transportar em vôo é Leve. No solo sua velocidade é igual a 6; em vôo 15 (11 se tiver uma carga). Ele ataca com as patas e o bico em combate de perto provocando 2D-1 pontos de dano.

Os grifos são comuns em todas as áreas de florestas e montanhas de Yrth, principalmente na Muralha do Altíssimo, na Grande Floresta e no Bosque do Imperador, em Mégalos.

Harpia

ST: 12-17 **Velocidade/Esquiva:** 20/10# **Tamanho:** 1 hex
DX: 14 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 50-100 kg
IQ: 5 **Dano:** 1D corte **Habitat:** Montanhas
HT: 13-16 **Alcance:** C

As harpias são criaturas vis, parecendo ser meio mulher, meio pássaro. Na verdade, não há nada de humano nelas. Elas não são inteligentes, não usam ferramentas e não falam. Elas não têm mãos, mas têm imensas garras em suas asas. Elas são encontradas em grupos de 5 ou mais e são ativas de dia ou à noite.

As harpias são extremamente sujas e malsãs, e se deliciam em emporcalhar a bebida e a comida de tal forma, que elas se tornam completamente imprestáveis; o mau cheiro é intenso o suficiente para prevenir de longe a maioria das pessoas. Qualquer um que seja tolo (ou esteja desesperado) a ponto de comer aquela comida de qualquer maneira, precisará fazer um teste de HT. Se for bem sucedido, a pessoa só se sentirá mal e perderá 2 pontos de HT. Se falhar, ela será atacada por cólicas horríveis e perderá de imediato 1D+1 pontos de HT; todos os atributos e perícias estarão submetidos a um redutor igual a -3 até que a HT perdida seja recuperada.

As harpias não fazem mal a ninguém que não se ponha em seu caminho, mas atacarão cruelmente qualquer um que interfira com elas. Elas atacam com as garras e as unhas em combate de perto (principalmente voando na cabeça) provocando 1D pontos de dano por corte. Qualquer um que venha a ser ferido por úma harpia precisará ser bem sucedido num teste de HT para evitar uma infecção (MB, pág. 117). No solo, as harpias têm Velocidade 3 e Esquiva 7.

As harpias são encontradas mais comumente nos desertos de al-Haz e al-Wazif e nas áreas montanhosas da Grande Floresta e do Bosque do Imperador.

Demosqualo

ST: 75-90 **Velocidade/Esquiva:** 10/6 **Tamanho:** 20 hexes
DX: 13 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 10+ T
IQ: 3 **Dano:** 3D+1 corte **Habitat:** Água Salgada
HT: 12/60-80 **Alcance:** C

Os demosqualos são as criaturas mais mortíferas e ferozes que existem nos oceanos de Yrth. Grandes a ponto de poderem engolir um homem com uma única bocada, os demosqualos são máquinas vivas de respirar e comer. Eles engolem toda e qualquer coisa que apareça em seu caminho, não temendo nada - nem mesmo o grande Kraken das profundezas. Sabe-se até de casos de demosqualos que perseguiram barcos, principalmente veleiros de baixo calado. Eles são um grande problema quando estão nas proximidades de criações de Manatis onde há sempre um lanche rápido à espera.

Os demosqualos têm mandíbulas imensas, cheias de fileiras de dentes afiados. Seus corpos são cônicos e afilados e eles são incrivelmente velozes, deslizando rápida e silenciosamente pelas águas escuras.

Hipogrifo

ST: 32-40 **Velocidade/Esquiva:** 15/7 # **Tamanho:** 3 hexes
DX: 14 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 300-350 kg
IQ: 4 **Dano:** 1D+2 contusão **Habitat:** Montanhas
HT: 15/20-25 **Alcance:** C

O hipogrifo tem as ancas e as patas traseiras de um cavalo e a parte dianteira de um grifo - ou seja, a cabeça e as asas de uma águia e o corpo de um leão. Ele voa ajudado pelo mana armazenado nas suas penas.

Os hipogrifos são extremamente raros; um hipogrifo jovem valeria $20.000 ou mais, um adulto e selvagem, pelo menos $10.000. O sangue de cavalo os torna muito mais fáceis de domar - não há redutores a serem aplicados sobre as perícias de controle de animais. Os hipogrifos atacam escoiceando com seus cascos, como cavalos (1D+2, contusão) ou mordendo com seus bicos (1D, corte).

Devido ao fato de suas patas serem semelhantes às dos cavalos, o hipogrifo é muito mais veloz no solo do que o grifo: Velocidade 12 e Esquiva 6. Em vôo, o hipogrifo pode carregar até Carga Média - no caso de uma carga Leve, reduza a velocidade em 4; para uma Média, em 6.

Os hipogrifos são mais comuns nas áreas setentrionais da Cordilheira dos Picos Nevados.

Hidra

ST: 20-25 **Velocidade/Esquiva:** 7/6 # **Tamanho:** 3 hexes
DX: 12 **DP/RD:** 2/3 # **Peso:** 300-400 kg
IQ: 3 **Dano:** 1D+1 perfuração **Habitat:** Pântano
HT: 16/24-30 # **Alcance:** C, 1

A hidra é o único monstro reptilário com várias cabeças. De acordo com a lenda, sempre que uma cabeça é cortada, nascem outras duas, a menos que a ferida seja imediatamente cauterizada com fogo. Elas são criaturas diurnas e solitárias, e atacam qualquer criatura à vista.

A cada turno, a hidra pode atacar com até três cabeças em qualquer hex frontal ou lateral. Cada cabeça morde provocando 1D+1 pontos de dano por perfuração.

Pode-se encontrar uma hidra com uma só cabeça ou com mais de uma dúzia delas. Cada cabeça tem DP 1, RD 1 e 6 pontos de vida. Esses valores só se aplicam às cabeças - os valores para o corpo são os relacionados acima. As tentativas de atingir as cabeças estão submetidas a um redutor igual a -4; o dano provocado a uma cabeça não afeta nem às outras, nem ao corpo.

É impossível atordoar ou deixar uma hidra desacordada, a única possibilidade é matá-la. Uma cabeça morrerá se perder 6 pontos de vida; o corpo morrerá se sofrer dano igual ao número de pontos de vida da hidra. Se todas as cabeças forem mortas, o corpo também morrerá. Se o corpo morrer, as cabeças permanecerão vivas por um certo tempo, perdendo 1 ponto de HT por hora.

Sempre que uma cabeça morre, ela murcha e cai. Depois de 3 turnos, duas cabeças começarão a nascer em seu lugar. Depois de mais 7 outros turnos, as novas cabeças já terão crescido completamente e poderão

atacar. A qualquer momento antes que esses 10 segundos terminem, seis pontos de dano (no total, não por cabeça) irão cauterizar permanentemente o ferimento e secar as novas cabeças.

Kraken

ST: 7-20 # **Velocidade/Esquiva:** 10/6 # **Tamanho:** 30-1000 hexes
DX: 13 **DP/RD:** 3/2 **Peso:** 500 kg - 10+ T
IQ: 3 **Dano:** * **Habitat:** Água Salgada
HT: 15/20-200 **Alcance:** C, 1-70

Os krakens são lulas gigantes que habitam os mares profundos de Yrth. Eles raramente se aproximam das costas. Eles nunca param de crescer durante toda a sua vida e por isso podem variar consideravelmente de tamanho - desde os meros 10 até 90 metros de comprimento. Seus corpos são aerodinâmicos e sua largura não passa de 1/6 do comprimento total.

A ST relacionada acima é na verdade válida para cada um de seus tentáculos. Dois desses tentáculos variam de 9 a 65 m de comprimento (dependendo do tamanho do kraken) enquanto os outros oito são muito mais curtos. O diâmetro dos tentáculos varia de 45 cm a mais de 1m no caso dos maiores.

Num único turno, o kraken pode segurar com qualquer dos seus tentáculos e ainda se defender normalmente (se ele usar mais que dois tentáculos para segurar não terá nenhuma defesa ativa). Fora da água um tentáculo pode atingir um terço de seu comprimento real em altura. Os tentáculos não podem se esquivar a menos que o corpo do kraken esteja boiando sobre a água (ele precisa ver o ataque para poder se defender).

No turno seguinte àquele em que ele segurou sua vítima, o Kraken tentará arrastá-la em direção a seu bico. Cada tentáculo é capaz de erguer 10 vezes a sua ST em kg, e se deslocar numa velocidade igual a 1 m/s. Se uma vítima for muito pesada para ser erguida por um tentáculo, o kraken tentará segurá-la com um segundo. Se ele segurar com todos os seus tentáculos, o Kraken será capaz de erguer 10 vezes o seu peso e deslocá-lo a uma velocidade de 2 m/s. Portanto, um Kraken dos grandes é capaz de afundar uma pequena embarcação.

Para se desvencilhar de um tentáculo, a vítima precisa fazer uma disputa de ST (veja MB, pág. 87). Pode-se tentar se livrar de mais de um tentáculo de uma só vez (some simplesmente suas ST antes de fazer a Disputa). Os tentáculos provocam dano por contusão de acordo com sua ST. Faça uma Disputa Rápida entre a ST do tentáculo e a HT da vítima. Se o Kraken vencer, a vítima terá recebido uma quantidade de dano igual ao número de pontos pelo qual o Kraken venceu a disputa. Do contrário não acontece nada. Além disso, se a vítima for arrastada para debaixo d'água, começará a se afogar (veja o parágrafo *Natação* na pág. 91 do MB). Se for conduzida ainda até a boca do kraken, o bico provocará dano por corte baseado na ST do kraken (v. MB pág. 136). A ST do bico é o triplo da ST do tentáculo.

Cada tentáculo é capaz de suportar um dano igual a 20% da HT total do Kraken antes de ficar inutilizado e só pode ser amputado através de dano por corte. O dano por perfuração num tentáculo de um kraken não é dobrado. O dano sofrido pelos tentáculos não afeta a Vitalidade total do kraken. Normalmente é necessário entrar na água para se atingir a cabeça ou os orgãos vitais de um kraken (façanha digna de um verdadeiro herói).

Tardívago

ST: 40-45 **Velocidade/Esquiva:** 7/6 **Tamanho:** 4 hexes
DX: 13 **DP/RD:** 1/2 **Peso:** 850-1000 kg
IQ: 5 **Dano:** 2D+2 contusão **Habitat:** Floreta
HT: 15/40-50 **Alcance:** C, 1

O tardívago é o maior mamífero carnívoro de Yrth. São animais gigantescos, semelhantes a ursos e com uma ferocidade incrível. Como o próprio nome indica, eles são noturnos. Um tardívago encontrado em sua toca de dia irá lutar com seus atributos e perícias submetidos a um redutor igual a -1, ou -3, se for levado à luz cegante do sol.

Seja de dia ou à noite, a maioria dos tardívagos irá arremeter à primeira vista. Eles atacarão com suas garras provocando dano por contusão, ou morderão, causando a mesma quantidade de dano por corte. Em geral um tardívago anda vagarosamente sobre as quatro patas, mas eles são capazes de se erguer sobre as patas traseiras e amassam seus oponentes com seu poderoso "abraço-de-urso". Eles caçam grandes herbívoros da floresta, mas apreciam a carne humana. Eles não sobem em árvores, mas um tardívago adulto é capaz derrubar uma árvore de até 15 cm de diâmetro.

Os Tardívagos habitam as áreas cobertas por florestas de Mégalos e Caithness.

Quelidra Gigante

ST: 10-15 **Velocidade/Esquiva:** 3/3 **Tamanho:** 2 hexes
DX: 12 **DP/RD:** 4/6 # **Peso:** 200-300 kg
IQ: 3 **Dano:** 1D+1 perfuração # **Habitat:** Planícies
HT: 16/20-25 **Alcance:** C

As quelidras são mamíferos herbívoros semelhantes às tartarugas, cobertos por placas ósseas duras, articuladas na cabeça e na cauda dispostas numa sólida carapaça que cobre toda a parte superior do corpo principal do animal. O estômago e o abdômen, no entanto, são macios. A cauda, por outro lado, é longa e flexível, protegida por placas sólidas e terminando numa bola de espinhos aguçados. Eles se movimentam vagarosamente, e são tão bem protegidos que pouca coisa os incomoda. Quando são ameaçados por problemas, eles geralmente continuam em frente, balançando sua cauda mortífera para frente e para trás. Até os predadores mais ferozes são dissuadidos por esta tática e a deixam em paz. A cauda funciona como uma maça com espigões, sendo igualmente difícil de aparar e provocando 1D+1 pontos de dano por perfuração. Esta é sua única forma de ataque.

As quelidras têm DP 4 e RD 6 nas partes duras das carapaças do corpo. O abdômen macio e a parte inferior das patas (geralmente só são acessíveis virando-se a fera sobre suas costas), têm DP 1 e RD 1.

As quelidras só habitam as áreas meridionais de Ytarria e são particularmente comuns nas planícies de al-Haz.

Pégaso

ST: 40 **Velocidade/Esquiva:** 20/10 # **Tamanho:** 3 hexes
DX: 14 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 550 kg
IQ: 7 **Dano:** - **Habitat:** Montanhas
HT: 15 **Alcance:** -

Os pégasos são tímidos cavalos alados que vivem nos vales escondidos das altas cordilheiras. Eles são difíceis de se capturar e nunca são verdadeiramente domados. Os Pégasos nunca atacam. Se ameaçados, voam para longe!

Um pégaso voa com o auxílio do mana armazenado em suas penas. Em vôo ele tem um a Velocidade igual a 20 e Esquiva 10. No solo, ele tem Velocidade 14 e Esquiva 7. Em vôo, ele pode transportar até uma carga Média - reduza sua velocidade em 4 para carga Leve e em 8 para Média.

Em Yrth, os pégasos só são encontrados nas cadeias de montanhas setentrionais das Montanhas de Bronze e da Cordilheira dos Picos Nevados.

Monco

ST: - **Velocidade/Esquiva:** 1/0 **Tamanho:** 1 hex
DX: - **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 10-30 kg
IQ: - **Dano:** * **Habitat:** Cavernas, selvas
HT: 5-20 **Alcance:** C

Um monco é uma criatura viscosa e repugnante encontrada em cavernas, florestas cerradas e selvas. Ele se parece com um imenso globo de geléia marrom em decomposição, embora existam algumas pequenas variações de cor. Ele se alimenta envolvendo e dissolvendo matéria orgânica, viva ou morta. Os moncos odeiam a luz do sol e são ativos em qualquer momento em que não esteja muito claro. Eles geralmente são solitários, embora ocasionalmente

eles possam ser encontrados em duplas, já que sua estação de acasalamento dura o ano todo. Os moncos são hermafroditas como as minhocas.

Os moncos atacam por contato, provocando a perda de 1 ponto de vida por turno. Não é exigido nenhum teste de DX - se eles conseguirem alcançar o seu hex, você será atingido. Eles ignoram as armas perfurantes, mas são afetados por danos de corte e contusão, assim como pelo fogo. É impossível fazer um monco cair, ser atordoado ou perder o equilíbrio, etc., e ele só tem o corpo como um todo para se atingir. Eles não perdem exatamente a consciência, mas ficam incapazes de se mover quando sua HT chega a 0, e são destruídos quando sua Vitalidade chega a -3 x HT (não há testes específicos para -HT, etc.).

A maioria dos moncos não é capaz de escalar além de não ser rápido o suficiente para caçar suas presas. Eles são mais perigosos quando não são vistos - faça um teste de IQ -2 para evitar pisar num em seu caminho. Qualquer um que venha a pisar em um monco poderá puxar o pé para fora, se for bem sucedido em um teste de ST; do contrário, a criatura terá que ser morta para que ele possa ser libertado. Todas as regras para se intervir num combate de perto se aplicam.

Os moncos que são capazes de escalar usam árvores ou paredes de caverna como plataformas para cair sobre visitantes desprevenidos. Certos tipos têm habilidades mágicas potencializadas pelo mana armazenado em seu núcleo. Estes são capazes de fazer uma mágica ou duas com NH igual a 15 e armazenar até 15 pontos de Fadiga de mana de uma vez, recarregando os pontos gastos à velocidade de 1 por hora. O GM pode também criar novos tipos de moncos mágicos conforme seu desejo.

Alguns moncos atigem proporções gigantescas. Como regra, multiplique o peso, os pontos de vida e o dano pelo número de hexes de tamanho.

Os moncos não são afetados por nenhuma mágica de controle de animais.

Moa

ST: 25-30 **Velocidade/Esquiva:** 18/8 **Tamanho:** 1 hex
DX: 15 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 450-550 kg
IQ: 3 **Dano:** 2D+1 perfuração **Habitat:** Planície, deserto
HT: 15/20-24 **Alcance:** C, 1 ,2

O moa é uma ave imensa incapaz de voar, que chega a ter uma altura de até 3 metros, da qual a maior parte são patas e pescoço. Seu corpo elíptico é coberto de penas eriçadas semelhantes a pelos, enquanto seu pescoço longo e sua cabeça achatada em forma de cunha não têm pena alguma. Embora a maior defesa e a principal tática do animal seja correr ao ser ameaçado, ele pode se tornar muito perigoso quando encurralado. Suas patas têm garras fortes capazes de dar chutes num raio de 2 hexes — contam-se histórias de moas alcançando e extripando um cavaleiro enquanto ele passa cavalgando. Seu bico é pontudo e afiado, sendo que seu pescoço forte lhe confere todas as propriedades de uma lança de Lâmina Larga. O bico provoca 2D-1 de dano por perfuração a qualquer coisa que ele atinja.

Apesar de toda sua ferocidade, o moa não costuma atacar os homens. Ele é um onívoro e usa seu bico para desenterrar tubérculos suculentos e pequenos roedores das terras desérticas em que vive. Os moas são capazes de viver em locais mais acolhedores, mas se desenvolvem naturalmente somente nos desertos de al-Haz e al-Wazif e nas planícies áridas de Cardiel. Eles podem ser domesticados, mas continuam estúpidos, assustadiços e perigosos (um redutor igual a -2 deve ser aplicado em todos os testes de Adestramento de Animais). Só é possível montá-los através de controle mágico.

Em qualquer lugar, um ovo de moa é considerado um verdadeiro tesouro. Estas monstruosidades têm mais de 3m de circunferência e contêm litros e litros de líqüido. Eles são extremamente pesados. Cada um desses ovos equivale a pelo menos mil ovos de galinha.

Bradípoda

ST: 35-40 **Velocidade/Esquiva:** 4/5 **Tamanho:** 5 hexes
DX: 10 **DP/RD:** 0/2 **Peso:** 1000-1250 kg
IQ: 3 **Dano:** 1D+1 contusão # **Habitat:** Florestas
HT: 15/25-30 **Alcance:** C

Os bradípodas são animais grandes e desajeitados com o corpo todo coberto de pelos ásperos, quatro membros curtos e fortes que terminam em garras longas e curvas e caudas longas que eles usam para se equilibrar. Eles se movimentam vagarosamente, e se alimentam de plantas, insetos e carne putrefata (qualquer coisa que eles possam apanhar com suas garras em forma de foice). Porém sua postura habitual para comer é se aproximar de uma de árvore alta, erguer-se sobre as patas traseiras e usar as dianteiras para puxar galhos de árvores para a boca. Daí o nome bradípoda.

Os bradípodas têm apenas seu tamanho, garras e a grossa camada de placas ósseas sob a pele para protegê-los. Com a redução das florestas e o aumento da população humana eles têm se tornado cada vez mais raros em Ytarria.

Os bradípodas atacam golpeando com suas garras (1D+1 pontos de dano por contusão) ou mordendo (1D-1 pontos de dano por contusão). Isto às vezes afasta seus inimigos naturais, lobos e tardívagos, mas não é de grande serventia contra seres humanos usando arcos.

Os bradípodas são encontrados apenas nas áreas florestais do norte mas já foram muito comuns em Caithness.

Troll

ST: 20-30 **Velocidade/Esquiva:** 5/5 **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 130-150 kg
IQ: 10 **Dano:** * **Habitat:** Floresta, selva
HT: 12+/20+ # **Alcance:** C, 1 ,2

Os trolls são monstros humanóides imensos e esverdeados. Eles são raros, mas podem ser encontrados praticamente em qualquer lugar — locais selvagens, matas, ou escondidos nas ruínas ou esgotos das cidades. Eles são carnívoros e *adoram* crianças.

Um troll ataca arranhando e rasgando com suas mãos imensas providas de garras — calcule o dano como para cada "mordida" (MB, pág. 140), com base em sua ST mas *em dobro* e com o alcance de 2 hexes!

Os trolls têm uma capacidade incrível de regeneração. Apenas os danos impostos por ácido, fogo ou relâmpagos serão permanentes. Todos os outros tipos de danos sofridos regeneram-se na razão de 1 ponto de vida para cada terceiro turno. Se um troll for feito em picadinho, os pedaços se reunirão em uma hora, a menos que sejam queimados. Se os pedaços forem mantidos separados, cada um desenvolverá imediatamente uma boca e se arrastará em círculos comendo de tudo, até que possa se desenvolver num novo troll (1 a 6 semanas, dependendo do tamanho do pedaço). A carne de um troll é insalubre, e nada a comerá.

Unicórnio

ST: 35-40 **Velocidade/Esquiva:** 18/9 # **Tamanho:** 3 hexes
DX: 15 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 400-600 kg
IQ: 5 **Dano:** 2D+1 perfuração # **Habitat:** Floresta
HT: 15-17 **Alcance:** C

Um unicórnio lembra um cavalo ou um bode, com uma barbicha de bode e um único chifre retorcido no meio da testa. O chifre geralmente é preto na base, branco no meio e vermelho na ponta, embora alguns sejam inteiramente brancos. O unicórnio é uma criatura totalmente solitária e arredia - a maior parte das pessoas nem chegará a ver um, e ninguém, jamais, viu dois juntos. Ele não é senciente, e não é capaz de falar nenhuma língua humana. Ele também não é mágico (exceto pelo chifre) e não é capaz de fazer mágicas.

Em combate, o unicórnio tem a fama de ser o animal mais feroz da natureza e não há som mais horrível do que seu zurro. A maioria diz que é possível ser matá-lo, mas nunca capturá-lo e que é impossível domesticá-lo. Algumas lendas dizem que ele tem um fraco por moças virgens, e que colocarão sua cabeça sobre o colo de uma virgem e se deixarão afagar até adormecer. Nesta condição, ele pode ser capturado, mas *não pode* ser domesticado e, capturar um deles não irá conquistar a sua amizade.

O chifre do unicórnio, ou "alicórnio", tem a fama de ter várias propriedades mágicas — incluindo a neutralização de qualquer veneno ao simples contato. Eles são muito raros e valiosos... um alicórnio verdadeiro poderia valer até $100.000.

Os unicórnios têm sentidos aguçados (Visão, Audição, Olfato/

Paladar 18) e são muito furtivos (Furtividade 18). Se eles detectarem a aproximação de qualquer pessoa, eles desaparecerão antes mesmo de serem vistos. Se encurralados, eles lutarão ferozmente, embora seja mais provável que eles usem a primeira oportunidade para fugir da luta, se perceberem que estão em desvantagem.

Em combate, o unicórnio luta principlamente com o chifre, embora ele possa escoicear e morder como um cavalo. O ataque com o chifre é tratado como um Encontrão. O unicórnio provoca 2D+1 pontos de dano por perfuração no caso de um Encontrão bem sucedido. Se o unicórnio vencer a Disputa de DX por 8 pontos ou mais, ele provocará automaticamente um dano máximo. Um sucesso decisivo significa que o unicórnio atingiu um dos órgãos vitais do oponente. Ele também pode aparar com seu chifre (Aparar 7). Uma mordida provoca dano igual a 1D pontos por contusão; e um coice provoca 1D+2 pontos de dano por contusão. O único lugar de Yrth em que há unicórnios é na Grande Floresta.

Dragonete

ST: 20-30 **Velocidade/Esquiva:** 20/10 **Tamanho:** 10 hexes
DX: 14 **DP/RD:** 2/3 **Peso:** 400-550 kg
IQ: 6 **Dano:** * **Habitat:** Montanhas
HT: 14/24-30 **Alcance:** C, 1 ,2

Um dragonete é uma criatura semelhante a um dragão, com apenas duas pernas e uma cauda longa, venenosa cheia de espinhos que se parece com uma serpente. Assim como os dragões, os dragonete são predadores violentos e voam bem. No entanto, eles não são inteligentes nem têm bafo de fogo. Eles são criaturas diurnas solitárias encontradas em regiões remotas e selvagens e raramente se aproximam de terras civilizadas; os que o fazem são imediatamente caçados e mortos.

Um dragonete atacará de cima com sua cauda (alcance de 2 hexes!) e então aterrissará para carregar sua presa; ele pode transportar carga Média. Devido a seus espinhos, a cauda provoca 1D+2 pontos de dano por perfuração. Ela pode penetrar até lorigas de couro e cotas de malha (mais qualquer Rijeza), mas nada mais grosso que isso. Contra um oponente com armadura de metal, um dragonete estará irremediavelmente desamparado, por isso ele tentará dar um Encontrão no cavaleiro, a fim de alcançar uma parte mais desprotegida.

O veneno da cauda é muito forte. Qualquer um que tenha sido ferroado precisará fazer um teste de HT-6. Uma falha significa que o veneno causa um dano de 2D além de qualquer dano que tenha sido provocado pelo ferrão e a vítima fica com sua DX submetida a um redutor igual a -4 durante os próximos três dias - uma falha crítica significa morte instantânea. Se o teste for bem sucedido, a vítima sofrerá metade do dano (além do dano causado pelo ferrão), e sua DX estará submetida a um redutor de -2 durante os próximos três dias. Um dragonete pode atacar até 20 vezes antes de gastar todo seu veneno e leva cerca de 8 horas para repor cada dose usada.

Suas garras são usadas para Agarrar a presa, provocando 1D-1 pontos de dano por corte em combate de perto. No solo sua Velocidade cai para 3 e a Esquiva para 7. Os dragonetes são muito comuns em todas as regiões montanhosas agrestes e áreas florestais de Yrth, principalmente na região de Firuz em al-Haz.

Animais Domésticos

Capreas

ST: 9-13 **Velocidade/Esquiva:** 8/6 **Tamanho:** 1 hex
DX: 12 **DP/RD:** 1/0 **Peso:** 50-180 kg
IQ: 4 **Dano:** 1D+2 contusão # **Habitat:** Montanhas, planícies
HT: 15/7-11 **Alcance:** C

As capreas são criaturas nativas de Yrth semelhantes às cabras. Eles têm presas curtas e grossas ao lado da boca e as usam para cavar comida em locais de difícil acesso. Eles povoam as regiões mais ermas, sendo aparentemente capazes de comer qualquer coisa que a natureza ofereça. As capreas fornecem um leite ralo e nutritivo, que freqüentemente é transformado em queijo de caprea, pelos longos e fibrosos, que podem ser transformados em tecidos quentes (lã de caprea) e uma carne dura e rija cujo sabor foi desfavorávelmente comparado com o couro.

Cavalos

Por ser um meio de transporte vital e o principal veículo numa batalha, os cavalos são muito importantes para Yrth. A distância que um cavalo é capaz de cobrir em um dia normalmente não é maior do que a percorrida por um homem (v. MB, pág 187), mas é o cavalo quem fica cansado!

Existem ainda outros tipos de cavalos, mas estas são as duas variedades com maior chance de terem importância em uma campanha.

Cavalo de Batalha

ST: 40-50 **Velocidade/Esquiva:** 15/7 # **Tamanho:** 3 hexes
DX: 9 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 750-1000 kg
IQ: 4 **Dano:** 1D+2 contusão #
HT: 12-15 **Alcance:** C, 1

Animais grandes criados para serem usados nas guerras, eles são os cavalos mais raros e mais caros. Eles atacam escoiceando com seus cascos traseiros e arremetendo com as patas dianteiras. Eles também podem morder, em combate de perto, provocando 3 pontos de dano por contusão. Os cavalos de batalha são a montaria padrão dos nobres cavaleiros e dos oficiais mais graduados da cavalaria. Os cavalos de batalha são todos garanhões e é quase certo que eles lutem entre si ou ataquem qualquer humano dentro de seu alcance quando não estiverem sob a supervisão de seu dono ou de um cavalariço que conheçam. Por não terem sido treinadas em combate, as éguas são menos perigosas.

Cavalo de Sela

ST: 28-35+ **Velocidade/Esquiva:** 12/6 **Tamanho:** 3 hexes
DX: 9 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 450-600 kg
IQ: 4 **Dano:** 1D contusão
HT: 12-14 **Alcance:** C, 1

Os cavalos de sela são montarias ligeiras, usadas geralmente para passeio ou para viajar de um lugar para outro. Eles são criados para ter uma passo confortável e serem dóceis. Eles podem ser treinados para a batalha, como um cavalo de batalha, mas isto é muito raro.

Manati

ST: 30-50 **Velocidade/Esquiva:** 3/3 # **Tamanho:** 3 hexes
DX: 9 **DP/RD:** 2/3 **Peso:** 750-1500 kg
IQ: 4 **Dano:** 1D-3 contusão # **Habitat:** Água Salgada
HT: 14-16 **Alcance:** C

No solo a velocidade é 3; na água 6, ainda com Esquiva igual a 3.

Os manatis não são na verdade peixes. Eles são mamíferos enormes que vivem em lugares rasos e arenosos ao longo da costa, se alimentando de algas. Eles têm faces horríveis, cobertas de pelos hirsutos, membros anteriores grossos e ossudos usados para cavar e dar estabilidade na água e corpos longos e encaroçados que terminam numa cauda achatada como das baleias. A pele é rija e coriácea, com uma grossa camada de gordura por baixo. Seu único modo de ataque é uma rabeada ineficaz da cauda.

Eles são muito fáceis de domesticar. Os criadores descobriram que além do leite rico fornecido por eles, a carne do manati é macia e saborosa e que a camada de gordura sob sua pele pode ser usada para fabricar óleos úteis.

Merinos Negros

ST: 5-9 **Velocidade/Esquiva:** 8/6 # **Tamanho:** 1 hex
DX: 13 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 25-75 kg
IQ: 5 **Dano:** 1D-3 contusão **Habitat:** Planícies
HT: 14/6-8 **Alcance:** C

Os merinos são pequenos animais herbívoros, muito parecidos com ovelhas. Sempre negros, seu pelo é grosso, de boa qualidade e fácil de fiar, o que o torna um dos produtos têxteis preferidos em todo Ytarria. Sua carne também é deliciosa.

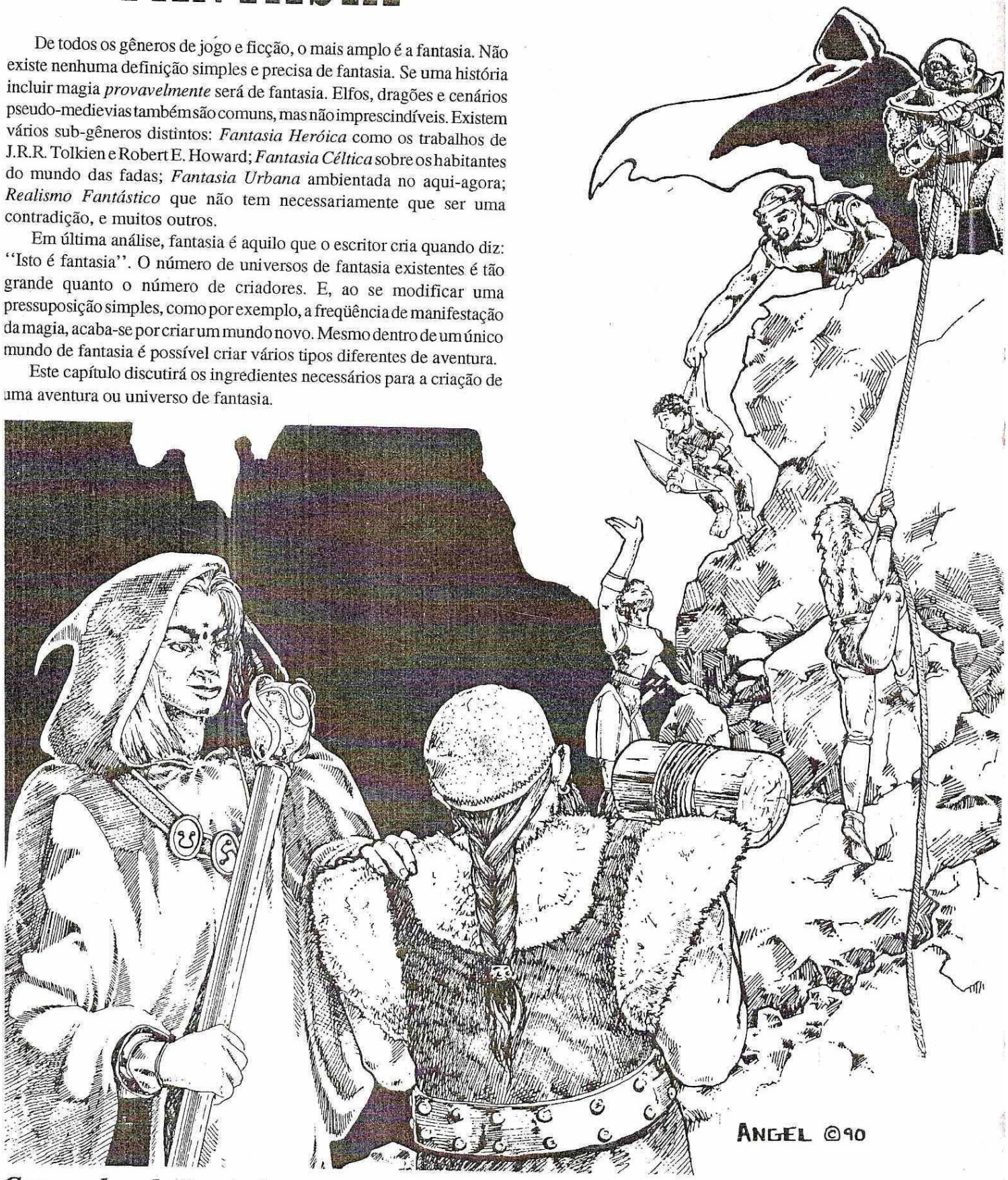
CAMPANHAS DE FANTASIA

6

De todos os gêneros de jogo e ficção, o mais amplo é a fantasia. Não existe nenhuma definição simples e precisa de fantasia. Se uma história incluir magia *provavelmente* será de fantasia. Elfos, dragões e cenários pseudo-medievias também são comuns, mas não imprescindíveis. Existem vários sub-gêneros distintos: *Fantasia Heróica* como os trabalhos de J.R.R. Tolkien e Robert E. Howard; *Fantasia Céltica* sobre os habitantes do mundo das fadas; *Fantasia Urbana* ambientada no aqui-agora; *Realismo Fantástico* que não tem necessariamente que ser uma contradição, e muitos outros.

Em última análise, fantasia é aquilo que o escritor cria quando diz: "Isto é fantasia". O número de universos de fantasia existentes é tão grande quanto o número de criadores. E, ao se modificar uma pressuposição simples, como por exemplo, a freqüência de manifestação da magia, acaba-se por criar um mundo novo. Mesmo dentro de um único mundo de fantasia é possível criar vários tipos diferentes de aventura.

Este capítulo discutirá os ingredientes necessários para a criação de uma aventura ou universo de fantasia.



Cenário

A primeira pergunta a ser respondida quando se está criando um mundo novo é "onde ele fica?". O criador deve ser capaz de resumir o cenário em um único parágrafo ao invés de escrever uma descrição com um milhão de palavras. Vejamos a seguir algumas escolhas possíveis para os cenários de fantasia.

A História Que Não Consta dos Anais

O cenário é nosso próprio mundo, mas não da maneira como nós o conhecemos hoje. Pressupõe-se que raças e nações poderosas floresceram centenas de milhares de anos atrás para em seguida cair no esquecimento. As histórias de *Conan*, de Robert E. Howard, ambientadas na "Era Hiboreana", em plena pré-história, são talvez o exemplo mais conhecido.

Um cenário deste tipo permite ao escritor usar praticamente qualquer elemento mitológico que ele queira, da maneira que mais lhe agradar. Thor e Odin tornam-se verdadeiros líderes setentrionais (ou, quem sabe, deuses vivos de verdade), o fenris--wolf, um monstro verdadeiro a ser trucidado (ou talvez o lobisomem original). Pode-se usar os continentes existentes hoje em dia modificando-os quanto se queira.

Terra Histórica

O cenário ainda é o nosso mundo, mas não exatamente. O escritor começa com um cenário familiar e adiciona elementos de magia, conspiração ou o que mais ele desejar. No caso de um romance, ele se transforma em um relato dos fatos que *realmente* aconteceram mas não estão registrados nos anais de nossa história. No caso de um jogo, o cenário dá margem a que o GM e os jogadores façam uma pesquisa detalhada de qualquer período histórico mantendo uma atmosfera de aventura. Pode ser que o GM deseje impôr uma regra do tipo "Não faça nada que venha a modificar a história" enquanto estiver usando um cenário deste tipo. Em outras palavras, os PCs podem usar a magia para frustrar a *Conspiração da Pólvora* (*7) — eles poderiam até mesmo ser a razão pela qual Guy Fawkes foi apanhado. Mas eles não podem se decidir a deixar Guy Fawkes escapar e explodir o Parlamento. Ou, se eles o fizerem, o GM terá que encontrar um motivo pelo qual Fawkes falhou *apesar* da ajuda dos PCs.

Entre os escritores bem sucedidos com este tipo de cenário pseudo-histórico encontram-se Tim Powers (*The Anubis Gates, On Stranger Tides*) e K.W. Jeter (*Infernal Machines*).

Universos Paralelos

Um *universo paralelo* é aquele no qual a história teve um desenvolvimento muito semelhante à nossa própria com algumas variações que tornaram o seu presente muito diferente do nosso. Suponhamos que Pasteur tivesse pego raiva e morrido.

O desafio de se criar um mundo destes consiste em se elaborar, logicamente, tudo o que poderia ter acontecido graças à diferença escolhida. As histórias de Lord Darcy escritas por Randall Garrett estão ambientadas em um universo paralelo, muito parecido com o nosso, onde existe magia.

Universos paralelos, principalmente aqueles cuja história divergiu da nossa recentemente, permitem ao GM a introdução de NPCs baseados em figuras proeminentes de nossos dias em posições diferentes das que eles realmente ocupam. Por exemplo: *The Probability Broach* de L. Neil Smith apresenta um arrombador conhecido como Tricky Dick.

Terras Alternativas

Uma "Terra alternativa" é como um mundo paralelo, mas com uma semelhança ao nosso não tão acentuada. Ele é reconhecivelmente semelhante ao nosso próprio mundo, mas sem nenhum ponto comum, tanto na história quanto na geografia. Ele pode conter paralelos culturais significativos, dependendo da "vontade" do criador. O

Campanhas Interligadas

Um dos pontos fortes do ***GURPS*** é a possibilidade que ele oferece de combinar diferentes gêneros de Roleplaying sem sacrificar a fluência da aventura. Isto nos coloca diante de algumas possibilidades de combinação de gêneros em nossas campanhas.

Horror

Desde demônios arcanos até cemitérios infestados de esqueletos animados brandindo suas espadas, o horror e a fantasia combinam perfeitamente entre si. O único problema que existe é o de definir o quê realmente deixará os PCs *apavorados* - afinal de contas, em muitos mundos, o fato de ser atacado por uma enorme bolha púrpura cheia de tentáculos não será algo de todo improvável. Ao invés de tentar assustá-los com monstros, o GM deve se concentrar na *atmosfera* a ser criada. Numa campanha de fantasia, os jogadores têm certas expectativas quanto aos elementos presentes. Se a única coisa que o GM fizer for *distorcer* estes elementos apenas o suficiente para conduzir o grupo até as proximidades do "lado negro", os jogadores o perceberão.

Que tal se o grupo for até uma vila de Elfos e, ao ali chegar, encontrar todos mortos por congelamento em pleno verão? Ou, talvez, um bruxo maligno tenha encontrado um feitiço para o qual sejam necessários 25 kg de asas de Fadas - e os PCs vão descobrindo uma porção de pequenos cadáveres mutilados ao longo do caminho?

Super-seres

Num mundo onde a magia é comum, um super-ser não passa de um mágico de roupas apertadas. Ainda assim, pode vir a se revelar uma surpresa interessante (sobretudo se o GM *começar* sua campanha de fantasia teleportando os personagens de sua própria campanha de ***super-seres***, ou da de algum amigo).

O "Hulk" ou o "Coisa" ficariam conhecidos por toda parte como guerreiros poderosos e poderiam atrair cavaleiros que enfrentariam qualquer distância ou obstáculo pela oportunidade de subjugar um oponente tão formidável. A maioria dos outros será simplesmente considerada como magos esquisitos. Um Psi pode vir a ser aclamado como um profeta ou visionário, ou então ser queimado como bruxo. Nos territórios islamitas, um super-ser seria obrigado a prestar o serviço militar, do mesmo modo como o são os magos islamitas (v.pág.83).

Cyberpunk

Existem duas maneiras de associar a fantasia com o ***GURPS Cyberpunk***. A primeira é a abordagem usada pela FASA em seu ***Shadowrun*** - Elfos e Orcs num cenário Cyberpunk. Sem problemas: tudo o que você precisa fazer é pegar todas as suas raças típicas de fantasia e dar-lhes armas, um corte de cabelo à mohicana e a postura adequados.

Uma alternativa seria: manter a postura (e talvez os cabelos) e suprimir a tecnologia. Imagine como poderia ser um mundo de fantasia com o Ethos cyberpunk ... com a magia no lugar da biônica e a *Rede* como "fonte de poder". Os magos não seriam sábios nem mercadores, mas sim homens de negócios argutos e cautelosos. Eles e seus guarda-costas disporiam de todas as facilidades mágicas que o dinheiro pode comprar: Dark Vision (***GURPS Magic***, pág. 50), ao invés de IR Vision e assim por diante. Qualquer coisa que a tecnologia cyberpunk é capaz de criar, os magos também podem.

(Continua na próxima página) ...

Campanhas Interligadas (Continuação)

Espaço

Este é um dos temas mais comuns na literatura de ficção científica. Um dos melhores exemplos é o livro *The High Crusade*, de Poul Anderson. Imagine um mundo onde os cavaleiros das cruzadas se apoderaram de naves interestelares e levaram a Santa Cruzada contra os infiéis até os confins da galáxia!

Existem também as campanhas no estilo das "Pulp Novels" americanas que a leitura dos livros de Edgar Rice Burroughs sugere (principalmente as séries Barsoom e Venus) - espadas, armas de feixes e monstros de olhos saltados, tudo com o objetivo de violar mulheres humanas.

Também é possível introduzir tecnologia ultra-moderna num mundo de fantasia (na coluna lateral da pág. 55 há uma sugestão de como fazê-lo em Yrth). Muito provavelmente, isto acabará resultando em "Guerras Tecnológicas", já que os magos procuram eliminar qualquer evidência da existência de tecnologias avançadas.

Comandos Especiais

Num exército de fantasia, a vida é um assunto ignorado. Sobretudo em tempos de guerra e discórdia (como o que está para eclodir em Yrth), a vida de um legionário só é enfadonha durante períodos muito curtos (e, geralmente benvindos).

Talvez os personagens formem uma unidade de elite, como a Punho dos Miquelitas (v. coluna lateral da pág. 20), ou sejam espiões altamente treinados a serviço do Imperador megalano.

Numa interação com o mundo de hoje, os PCs poderiam ser um grupo de mercenários do séc.XX, que foram apanhados pelo Cataclismo. Eles chegam com todos os seus armamentos e cheios de perguntas - afinal de contas, por quê é que todos estes sujeitos vestindo túnicas estão querendo matá-los?

Sobreviventes

Um mundo de fantasia *não precisa*, necessariamente, apresentar uma civilização nova. Muitos mundos de "fantasia" interessantes (as histórias da série *Horseclans* de Robert Adams, por exemplo) são, na verdade, sociedades pós-tecnológicas.

Talvez o holocausto nuclear ou o cataclisma genético que quase destruiu o mundo tenha provocado uma elevação do nível de mana. Os equipamentos passaram, subitamente , a apresentar defeitos de funcionamento (ou foram destruídos) e as crianças começaram a manifestar estranhos ... poderes. O livro *Ariel*, de Stephen Boyett, proporcionaria um cenário excelente.

Videssos Cycle, de Harry Turtledove, por exemplo, conta a história de uma legião romana transportada para um outro mundo. Seu destino é um lugar muito semelhante à Terra, mas não é ela. A nação que eles servirão não será o Império Bizantino mas de certa maneira, será muito *parecido* com ele. Do mesmo modo, a série *Thieves World*, de Robert Asprin, está ambientada em um cenário que não é possível confundir com a Terra, tanto do passado quanto do futuro. No entanto, os povos e os cenários são convincentemente medievais.

Yrth é um mundo alternativo, cuja semelhança com a Terra é devida ao Cataclismo.

Mundos do Futuro

A fantasia pode também ser ambientada milhares de anos no futuro, definindo a magia como uma coisa do futuro distante e não do passado remoto. Não há necessidade de nenhum esforço para explicar por que motivo a magia funciona nesta época e, as repercussões devidas ao mundo de hoje serão ao mesmo tempo familiares e fantasmagóricas. O melhor exemplo disto em ficção é a série *Dying Earth*, de Jack Vance. *The Shattered World*, de Michael Reeves, é um outro bom espécime.

Ficção Científica

Este também é um cenário futurista. A diferença é que aqui tudo é explicado; parte importante da arte em se criar este tipo de mundo está na idealização destas explicações. A magia se transforma em algum tipo de força, provavelmente psíquica, a ser utilizada pelos mais sábios. Elfos e Anões se transformam em raças modificadas geneticamente, muitas vezes criadas especialmente para servirem como criados ou diversão. Um bom exemplo é o romance *World Enough, and Time* de James Kahn.

Magia

Se há alguma coisa comumente encontrada na fantasia é a magia. Quase todos os universos de fantasia têm seus magos e a natureza de seus poderes é parte importante da definição do universo. Ainda assim, a primeira pergunta a se responder é: "Este mundo suporta a magia?" Se um determinado mundo for semelhante à Terra na Idade Média, mas tiver sua geografia e história inventadas, ele continuará sendo de fantasia, mesmo sem magia. Um exemplo disso é o mundo de Lantara, cenário da aventura "Caravanas para Ein Arris" encontrada no ***GURPS Módulo Básico***. O povo de Lantara *acredita* na existência da magia, mas ou ela não existe, ou é tão rara que o cidadão comum nunca a encontra. Um mundo pode não ter magia porque o nível de mana é zero (tornando a magia impossível) *ou* porque nenhum de seus habitantes conhece qualquer operação mágica ... ainda.

Mas se o mundo *tiver* magia, haverá ainda uma série de decisões importantes a serem tomadas. Quão forte é a magia, quão disseminada ela está e como ela funciona?

Se o mundo tiver magia o GM achará o ***GURPS Magic*** muito útil. O capítulo 9 desse livro inclui algumas discussões sobre sistemas alternativos de magia. Se o sistema utilizado não for o do ***GURPS***, você deverá adquirir o manual apropriado que contenha dados sobre a magia, criaturas e operações mágicas disponíveis.

O Nível de Mana

O ***GURPS Módulo Básico*** define os níveis de mana, a força por detrás da magia, como: Muito Alto, Alto, Normal, Baixo ou Não-existente, para efeito de jogo. Veja a página 147 do ***Módulo Básico***. O nível de intensidade de mana do mundo define quão bem a magia funciona. Ele não precisa ser uniforme em todo o mundo. Em Yrth, por exemplo, Caithness tem um nível baixo, enquanto em Mégalos o nível é normal. A fronteira entre as duas nações é definida pela mudança de nível de intensidade de mana. Por isso, Mégalos faz muito uso de magia no seu dia-a-dia, enquanto Caithness não é capaz disso.

Nível normal de mana significa que as mágicas funcionam exatamente como estão descritas nas regras e só os magos (aqueles que têm poderes mágicos — veja a seguir) são capazes de usá-las. Esta é a situação genérica na maioria dos mundos de fantasia.

Nível baixo de mana significa que a mágica funciona mal e é difícil de realizar, mas funciona. Poucos magos escolheriam viver num lugar destes se houver outros lugares com nível de mana maior para onde eles possam ir. Aqueles que ficarem notarão que seus talentos terão uma demanda proporcionalmente maior. A magia tem um impacto pequeno no dia-a-dia das pessoas normais. Se o mundo inteiro tiver um nível baixo de mana, a magia poderá ser comum mas será em geral débil (veja a coluna lateral na pág. 71).

Um *Nível alto* de mana significa que *qualquer pessoa* pode fazer mágicas e com relativa facilidade. Num mundo, ou um país com um nível de mana alto, a magia teria um papel importante no dia-a-dia de seus habitantes. Uma área pequena com um nível alto de mana seria objeto de guerras entre magos pois ela seria muito valiosa como quartel-general.

Um *nível muito alto* de mana torna a magia tão poderosa que fica difícil controlá-la e, portanto, muito perigosa. Na verdade, um mundo com um nível muito alto de mana seria um lugar bastante incomum.

Mana Seletivo

Podem existir áreas com mana incomum; veja a descrição destes casos na pág. 84 do ***GURPS Magic***. Numa área destas, com mana seletivo, alguns tipos de mágica funcionam muito bem enquanto outros o fazem precariamente ou simplesmente não o fazem. É possível inclusive que *todo* o mana seja seletivo.

Os níveis de mana podem também variar com o tempo. Estas mudanças podem ser rápidas ou lentas, previsíveis ou não. Imagine os efeitos culturais se, por exemplo, todo mundo soubesse que uma determinada área desprovida de mana será percorrida por uma "onda" de mana de nível normal dentro de 10 anos. Ou melhor, imagine os efeitos em uma campanha se a capital de uma nação que usa magia mudasse, sem aviso-prévio, para uma área de nível baixo.

Fundamento Científico

Não existe necessidade de uma explicação científica para a existência de mana; ele simplesmente existe. Por outro lado, o GM pode *criar* uma razão para a existência de mana e, talvez, para ele se modificar. Mesmo que o GM tenha uma explicação para o mana, ele não precisa contá-la aos PCs! Pode ser que eles venham a descobri-la e este conhecimento poderia, ou não, lhes dar algum poder.

As regras do ***GURPS*** assumem que mana é um recurso renovável e que não existe a possibilidade de exauri-lo. Veja o romance de Larry Niven chamado "*The Magic Goes Away*", se desejar um tratamento detalhado da idéia de que o mana de uma área poderia vir a se esgotar.

Aptidão Mágica

A Aptidão Mágica (v. MB, pág 21) é o talento inato para a magia. Personagens com Aptidão Mágica são chamados *magos*. Em áreas com nível de mana normal ou baixo, somente os magos são capazes de fazer mágicas. Em áreas de nível mais alto os magos ainda levam alguma vantagem sobre as pessoas normais na realização de mágicas. Existem três níveis de Aptidão Mágica.

Este preceito está baseado na suposição de que nem todas as pessoas são capazes de lidar com magia e que mesmo entre os magos, alguns têm mais poder do que os outros. Naturalmente, os GMs que desejarem abolir esta diferença têm toda a liberdade para fazê-lo.

Freqüência de Manifestação

Se algumas pessoas nascem com o dom para a magia, o GM deve determinar com que freqüência isto ocorre. Existe uma discussão deste assunto com relação a Yrth na pág. 11 deste manual. O resultado encontrado ali é um bom número para a "média", pois torna os magos uma coisa relativamente comum sem transformá-los num fato corriqueiro. Ele pressupõe também que haverá um número maior de magos em regiões com níveis de mana mais altos.

Os GMs podem alterar este pormenor fazendo com que os magos sejam muito comuns, ou tão raros que cada um seja famoso. (Neste último caso, poucos PCs poderão ser magos!) Ou, talvez, seja mais fácil encontrar magos "comuns", mas não aqueles que tenham Aptidão Mágica em nível 3.

Pontos de Personagem

Dois fatores importantes na determinação do "sabor" de uma campanha são o nível inicial de pontos e o ritmo em que são conferidos os prêmios em pontos de personagem.

O nível inicial pré-definido para uma campanha de fantasia é de 100 pontos. Isto permitirá que os PCs sejam melhor dotados do que a média, mas os colocará bem abaixo dos verdadeiros figurões de Yrth. Se um jogador estiver tentando criar um cavaleiro, ele terá que se conformar com um que seja bastante inexperiente, já que um cavaleiro médio se situa entre os 150 e 200 pontos!

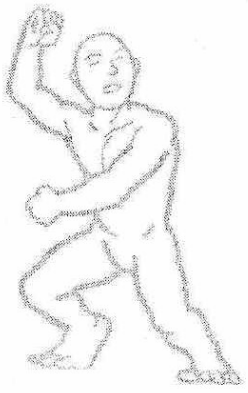
Com 150 pontos os personagens poderão assumir o papel de verdadeiros heróis (ou vilões). Eles já circularam por tempo suficiente para terem criado algum tipo de reputação bem definido e, provavelmente, contarão com diversos Patronos e Aliados valiosos. No final d'*O Senhor dos Anéis*, Merry e Pippin já eram, com certeza, personagens de 150 pontos.

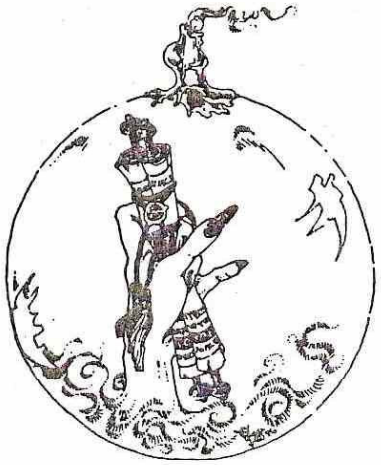
200 pontos propiciam ao jogador um herói plenamente desenvolvido. Quer ele seja um cavaleiro, um nobre ou um sacerdote poderoso, ele será reconhecido (no mínimo em seu território natal) como um oponente a ser respeitado.

Ritmos de premiação (em PP) diferentes também produzem efeitos diferentes. Premiações de 1 a 3 pontos por sessão de jogo resultarão num desenvolvimento bastante lento dos personagens. A vantagem deste estilo é que ele obriga o jogador a aprimorar a *atuação* do personagem e não seu total em pontos. A desvantagem é que muitos jogadores sentirão que seus personagens não estão progredindo num ritmo aceitável.

Premiações de 4 a 6 pontos são consideradas como a norma - é uma boa combinação de desenvolvimento do personagem e gasto controlado de pontos.

Premiações de 10 a 15 ou mais pontos resultarão numa corrida desenfreada rumo ao estrelato. Quase antes de se aperceberem do fato, os PCs se verão lançados no meio da política e aventura sérias. Este estilo força o ritmo da campanha e pode resultar em personagens excessivamente poderosos. No entanto, ele se aplica bem a uma campanha curta.





Comandos

"Vocês todos se conhecem numa taverna ..." Esta frase já deu início a mais campanhas de fantasia (algumas boas, outras nem tanto) do que qualquer outra. É evidente que há outras opções para reunir os PCs num grupo (e assegurar que ele não desabe e acabe numa briga com punhaladas pelas costas no final da campanha !).

O "comando" é um grupo de especialistas reunidos para uma missão específica, por um empregador específico - talvez a Coroa, ou quem sabe um Patrono tal como um mago idoso ou um sacerdote místico. Neste caso em particular, a lealdade do grupo é (ou deveria ser) garantida pelo prêmio elevado que eles esperam obter quando o serviço estiver terminado. Talvez um ou dois membros da equipe não consigam chegar até o fim, mas todos terão o maior interesse em ter um grupo suficientemente grande para completar a missão.

Se a equipe tiver atuado bem, ela poderá querer permanecer junta, o que é compreensível. Eles não são obrigados a permanecer no mesmo emprego, com o mesmo patrão -o mercado para aventureiros "free-lancer" costuma ser muito bom!

Alguns cargos típicos que devem ser levados em consideração na formação de um bom "comando" incluem um médico, um mago, um personagem com características de furtividade e uma dupla de bons lutadores. Dependendo do tamanho do grupo, há uma série de outros cargos que *poderiam* ser acrescentados.

Se o GM e os jogadores estiverem à altura do desafio, cada jogador poderá dispor de uma coleção de 3 a 5 personagens, dentre os quais ele seleciona um no início da missão, representando um *grande* grupo de mercenários. Isto permitirá a reunião de uma equipe bem afinada ("OK, já temos um Alquimista, um Cartógrafo, um Marinheiro e dois Guarda-costas. Tudo o que precisamos agora é de um Colecionador de Borboletas e podemos pôr o pé na estrada.").

Nível de Habilidade com uma Mágica

Uma questão relacionada: Que mágicas são conhecidas? Na maioria dos mundos de fantasia, algumas mágicas são comuns, enquanto outras são segredos muito bem guardados por algumas sociedades. Além disso o conhecimento de algumas mágicas poderosas pode ter-se perdido no passado longínquo. O GM que desejar limitar desta maneira a utilização da magia deve verificar sua lista de mágicas, indicando quais delas pertencem a que grupo. Em geral, quanto mais poderosa for a mágica, menos conhecida ela será. No entanto, variações neste sentido podem vir a ser interessantes.

A existência de mágicas secretas é um bom gancho para a aventura. Um mago precisa conseguir uma boa quantidade de dinheiro a fim de aprender uma mágica nova e poderosa, fazer um favor a um mago mais experiente, ou descobrir um livro secreto (e este tipo de livro não é fácil de se encontrar nas prateleiras das livrarias).

O GM poderia também definir qual porcentagem de não-magos de uma área de nível de mana alto ou muito alto usa a magia e que tipo de mágica eles conhecem.

Dons Mágicos

O *Dom Mágico* é, conforme a descrição existente na pág. 86 do ***GURPS Magic***, a habilidade inata para a execução de uma mágica específica. Os romances da série *Xanth*, de Piers Anthony, são um bom exemplo de um mundo onde todas as mágicas funcionam através de dons mágicos. As histórias de Alvin Maker escritas por Orson Scott Card também incluem este tipo de magia. O GM deveria definir a freqüência com que os dons mágicos são encontrados dentre a população.

Tipos de Magia

Existem vários tipos possíveis de magia. O criador de um universo de fantasia deve decidir qual destes tipos de magia existe no seu. Talvez exista um único tipo verdadeiro de magia. Talvez existam vários. Se houver vários, será que eles são igualmente poderosos? Uma única pessoa poderá usar qualquer tipo de mágica, ou cada usuário de magia deverá escolher apenas um tipo?

Se existirem vários tipos de magia é possível dar um sabor especial para o fato, batizando com um nome diferente os usuários de cada um dos tipos. Por exemplo: Um mago poderia ser alguém capaz de fazer as mágicas comuns, enquanto um feiticeiro seria alguém que faz uso de magia ritual e um xamã alguém que use runas.

Magia "Comum"

Este é o tipo de mágica descrito no ***Módulo Básico*** e no ***GURPS Magic***. Existe um grande número de mágicas e cada uma delas deve ser aprendida separadamente. Um mago deve aprender primeiro as mágicas mais simples de uma "escola" antes de tentar as mais complexas. A maioria das mágicas pode ser feita rapidamente e tem um efeito limitado. As mágicas são feitas usando a energia do mágico.

Magia Cerimonial

A magia cerimonial (v. MB, pág. 151) é uma maneira alternativa de se fazer estas mágicas comuns. Os rituais são mais demorados, mas aumentam a chance de sucesso e permitem que o mago use energia de outros para fazer uma mágica. Num mundo onde a magia cerimonial for a única maneira existente para se fazer mágicas, ela será reservada apenas para assuntos muito importantes. No entanto, as cerimônias poderiam ser usadas para criar objetos mágicos "mundanos". Um círculo de magos não se reuniria para iluminar uma sala escura, mas eles poderiam se dar ao trabalho de criar uma luz mágica permanente. Mágicas com finalidades táticas seriam raras, mas grandes mágicas poderiam ser usadas estrategicamente para estiolar as terras do inimigo ou derrubar seu castelo.

Magia Intrínseca

Como já dissemos acima, este é um tipo de magia inata em cada indivíduo - a pessoa é capaz de fazer a mágica como uma habilidade natural sua. Um mundo onde existam dons mágicos seria um mundo de magia "descontrolada" dependendo do tipo de dom que se permitir.

Magia de Improviso

Este tipo de mágica está descrito na página 76 do ***GURPS Magic***. Ele pode ser usado pelo mago para fazer uma mágica que ele não conhece ou pode ser apenas uma variação de magia num mundo onde não existam mágicas fixas e permanentes. Este tipo de mágica torna os magos muito poderosos e completamente imprevisíveis.

Magia de Runas

Este tipo de mágica é particularmente apropriado para os cenários celtas e nórdicos conforme a descrição da pág. 80 do ***GURPS Magic***. Ele é um tipo de Magia de Improviso, que pode ser usado tanto para criar objetos mágicos quanto para fazer mágicas de improviso. O dono de uma "Pedra Rúnica" é capaz de improvisar mágicas com muita rapidez.

Cantrips

Cantrips, ou poemas encantados, são um outro tipo de Magia de Improviso (v. pág. 86). O mago precisa criar um poema pedindo o efeito desejado a fim de realizar uma mágica. Este tipo de mágica agradará mais àqueles jogadores que gostam de pensar rápido e improvisar e ele funcionará bem em campanhas não muito sérias.

Magia Clerical

Em alguns universos de fantasia, os deuses ou outros poderes sobrenaturais são a fonte direta, se não a única, da magia. Um seguidor daquele deus, regularmente ordenado (um clérigo), em geral só poderá fazer as mágicas associadas àquele deus (v. ***GURPS Magic***, pág. 84).

Existem algumas maneiras de se moderar e limitar o poder da magia clerical. Ex.: Somente os personagens verdadeiramente virtuosos seriam capazes de realizá-la, ou quem sabe a fé não seja necessária se a vontade do deus estiver sendo cumprida. Talvez as mágicas clericais não possam ser usadas de um modo que a divindade não aprove. Em um mundo onde a magia clerical é comum e efetiva, as religiões terão ainda mais poder do que elas têm em sociedades como as de Yrth.

"Magia" Psíquica

Poderes Psíquicos (***V. MB, pág. 165***) podem existir em um mundo de fantasia. Os habitantes daquele mundo que não tenham poderes psíquicos não serão capazes de distinguir estes poderes da magia. Mesmo aqueles que têm poderes psíquicos poderiam achar que estão usando um "tipo diferente" de magia. É claro que os poderes psíquicos não dependem do nível de mana ... a menos que o GM decida que é assim que deve ser. O psiquismo seria muito efetivo na criação de um mundo com dois tipos de "magia" totalmente independentes e mutuamente incompreensíveis.

Objetos Encantados

Os objetos encantados são parte da fantasia tanto quanto a magia em sí, começando pela espada encantada do herói indo até "A Busca do Alfinete Encantado". As regras existentes no ***Módulo Básico*** e no ***GURPS Magic*** assumem que criar objetos encantados é caro e trabalhoso, mas não tão caro e trabalhoso a ponto de eles não serem fabricados. Mas essa premissa poderia ser modificada de várias formas. Sua construção poderia ser tão complicada a ponto de eles serem praticamente desconhecidos. Ou eles poderiam ser comuns, mas não confiáveis, com uma grande probabilidade de falharem toda vez que fossem usados. (Se forem baratos e confiáveis, eles se constituirão meramente em uma forma alternativa de tecnologia — veja a seguir).

A Magia Como Uma Forma Alternativa de Tecnologia

Na Idade Média a vida era "brutal, desagradável e curta". Os escritores admitem com freqüência que a presença da magia transformaria a "Idade Média" da fantasia em alguma coisa mais limpa e prazeirosa, mas raramente tratam este problema com detalhe. Todos aqueles que criam um mundo de fantasia deveriam dedicar algum tempo a pensar no assunto. Vejamos a seguir algumas questões óbvias:

Predestinação

Há muitos jogadores que se rebelam violentamente contra qualquer coisa na qual eles percebam algum tipo de atitude coercitiva por parte do GM. Outros, por sua vez, estão mais interessados em se envolver na trama da campanha e, se isto significar uma eventual cooperação com o GM, então que seja.

Um GM pode obter alguns resultados interessantes ao permitir que um jogador saiba que o seu personagem tem uma sina. Isto pode significar desde algo como "Ele está predestinado por nascimento a trucidar o grande lagarto Kvornak durante uma noite de lua cheia", até "Você foi marcado ao nascer para ser o futuro rei de toda a Moravia. Reivindique sua coroa que está em poder de Agoroth, o príncipe-demônio, e todos o aclamarão".

Se isto for apresentado de maneira adequada aos demais jogadores, certamente resultará em seu apoio entusiástico para a realização da profecia. Se um dos jogadores reclamar deste "favoritismo", o GM sempre poderá recrutar seu personagem como um agente do inimigo.

Esta é uma técnica muito apropriada para um GM "contador de histórias". O jogador a ser escolhido para realizar a profecia deverá ser ou um que seja muito bom de atuação ou o oposto. Um bom jogador será extremamente criativo e flexível dentro dos limites do destino pré-estabelecido do personagem; já um mais fraco, freqüentemente tem problemas para determinar a orientação de seu personagem e isto poderá ajudá-lo a definir seu papel. Se o GM usar muito este tipo de expediente, ele deverá ter o cuidado de alternar as predestinações entre todos os jogadores, senão as reclamações de favoritismo serão plenamente justificadas!

Se o destino conferir algum tipo de poder especial, o GM deverá se sentir à vontade para impôr algum custo por Antecedentes Incomuns ao personagem assim favorecido.



Há Algum Deus em Casa?

Em muitos mundos de fantasia, os deuses são inseridos como uma espécie de lembrança de última hora - uma fonte sobrenatural de recarga de mana que é capaz de conseguir bons lugares na final do campeonato para quem conseguir um resultado igual a 3 ao lançar três dados. Ao estruturar uma campanha, o GM deverá meditar sobre o tipo de divindade que ele deseja incluir. Em algumas culturas (inclusive naquelas da Terra medieval e suas equivalentes em Yrth), o poder dos governantes baseia-se na crença do populacho de que eles governam pela vontade divina e a Igreja (ou igrejas) tem uma força política imensa.

Sem deuses: Igrejas atuantes não implicam, obrigatoriamente, na existência de divindades "verdadeiras". Embora um sacerdote possa acreditar cegamente em cada uma das palavras que prega, ele pode, na verdade, não passar de um mago que sofre da Fantasia "Eu recebo meus poderes de um deus". Isso torna as coisas mais simples, já que não há nenhuma chance de intervenção divina e, todas as crenças têm o mesmo direito de reivindicar ser o "único caminho verdadeiro".

Um deus: Numa campanha com múltiplas igrejas isto pode criar um certo desequilíbrio. Se apenas o deus A é verdadeiro, como é que os sacerdotes do deus B conseguem realizar mágicas? Se não há diferenças entre os sacerdotes do deus A e os outros magos, então quê diferença "Ele" faz?
E, se *realmente* fizer diferença, por que então, qualquer dos PCs optaria por não venerá-lo?

Evidentemente, se houver apenas uma religião na campanha, as coisas ficarão bem mais simples.

Uns poucos deuses: Há um pequeno grupo de deuses que, ou criaram o universo, ou são um sub-produto de sua criação. Cada um deles tem sua esfera de ação particular, na qual eles são a autoridade máxima, mas passam o tempo todo competindo entre si por mais adoradores. Muitas vezes estes deuses são aparentados uns com os outros (sendo geralmente irmãos)e a rivalidade em família pode ficar feia ...

Uma multidão de deuses: Existem, literalmente, centenas ou milhares de deuses. Cada deus que tenha sido imaginado, sonhado, pensado ou suposto existe de verdade. Há um deus da lavagem de garrafas, um deus da casca das árvores, um deus dos besouros - é impossível conhecer todos. Não existe uma regra definida para a intervenção divina: alguns deuses são altivos, preferindo deixar que seus seguidores se virem sozinhos; outros são envolventes e manipuladores, interferindo o tempo todo na vida de seus seguidores. E, evidentemente, muitos dos deuses estão constantemente competindo por poder e prestígio, com alguns comprometidos em guerras encarniçadas, usando seus adoradores humanos como peões.

Saúde Pública

Se existir a possibilidade de cura mágica não haverá necessidade de ferimentos comuns provocarem mutilações permanentes ou a morte rápida devido à infecção além do que, uma doença qualquer não precisa se transformar numa epidemia. Não haveria necessidade de esgotos a céu aberto, a maldição das cidades medievais, se as Mágicas de Terra permitirem a construção de canais subterrâneos de baixo custo. Ninguém precisaria beber água contaminada se a mágica Purificar Água fosse fácil e barata. Por outro lado, uma Mágica de Cura *poderosa* permitiria aos ricos e poderosos viver indefinidamente enquanto eles fossem capazes de pagar pelas mágicas de rejuvenescimento. Até mesmo os mortos poderiam ser ressuscitados por uma mágica poderosa o suficiente. Esta situação poderia facilmente levar a uma aristocracia permanente composta de imortais.

O GM que não desejar este efeito deverá encontrar um modo de evitá-lo ou invalidá-lo por meio de uma boa explicação. Talvez a Igreja não permita a utilização destas mágicas ...

Alimentando as Massas

Muitas das cidades de fantasia são muito maiores do que suas equivalentes históricas. O tamanho de uma cidade é limitado pela quantidade de alimento que pode ser transportado do campo para dentro dela. Uma cidade muito grande poderia ter, não somente transporte fluvial, mas ser servida por esquadrilhas de tapetes voadores. Ou talvez, os magos sejam capazes de *criar* água e alimentos à vontade.

É claro que, se for possível criar água e comida com facilidade, uma cidade sitiada nunca cairá devido à fome.

O Dia-a-Dia

Quanto a magia afeta o dia-a-dia de um camponês ou habitante da cidade comum? Boa pergunta. A maioria dos criadores deseja somente o efeito necessário para tornar óbvia a natureza mágica do mundo ... sem que haja muita diferença na sua aparência. Exemplo: Apesar de parecer natural que a carroça *de um mago* seja movida a magia, os camponeses deveriam usar cavalos normais para fazer o mesmo.

Objetos Encantados mundanos são geralmente menos "intrusos" que mágicas. Vejamos a seguir uma justificativa para a existência em profusão de pequenos objetos encantados permanentes: Se uma mesma mágica (por ex., Luz) for colocada continuamente em um objeto encantado, um resultado aceitável para um sucesso decisivo numa destas operações seria transformar a mágica em *permanente*. Portanto, se um mago circula toda noite pela cidade fazendo uma mágica Luz num globo dependurado em cada esquina, depois de alguns anos a cidade deverá ter algumas luzes noturnas permanentes.

Magia de Combate

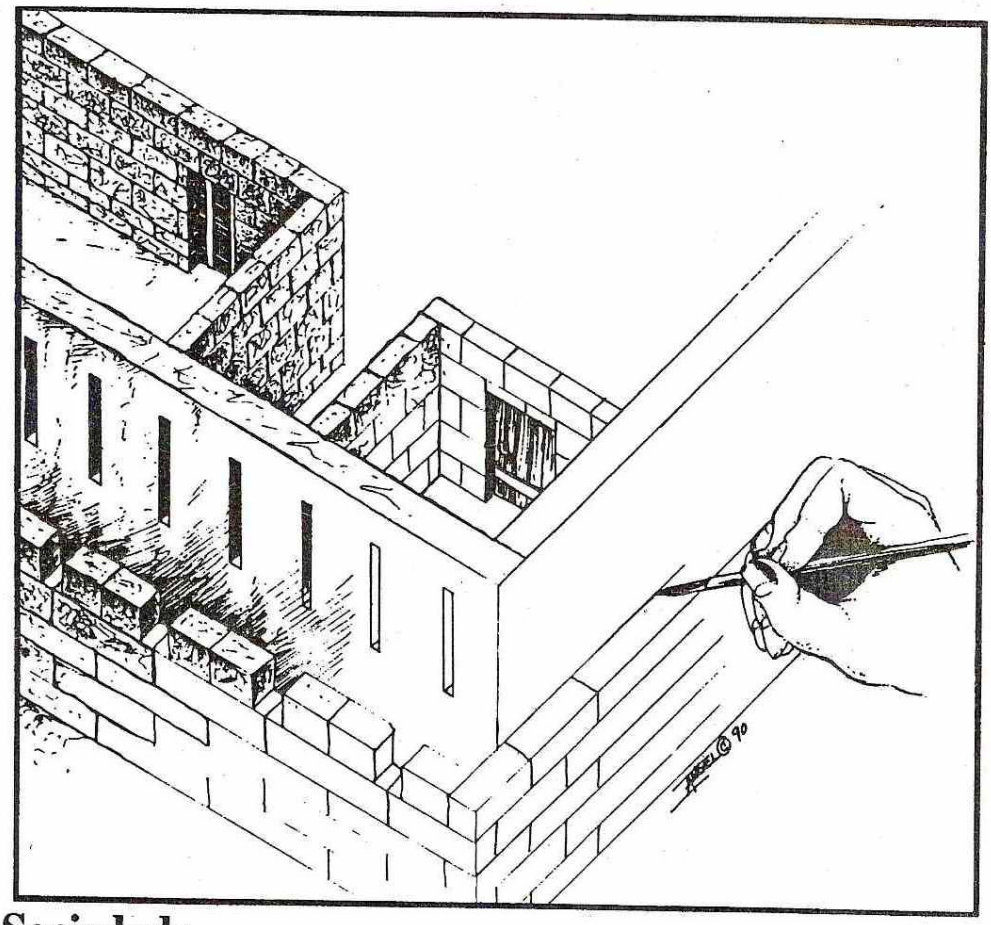
O Homem é uma criatura belicosa e a magia, se existir, certamente será usada na guerra se possível. A Magia de Combate pode ser dividida em *Mágicas Táticas* e *Mágicas de Estratégia*.

As listas de mágicas do ***GURPS*** incluem várias mágicas táticas (mágicas rápidas e de pequeno alcance que o mago pode utilizar para derrotar um único oponente ou um grupo pequeno). Este tipo de mágica torna o jogo mais interessante e é possível criá-la dentro das várias espécies de magia, incluindo dons mágicos e magia clerical e de improviso.

No entanto, as *Mágicas de Estratégia*, apesar de serem muito apreciadas pelos autores de fantasia podem facilmente desequilibrar uma aventura. Se um único mago for capaz de aniquilar exércitos ou derrubar torres, que utilidade terão os outros personagens?

Existem algumas mágicas no ***GURPS Magic***, como Earthquake, que poderiam ser usadas como mágicas de Estratégia em uma batalha, mas elas são difíceis de fazer e exigem um bocado de energia. Se, por outro lado, o GM permitir a existência de Mágicas de Estratégia fáceis de fazer, tornam-se possíveis as guerras mágicas. Mas os criadores de mundos devem, ou aceitar os magos como uma "arma decisiva" em qualquer conflito, ou criar outras limitações para o seu poder. Se você quiser um exemplo de mundo onde os magos são um fator decisivo nas guerras apesar de ainda precisarem da ajuda de exércitos e espiões veja a série *Black Company* de Glen Cook.

A magia certamente mudará a arte de sitiar uma cidade. Historicamente, a maioria dos sítios era uma corrida contra a fome do lado de dentro da cidade e contra as doenças entre os exércitos acampados na lama do lado de fora. A magia elimanará ambos os problemas. Mas as torres poderiam ser derrubadas por terremotos ou túneis criados com a mágica Terra em Ar. Nesse meio-tempo, o exército acampado do lado de fora seria flagelado por tempestades de vento e bolas de fogo invocadas magicamente das ameias ...



Sociedade

A maioria das fantasias presume um tipo de sociedade e governo assemelhados aos da Idade Média ocidental: Uma economia agrícola governada por senhores feudais e policiada por cavaleiros armados. Mais uma vez, um criador pode usar este estereótipo e com isto ter certeza de que seus jogadores saberão o que esperar. Pode-se também pesquisar a Idade Média o suficiente para ser tão realista quanto se queira (com exceção dos efeitos da magia, como se viu acima, que, de qualquer maneira, dependerão inteiramente do autor).

É claro que é possível usar outras formas de sociedade e governo. Elas podem ser atribuídas a raças ou nações diferentes. Alguns jogadores gostarão dos contrastes e do desafio de aprender novos costumes. Outros (aqueles que estão mais interessados nos aspectos interpessoais do Roleplaying game e aqueles cujo único desejo é matar Orcs) podem se sentir desconcertados com este tipo de detalhe social.

Nível Tecnológico

O estereótipo medieval implica num nível tecnológico igual a 3 (veja o ***Módulo Básico*** pág. 186) — avançado o suficiente para produzir armas de aço, mas ainda incapaz de fabricar pólvora. Se a pólvora existir, muitos outros elementos do cenário precisarão ser modificados ... a menos que ela seja muito rara e cara para ser usada em batalhas. A pólvora também diminuirá o poder da magia. Numa sociedade anterior ao uso da pólvora, somente um mago é capaz de matar à distância ou um grupo de pessoas de uma só vez. Este é o

Como um Peixe Fora d'Água

Um dos aspectos mais interessantes em ser o GM de uma aventura é o de poder conduzir os personagens a situações para as quais os jogadores que os interpretam não estão preparados e nem ao menos imaginam. As campanhas de fantasia são as que mais abusam de clichês ("Ah, não! Outra vez uma invasão do Reino do Mal ao Norte? ..."). Para dar uma sacudida no jogo, o GM pode ter que recorrer a medidas drásticas!

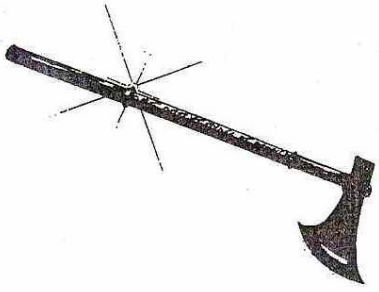
Uma das mais simples é transportar os PCs para um lugar completamente diferente daquele que eles estavam esperando - digamos, Times Square na noite do Ano Novo. Se eles usarem 10% que seja da força à qual estão habituados em sua terra natal, pelo menos alguns deles acabarão metidos na cadeia. E, vai dar um certo trabalho conseguir voltar para casa!

O GM pode providenciar um ou dois NPCs simpáticos - talvez alguns garotos que acreditam em sua história fantástica, ou, quem sabe, um repórter curioso que os ajude a navegar por entre os tombos e armadilhas dos EUA do séc. XX. Certamente haverá alguns grupos ocultistas que estão preparados para acreditar que os personagens são realmente quem dizem ser, mas podem não ter nenhum interesse em ajudá-los ...

O GM pode também inverter este processo: os personagens são pessoas comuns dos dias de hoje, que subitamente se encontram transportadas para um mundo em cuja existência elas não acreditam (como em *Um Ianque na Corte do Rei Arthur**). O GM pode exigir dos jogadores verdadeiramente corajosos (e auto-críticos) que eles criem versões ***GURPS*** deles próprios!!

Os PCs podem escorregar por um portal dimensional (como o Cataclismo), ou talvez ser convocados por uma falha crítica nalguma operação mágica. Ou, quem sabe, a mágica que os invocou tenha sido *bem sucedida* e alguém (ou alguma *coisa*) em Yrth realmente deseje os terráqueos lá. Ou, ainda, é possível que o invocante realmente quisesse terráqueos, mas não *esta* turma em particular!

*Romance de Mark Twain (A Connecticut Yankee at the Court of King Arthur) publicados em 1889.



Aonde é que Você Vai Pôr Este Dragão?

Um dos clichês mais batidos de todos os jogos é o "dungeon". Na sua forma mais desagradável, um "dungeon" não passa de um cenário criado aleatoriamente com corredores e salas cheios de armadilhas, tesouros e monstros. O complexo está localizado numa área isolada onde ele repousará imperturbável, até que o intrépido bando de saqueadores ... er ...digo, personagens apareça para saqueá-lo. Nos melhores exemplares deste tipo, haverá um artefato poderoso ou um objeto encantado escondido nas profundezas de suas fundações - e, assim que este objeto misterioso for retirado, o "dungeon" começará a desmoronar.

Sensacional, mas pouco realista. É extremamente improvável que *qualquer* complexo desse tamanho permanecesse abandonado por tempo suficiente para ser povoado por monstros. Poderia haver uma ou duas feras que o utilizassem como covil, mas estas seriam facilmente desalojadas pelo primeiro grupo de pessoas que imaginasse haver algum tesouro escondido ali.

Há também a questão da ecologia. As feras maiores que *poderiam* rechaçar quaisquer incursões humanas (dragões, basiliscos, etc.) simplesmente necessitam de muita comida para sobreviver. Um dragão que precise de uma a três vacas por semana ***não*** conseguirá se alimentar direito vivendo numa sala de 12x15 m no terceiro subsolo das tumbas de Boija, o Ruivo.

Se existe alguma coisa parecida com um "dungeon", o mais provável é que ele seja habitado por criaturas inteligentes. Um bando de Orcs, eventualmente, com algumas dúzias de servos Hobgoblins poderá transformar a exploração de um "dungeon" numa experiência interessante. Além disso, como um prêmio, os Orcs geralmente reúnem todo o tesouro num único compartimento! É lógico que isto transforma os exploradores de "dungeons" em gangues de assassinos racistas, que invadem as moradias de estranhos para matá-los e roubar seus bens ...



motivo pelo qual os magos de Yrth reprimiram o uso da pólvora.

Naturalmente, a magia pode ser incorporada a um cenário em qualquer nível tecnológico. Um exemplo maravilhoso do uso de magia em nível tecnológico 5 são as histórias da série "Lord Darcy" escritas por Randall Garrett. Poder-se-ia também associar a magia da alta-tecnologia com a magia real!

Magia e Tecnologia

O criador de um mundo precisa definir, não importa o nível tecnológiico de seu cenário, como é que os magos se relacionam com os cientistas e técnicos. A história de Yrth assume que os magos fizeram todo o possível para suprimir a tecnologia. No entanto, se os magos virem sua arte como uma ciência entre outras, eles serão neutros ou até mesmo colaborarão com pesquisadores de outras linhas.

Isto nos leva novamente ao tema da substituição da magia pela tecnologia. Se a magia for capaz de manter as pessoas seguras, limpas e saudáveis além de simplificar o transporte e as comunicações não haverá muita necessidade de tecnologia. No entanto, em qualquer lugar onde a magia seja limitada, a tecnologia terá sua chance. E, em alguns casos, onde cientistas e magos cooperarem entre si, poderão surgir híbridos interessantes.

Magia e Sociedade

Outra questão interessante: Como é que a sociedade se sente com relação àqueles que fazem uso da magia? Eles são tratados como comerciantes honestos? Eles são temidos, evitados ou mesmo hostilizados à primeira vista? Eles são tratados como armas poderosas ou recursos valiosos e, por isso, recrutados para servir os governantes? Que leis (v. ***GURPS Magic*** pág. 108) existem para controlar a magia e os magos?

Como é feito o treinamento dos magos? Eles começam como aprendizes de outros magos ou fazem auto-estudo? Existem guildas de magos (v. ***GURPS Magic*** pág. 109)?

Raças

A primeira decisão a ser tomada pelo criador de um mundo é se ele conterá raças não-humanas. Algumas histórias de fantasia têm apenas seres humanos mas a maioria delas contém também raças não-humanas. E, é claro que se poderia criar um mundo de fantasia sem nenhum personagem humano!

Quais Raças Existem?

O principal elemento de algumas histórias de fantasia é a existência de várias outras raças (similares aos humanos em alguns aspectos, diferentes em outros) convivendo mais ou menos pacificamente no mesmo mundo. A maioria destas raças tem sua origem nas histórias célticas do Sidhe ou na mitologia Nórdica. J.R.R. Tolkien, criador da trilogia "*O Senhor dos Anéis*" bebeu em ambas as fontes mas sua interpretação destas lendas é tão convincente que existem por toda parte cópias óbvias dos "Elfos de Tolkien", dos "Anões de Tolkien" e dos "Halflings de Tolkien" - principalmente nos mundos ligados a *jogo*.

A vantagem de se usar estes arquétipos familiares é o fato de eles serem familiares. Todo mundo tem uma boa idéia do que um elfo é e de como lidar com ele. Os problemas começam quando a visão que os jogadores têm dos Elfos diferem da maneira que o criador do mundo os enxerga. Ninguém deseja ouvir uma crítica do tipo "Você não pode fazer com que os Elfos ajam desta maneira! Não é assim que eles são!"

Se o criador corre este risco ou se ele simplesmente deseja se afastar um pouco das histórias de Tolkien, está na hora de encontrar algumas raças não-humanas novas. Elas podem ser totalmente criadas ou tiradas de alguma fonte fora do comum. As mitologias da India e do Oriente, por exemplo, oferecem uma grande variedade de raças não-humanas inteligentes. Outra opção são raças oriundas da ficção científica que podem ser adaptadas em termos de jogo e receber um toque de magia (de qualquer maneira, qualquer tecnologia avançada o suficiente é indistinguível da magia). Além disso, existem os suplementos de jogos especializados em raças não-humanas, entre eles o ***GURPS Aliens*** e o ***GURPS Fantasy Folk***.

PCs Não-humanos

Se em sua campanha existirem raças não-humanas, certamente algum jogador irá querer representar um personagem de uma destas raças. O GM precisa decidir de antemão se a campanha comportará PCs de qualquer uma destas raças. Um personagem de uma raça que seja muito poderosa, hostil demais à raça humana ou simplesmente alienígena demais não funcionará bem em um grupo com PCs humanos. Tome esta decisão no momento em que a raça é criada. Se houver alguma raça cujos membros não serão usados como PCs, não haverá necessidade de se seguir nenhum padrão de "razoabilidade" na definição de seus poderes e características, pois ela existirá apenas com a finalidade de aumentar a dramaticidade da campanha. No entanto, uma raça que tenha PCs deve ser "equilibrada" em termos de jogo.

Sociedades Não-humanas

A maioria dos mundos de fantasia assume que a humanidade é a dominante ... às vezes uma raça recém-chegada, mas ainda assim a raça mais poderosa e numerosa. As raças não-humanas são descritas com base em sua interação com a raça humana. Este é o mundo mais confortável para a maioria dos jogadores que gosta de nos imaginar no topo da pirâmide.

Como qualquer outra, esta premissa clama por contestação. O mundo poderia, por exemplo, ser governado por Anões ... tendo os humanos como servos, agricultores ou tropas que podem ser sacrificadas por motivos estratégicos.

Campanhas

A criação de um mundo é somente metade do trabalho. Praticamente qualquer tipo de mundo pode ser usado como cenário para qualquer tipo de campanha. A ficha *Fantasy Campaign Plan* existente no ***GURPS Magic*** coloca muitas das questões específicas a serem decididas. Este capítulo cobrirá apenas as questões básicas.

Estilo da Campanha

Não existe nenhum estilo "certo" de campanha de fantasia. Ele depende tanto dos jogadores quanto do GM: Que tipo de gente eles desejam representar e o que eles (jogadores e personagens) desejam da aventura.

Campanha Séria

Neste tipo de campanha, o GM e os jogadores começam por definir as "regras básicas" com bastante clareza. Todos os elementos de fantasia, como a mágica, por exemplo, são definidos rigorosamente. Depois que estas regras estiverem estabelecidas, o jogo será conduzido o mais realisticamente possível. A caracterização deverá ser enfatizada; os PCs podem ser cautelosos ou até mesmo covardes. O objetivo é representar "como as coisas seriam se tudo isto fosse real?"

Campanha Cinematográfica

Neste tipo de campanha, a realidade tem um papel completamente secundário com relação à história que está sendo contada. Certas regras, principalmente aquelas relacionadas com ferimentos e morte, são negligencidadas. Esta é uma campanha de fanfarronice e o GM deveria premiar o brilho e o estilo mesmo quando o resultado *realista* seria a constatação de que o personagem está morto. Se um personagem for covarde, ele deverá sê-lo com *estilo*.

O objetivo da campanha é contar uma boa história. Os detalhes de funcionamento da magia tornam-se secundários; se a história exigir que uma determinada mágica ou plano funcione, ele funcionará. Veja MB, pág. 183. Se você quiser exemplos de fantasias cinematográficas, leia qualquer uma das histórias de *Conan* ou assista o filme *A Princesa Prometida*.

Campanhas Absurdas

Por que não? A fantasia é diversão e este tipo de fantasia é o mais divertido de todos.

Neste tipo de campanha encontramos Kobolds como PCs, mágicos que se atrapalham com suas mágicas, montes de deuses desajeitados (veja a coluna lateral na pág. 138) e expedições das mais bizarras. O GM deveria usar as regras de combate para campanhas cinematográficas de modo que os PCs tenham uma chance de sobreviver à sua própria insensatez. Cantrips, se possível baseados em "sirventes" (*), são particularmente adequados. Tire proveito das Peculiaridades e Hábitos Detestáveis dos personagens.

(*) NT: Sirventes: poemas de natureza satírica ou picante.

Aprendendo com os Fatos Históricos

Ao elaborar uma campanha, muitos GMs acabam se vendo a arrancar os cabelos na tentativa de encontrar idéias que ainda não tenham sido exploradas até a exaustão. A melhor fonte de informação para um GM que tenha chegado ao fim da linha é a biblioteca local.

Qualquer bom livro de História proporcionará dúzias de boas idéias para campanhas, sobretudo se se pesquisar em um ou dois livros que tratem das lendas existentes ao redor do mundo. Embora os jogadores possam reconhecer Paul Bunyan se o GM aparecer com um enorme boi azul, é muito pouco provável que o jogador médio perceba que uma campanha inteira tenha sido plagiada das lendas irlandesas de Tuan.

Se os jogadores *forem* "feras" em História, o GM deve ter em mente que só porque isso aconteceu desta maneira uma vez, não significa que ela terá que acontecer da mesma maneira outra vez. Os jogadores farão uma série de pressuposições automáticas, baseados em seus conhecimentos de história, mas o GM pode tirar proveito disto, mantendo os PCs inseguros.

Assim, se os personagens virem por exemplo um barco viking se aproximando, eles estarão esperando se deparar com uma tripulação de tipos nórdicos louros. Eles serão apanhados totalmente de surpresa, se um grupo de Kobolds judeus ortodoxos desembarcar e ordenar ao grupo que se junte a eles numa cerimônia à luz de velas ou todos serão mortos!

Leitura Recomendada

Para uma campanha baseada especificamente numa determinada obra de ficção, o GM deverá definir a "leitura recomendada" aos jogadores. Ou, alternativamente, ele pode lhes pedir para *não* ler o material que serviu como fonte de inspiração até o final da campanha, a fim de preservar alguns segredos!

Mesmo que a campanha não se baseie numa única história, o GM pode querer sugerir algumas referências bibliográficas a seus jogadores, seja para dar-lhes uma idéia geral da ambientação, seja para motivá-los. Se a campanha tiver paralelos históricos, esta literatura poderá até ser de não-ficção.

Leia *Bored of the Rings* de Harvard Lampoon, se desejar um exemplo literário (usando o termo licensisoamente) deste tipo de aventura, ou assista *Monty Phyton e o Cálice Sagrado*.

Campo de Ação da Campanha

O "Campo de ação de uma campanha", i.e., a área geográfica que ela cobre, é outra decisão importante a ser tomada. Todos os tipos de mundo comportam uma campanha com qualquer tipo de campo de ação, mas ele determina qual a amplitude e nível de detalhe com que o mundo deverá ser preenchido.

Os Vagamundos

Num caso extremo, a campanha poderia ser "picaresca". Os PCs são vagamundos que simplesmente passam de uma aventura para a próxima. Não há nenhuma explicação para suas jornadas. Os personagens se sentem felizes em se submeter aos caprichos do destino e os jogadores estão contentes com qualquer aventura que o GM planeja para eles.

Um grupo destes em Yrth poderia ser composto de vagabundos ou mercenários. Eles poderiam também ser uma Mão de Miguel (veja pág. 20), agentes de um rei ou sultão e assim por diante. Eles servem um mestre e têm seus votos de lealdade, mas pouca vontade de dormir duas vezes em um mesmo lugar.

Este estilo de campanha tem diversas vantagens. Os PCs podem chegar e partir à vontade. O GM não tem necessidade de elaborar nenhum lugar com muito detalhe, mas ele tem a oportunidade de criar e mostrar grandes áreas de seu mundo. Os jogadores terão tanta viagem e variedade quanto eles desejarem. A história, por outro lado, poderá ter pouco sentido, pois nem os jogadores nem os personagens chegarão a conhecer bem nenhum lugar.

Os Nativos

No extremo oposto, uma campanha poderia ficar indefinidamente em uma única região. Normalmente ela será uma grande cidade de modo a permitir uma variação nas aventuras.

Este tipo de campanha permite uma profundidade muito maior em vários sentidos. O GM pode criar um elenco de NPCs enorme que poderia interagir com os PCs por um longo período de tempo. Os jogadores terão a oportunidade de se envolver profundamente na política se tiverem interesse. Perícias profissionais e aquelas não utilizadas em combate tornar-se-ão mais importantes. Os jogadores poderão criar personagens que não se envolveriam em uma campanha errante e se sentem (literalmente) em casa na cidade. Os PCs terão mais chance de se casar, construir casas e se envolver em seus próprios projetos de longo-prazo. Na verdade, o GM poderá vir a descobrir que ele não precisa mais empenhar-se na criação de aventuras, pois as tramas dos próprios PCs e as maquinações dos NPCs se encarregarão deste trabalho.

Os GMs que gostarem deste tipo de história encontrarão uma série de suplementos com descrições de cidades, incluindo ***Tredroy*** que está localizada em Yrth e usa o sistema de jogo do ***GURPS***.

Os Aventureiros

Este tipo de campanha fica no meio-termo. O grupo está viajando e pode encontrar aventuras no caminho mas eles têm uma meta definida e importante que é o objetivo de uma campanha mais longa. Esta solução combina as vantagens dos dois tipos extremos: Os PCs têm um lar e percepção da história. No entanto, os tipos de personagem estarão ainda limitados àqueles capazes de viver razoavelmente bem "viajando continuamente" e os jogadores poderão vir a se sentir "empurrados" em direção de seu objetivo.

O Objetivo Final

Não importa qual seja o estilo e o alcance da campanha, o objetivo deveria ser sempre o mesmo: apresentar o mundo criado pelo GM de modo a dar aos jogadores a maior oportunidade possível de usar sua criatividade na representação de seu personagem.

O Dinheiro num Mundo de Fantasia

O que se usa como dinheiro num mundo de fantasia? Tudo depende do cenário. Em Yrth usa-se geralmente ouro, prata e cobre, o que é reconhecido por todos os jogadores. Porém, sistemas monetários estranhos podem dar um toque especial à campanha. Que tal uma sociedade que só dê valor a presas de dragões? Ou uma na qual as drogas e poções sejam a única moeda circulante?

Evidentemente, também é possível criar uma sociedade que não utiliza dinheiro. Mas, cuidado! Alguns jogadores poderão se entusiasmar com os desafios de se lidar com uma economia na base de trocas ou com um estado permanentemente socialista, enquanto outros ficarão frustrados.

Falsificações

Em qualquer sociedade, a falsificação é um risco. Além disso, a menos que todos os mágicos sejam sacerdotes virtuosos, a falsificação *mágica* ocorrerá em qualquer mundo de fantasia. Existe uma antiga lenda que diz que o ouro das fadas se desintegra ao tocar em ferro frio, mas nem todas as falsificações mágicas serão tão cooperativas. Não deverá ser impossível para um mago criar dinheiro falso, mas isso também não deverá ser *fácil*, senão todos os PCs irão fazê-lo.

Custo de Vida

O GM também deverá decidir quanto dinheiro estará disponível na campanha. Numa campanha de viagem, os PCs não terão empregos fixos, mas precisarão viver por seus meios. Numa campanha que se desenvolva numa cidade, qualquer um que *não* tenha um emprego fixo provavelmente será alvo da vigilância do corpo da guarda! A tabela de empregos e custo de vida em Yrth proporcionará uma boa quantia de rendimentos disponíveis para PCs que tenham empregos "médios". Para fazer com que o PC trabalhe mais por seu dinheiro, duplique o custo de vida ...

Até certo ponto, isto é definido pelo universo ficcional. Alguns mundos serão ricos e confortáveis, enquanto outros serão, comparativamente, inflexíveis e famélicos. É o GM quem decide qual a importância que o dinheiro deverá ter para os PCs e quão difícil lhes será consegui-lo e mantê-lo.

Índice

Abadia de Drift, 7, 57, 59, 60, 61.
Abadia de São Gil, A, 26.
Adaga de esgrima (main gauche), perícia, 62.
Administrador, 116.
Adrien Dorilis, 96
Adultério, 23, 33.
Agência Secreta de Serendipity, 9.
Ah'ziranthl Dbansia Rxtlyin, 45.
al-Ab'ra, 78.
al-Abyad, 78.
al-Amut, 31.
al-Ashraf, 29.
al-Asima, 8.
al-Haz, 7, 8, 9, 30, 31, 32, 34, 39, 41, 73.
al-Kard, 7, 9, 30, 41, 74, 89. *v.tb.Cardiel.*
al-Syassi, 7, 84.
al-Wazif, 7, 8, 9, 29, 30, 33, 34, 41, 50, 51, 55, 56, 73, 82.
Álcool, 33.
Alcorão, 30, 33.
Alfabetização, 112.
Alhallabad, 81.
Aliar, 94.
Alimar, 95.
Allan Micardene, 95.
Alto nível de mana, 57, 58.
Alvenaria, 114.
Amalric ibn John, 96.
Anglico, 11.
Angus de Scariswic, 49.
Anões, 6, 8, 27, 36, 38, 44, 54, 55, 65, 68, 76, 91, 102, 104, 108, 120; *magos*, 105.
Ansonne, 60.
Anthemius Crivelli, 94.
Anti-semitismo, 35.
Antiochus o Mago do Fogo, 47.
Aprendiz, 17, 18.
Aptidão Mágica, 135.
Árabe, 11.
Araterre, 8, 27, 41, 57, 58, 95.
Arcebispo de Raphael, 55.
Arcebispo Jacques-Jude Leblanc, 61.
Arcebispo Nikolai de Serrun, 51.
Arcebispos, 25. *V. tb. Cúria e Conclave.*
Arenas, 44, 114.
Aritmética, 114.
Armamentos, 11.
Armas e Divisas Heráldicas, 16.V.tb. Brasões.
Arnaud de Sauvons, 58.
Arras, 23.
Artesão, 116.
Arvey, 55.
Assassinos, 31, 34, 79, 84, 116; sindicato, 19, 20.
Ataque, *com duas armas*, 63.
Atóis Gêmeos, Os, 58.
Autheuil, 88.
Aventuras nos Atóis, 59.
Azer, 47.
Baía da Fechadura, 53.
Balik Abdallah al-Firuz, 34, 78.
Balikitas, 34, 76, 79, 80, 84.
Bannock, 54.
Banqueiros, 35.
Barão Bowvrey, 93.
Barão Deneral, 69.
Barão Tolbert de Min, 52.
Barão Tunstall, 54.
Bárbaros, 47.
Barris Tremaine, 54.
Basilisco, 127.
Bei Hisham al-Sharib, 87, 88.
Beneditinos, 61; *monges*, 59; *ordem*, 60; *regra*, 25.
Bestiário, 125.
Bíblia, 22.
Blainthir VII, 105.
Blythe, 72.
Bordado, 114.
Bosque do Imperador, 47, 50.
Bradípoda, 130.
Brasões, 112.
Brennan, 46.
Bruce de Sterling, 71.
Budismo, 33, 34.
Cabble de Denton, 72.
Cadi, 32, 33.
Caithness, 8, 9, 42, 55, 56, 64.
Calder, 8, 90, 93.
Califa Hafsa al-Talib ibn Ishaq al-Wasif, 85, 88.
Califa, 30, 32, 34, 55.
Caligrafia, 31.
Campanhas Cinematográficas, 60, 141.
Campanhas Interligadas, 133.
Campanhas, 141.
Cantrips, 137.
Capa, perícia, 61; *capa pesada*, 61; *capa leve*, 62.
Capitão Rashid al-Marqab, 52.
Cápreos, 131.
Caratê, 99, 113.
Cardiel, 7, 8, 9, 27, 33, 39, 41, 42, 51, 52, 57, 89.
Carrick, 65, 69.
Casamento, 22; *islamita*, 33; *judeu*, 35.
Castelo Defiant, 72, 110.
Castigos, 32, 45.
Cataclismo, 4, 6, 7, 8, 9, 26, 36, 38; *pesquisando*, 107.
Catedral de São Miguel, 59.
Catedral de São Paulo, A, 49.
Catedral de Serrun, A, 52.
Caustigus, 127.
Cavalaria, 14, 15; *islamítica*, 15.
Cavaleiros da Cantaria, 18.
Cavaleiros do Hospital de São João de Jerusalém, *v.Hospitalários.*
Cavaleiros Pobres do Templo de Salomão, *v. Templários.*
Cavaleiros Templários, v. Templários.
Cavaleiros, 13, 14, 45, 68, 117; *para se tornar um*, 15; *mulheres*, 14, 66; *deveres*, 14.
Cavalos, 54, 81, 131.
Centauros, 38, 29, 119.
Cerimônias judaicas, 35.
Cidadãos, 13.
Cidade Sagrada, A, 30.
Cidades, 15; livres ou abertas, 16.
Cinco Pilares do Islã, Os, 31.
Claudius Maskill, 49.
Clericato, 112, 116, 118.
Clérigos, 116.
Clero, 25; islamítico, 32.
Clima em Mégalos, O, 42.
Clima, 4.
Clima, 4.
Código de Honra, 112.
Código Domiciano, 22, 24.
Colégio Templário de Magia de Combate 47.
Comércio, 8, 15, 60, 88, 92, 98.
Companhia de Jesus, *v. Jesuítas*
Comunicações, 11.
Conall VI de Craine, 9, 42, 64.
Conde Aloysius de Zehan, 53.
Conde Gavin de Dekamera, 87.
Conde Hadrian de Quartedec, 54.
Conde Marcus, 47.
Conde Sergius de Shambray, 51.
Conde Sigmund, 46.
Conselho dos Nobres, 92, 93.
Conselho Real, 43.
Conspiração da Pólvora, 133.
Constantinianos, 28.
Constantino, Arcepispo de Clixtus, 64.
Construção de navios, 58.
Contrabando, 60.
Controle de Armas, 43.
Cordilheira dos Picos Nevados, A, 49.
Corpo de Magos, 45.
Corpo-a-corpo, 63.
Craine, 26, 41, 55, 56.
Criação de cavalos, 55.
Criação de Novas Raças, A, 124.
Criaturas, 125.
Crime, 19, 32, 59; e castigo, 22.
Criminologia, 113.
Cristianismo, 7, 21, 22, 33.
Cronologia, 7-9.
Cruzadas, 7.
Cultos Greco-romanos, 36.
Cultura, 10.
Cura, 113.
Curandeiro, 117.
Cúria, 21, 22, 25, 28, 49, 57, 65.
Curtimento, 114.
Custo de vida, 142.
Dekamera, 51, 53.
Demosqualo, 128.
Denton, 72.
Deserdar, 13.
Destilaria, 113.
Deus Cornudo, O, 38.
Deusa grega Athena, 51.
Deuses, 5, 36, 112, 138.
Deveres, 112, 114.
Dinheiro, 15, 142.
Diofrates, V, 8; IV, 8; XII, 42, 48, 54.
Diplomata, 117.
Divindades, veja Deuses.
Divórcio, 22, 23; *islamità*, 33.
Dons mágicos, 11, 45, 136.
Dote, 22, *islamítico*, 33.
Dragão Fiel, *A. Legião do*, 45.
Dragões, 41, 55, 70, 112, 126, 140; *magia*, 126.
Dragonetes, 131.
Druidas, 38.
Duelos, 59.
Duque Bran, 55.
Duque Thomas Mehan, 50.
Duque Yivirrl de Sho'joor, 53.
Durham, 71.
Durinann II, 104.
Economia Feudal, 15.
Ekhans, 50.
Ekkarron III, Rei Supremo, 104, 107.
Elfos, 6, 8, 27, 36, 44, 48, 65, 68, 76, 88, 91, 95, 102, 107, 120, 140; *magia*, 109; *comunidades*, 38.
Elfos da Floresta, 108.
Elfos da Montanhas, 108.
Elfos do Mar, 89, 108.
Elfos Negros, 6, 36, 64, 104, 109, 120; *culto*, 38.
Embarcações, 90.
Emir Ayyub ibn Qasim al-Azraq, 87.
Emir Harun abd Ishaq, 88.
Emir Jannar abu Talha al-Pradin, 87.
Enclausurado, 25.
Escola, 36.
Escolástico, 118.
Esconderijos de Piratas, 58.
Escravidão, 17, 18, 24, 33, 45, 46, 69, 78, 87, 102, 105.
Escudeiro, 13, 14, 117, 119.
Esgrima, 59, 60.
Espião, 118.
Estradas Imperiais, As 42.
Eterno, 36.
Excomunhão, 22.
Expectativa de vida, 11.
Faramon de Aliar, 94.
Fedayin, 31.
Ferrier, 72.
Feudo de Redhall, 64.
Firuz, 80.
Floresta Negra, 48, 50, 53, 54, 65.
Florete, 60.
França, 8.
Franciscanos, 28.
Freiras, 25.
Fronteiras Setentrionais, As, 45.
Gabrook, 8.
Geb'al-Din, 7, 29-31, 34, 73, 75, 79, 89.
Gebel al-Hikmah, 73, 79.
Gebel Thamad, 87.
Gigantes, 39, 120.
Ginnargrim III, 106.
Gnomos, 38, 65, 91, 121.
Goblines arcaico, 38.
Goblins, 8, 27, 38, 44, 58, 72, 121; *nomes*, 42.
Governador Taavjekii, 53.
Governo das cidades, 16.
Grande Cruzada, A, 7, 30.
Grande Deserto, O, 64, 66, 127.
Grande Floresta, A, 65.
Grande Hospital, O, 56.
Grandes Jogos, Os 84-85.
Grão-Mestre de Nova Jerusalém, 55.
Grao-Mestre Sir Gilford Perrennius, 27.
Gravação de iniciais, 62.
Gregos, 36.
Grifo, 128.
Guarda da cidade, 17.
Guarda Imperial, 45.
Guarda-mãos, 60.
Guardas Magos, 17.
Guerra dos Magos, 9, 54, 55.
Guerra limitada, 46, 98, 99.
Guerra total, 46, 98, 99.
Guerreiros do Remigio, 32.
Guilda dos Armeiros, 20.
Guilda dos Magos, 19.
Guildas de Magos, 44.
Guildas, 16, 17, 51; *aventuras*, 19; *deveres*, 17; *organização*, 17; *tipos*, 17.
Guillaume de Luman, 96.
Habitantes das vilas, 13.
Hadaton, 94.
Hafsa al-Talib ibn Ishaq, 82.
Halflings, 27, 38, 44, 68, 69, 76, 121.
Harpias, 128.
Haxixe, 78, 89.
Heolford, 8, 103.
Heráldica, 16, 113.
Herança, 23, 33.
Hereges, 24.
Heresia, 23, 25, 49.
Hidra, 128.
Hildeban, 28, 49.
Hinduismo, 33.
Hipogrifo, 128.
Hobgoblins, 38, 65, 121.
Homem-águia, 124.
Homem-cobra, 124.
Homem-javali, 124.
Homem-lobo, 124.
Homem-tigre, 124.
Homem-urso, 124.
Homenagem, 12.
Horror, 133.
Hospitais, 28.
Hospitalários, 9, 25-27, 41, 55, 56, 92.
Hostilius, Visconde Rufus, 46.

Howarth de Alimar, 84.
Huguenotes, 25.
Hyman, 53, 54.
Igreja, 43, 57, 58; *hierarquia*, 25.
Ilha Bilit, 57, 60.
Ilha de Nord, 57.
Ilha Ental 57.
Ilha Entelle, 58-59.
Iluminura, 113.
Imame, 32.
Impostos, 12, 14-16.
Índios, 60.
Indultos, 24.
Infiéis, 24.
Interrogatório, 113.
Intolerância, 112.
Irmãos de Mercurio, 53.
Irmãs de Misericórdia, 28.
Irmas Misericordiosas de Santa Karroll, *v. Irmãs de Misericórdia.*
Islã, 7. 29, 55; *história*, 30; *magia*, 34; *nomes*, 73; *seitas*, 34; *universidades*, 32.
Jacques-Jude LeBlanc, 60.
Jafar al-Syassi, 60.
Jesuítas, 8, 27, 47, 57, 59-61.
Jihad, 8, 9, 30, 34.
Judaísmo, 33, 35.
Judô, 99, 113.
Kethalos, 46, 47.
Khalid Abdallah ibn Ali al-Pradin, 81.
Kharidjitas, 30, 56.
Kinkaku, 100.
Kobolds, 38, 39, 58, 91, 121.
Kosher, 35.
Kraken, 129.
Ladrão, 119.
Lady Bronwyn, 69, 71.
Lago Acheron, 42, 46, 47, 49, 53.
Lago Styx, 54.
Lars o Cego, 103.
Lasaril de Sterling, 109.
Lealdade, 12.
Legiões, 14, 45, 47, 64.
Lei Canônica, 22, 23.
Lei, 20, 22, 43, 45, 75, 81, 112; *al-Haz*, 77; *al-Wazif*, 84; *Araterre*, 59; *Caithness*, 69; *Cardiel*, 92; *Elfos*, 109; *Nômades*, 103; *Orcs*, 110; *Anões*, 106.
Lei, islamítica, 32,
Lennox de Heydon, 46.
Licantropos, 101, 103, 124.
Língua dos mercadores, 38.
Línguas, 11.
Lorde Jerrit, 110.
Lorde Kerin, 110.
Lorde Peredur, 9.
Loren'dil, 8.
Madeira, 46.
Mãe Terra, 38.
Mäelstrom, 77.
Magia Clerical, 112, 137.
Magia de Combate, 21, 28, 83, 136, 138.
Magia de Improviso, 137.
Magia de Runas, 103, 137.
Magia Negra, 21, 34, 60.
Magia, 11, 98, 134; *al-Haz*, 76; *Araterre*, 59; *Caithness*, 71; *Orcs*, 110; *Mégalos*, 44; *objetos encantados*, 20, 138; *aptidão*, 11; *duelos*, 47; *cura*, 28.
Magnus, Conde Gavin, 51.
Maldição de Maskill, A, 49.
Mallory, 57.
Mamoun al-Mansur, 74.
Mana, 11, 134, 135; *seletivo*, 58.
Manati, 59, 131.
Manitas, 25.
Mão de Prata, A, 69.
Marsupo, 127.
Medicina, 11.
Médico, 113.
Mégalos, 7, 8, 38, 39, 41, 47, 56, 64, 82, 94, 101.
Mehan, 49.
Meio-Elfos, 109, 120.
Meio-Orcs, 122.
Mercador, 117.
Mercenário, 117.
Merinos negros, 131.
Mershall, 70.
Milagres, 23, 112.
Min, 52.
Minder, 96.
Minotauros, 122.
Miquelitas, 7, 20, 112, 134.
Mistérios, 18.
Moa, 130.
Moedas, 15.
Monco, 129.
Monges, 25, 118.
Montanhas de Bronze, 55.
Morthrinn, 106.
Muçulmano, 7, 29, 41.
Muezins, 29.
Mulheres Megalanas, 43.
Mulheres, 22.
Multas, 22.
Muralha do Altíssimo, A, 30, 76.
Muralha do Imperador 8, 41.
Myrgan, 46.
Navegação a vela, 58.
Necromancia, 21.
Níveis e títulos Megalanos, 43.
Nível social, compra, 42.
Nível social, compra de, 91.
Nível Tecnológico, 139.
Nobres, 46, 118.
Nordenbury, 28.
Nova Jerusalém, 7, 56.
O uso da Lábia durante a luta, 63.
Obra de Examinação, 18.
Octavius Magnus, 7, 41.
Oficial (de artesão), 18.
Ogros, 38, 121, 122.
Olibrianos, 25, 26.
Orcs, 6, 8, 9, 36, 38, 64, 68, 72, 91, 110, 122.
Ordálio, 45.
Ordem da Cantaria, 66, 68, 69.
Ordem de Miguel, 92.
Ordem de São Jorge do Dragão, 70, 71.
Ordem de Sao Olfbrio, 51.
Ordem de São Tomás, 29.
Ordem de Sta. Alice, 71.
Ordem do Crescente, 32.
Ordem do Pégaso, 32.
Ordens Islamíticas de Cavalaria, 32.
Ordens Monásticas, 28.
Ordens Religiosas, 25.
Organizações Secretas, 18.
Ouro Negro, 54, 55.
Padre Jobert, Abade de Evrow, 26.
Padre Sir Richard de Valmont, 47.
Paganismo, 24, 38, 39, 92.
Pajem, 14.
Palacio de Sauvons, 59.
Palatino, 118.
Patronos, 112.
Pecado, 24, 32.
Pégaso, 129.
Penas de Sangue, 22.
Penitência, 32.
Penitentinos, 25, 49, 50.
Pentateuco, 35.
Peredur Orcslayer, 71.
Peregrinação, 24, 31.
Perícias Artesanais, 113.
Perícias, 113.
Perjurio, 23.
Personagens, pontos, 135; *tipos*, 116.
Petronius, o Arcebispo de Mehan, 48.
Phocas, 48.
Photius, 71.
Pilares de Alá, 29.
Pilares do Céu, 88.
Pio John, o Penitente, 50.
Piratas, 59, 90, 95.
Poderes Legais, 112.
Pólvora, 9, 20, 59, 139.
Povo de Thulin, O, 41, 44, 105, 106.
Prata, 124.
Principado de Araterre, 58.
Príncipe Arnod de Sauvons, 61.
Príncipe Conall, 65.
Príncipe Miltiades, 50.
Profeta, O, 30.
Pronúncia, 11.
Protestantes, 8, 9, 25, 57.
Qazr al-Sawh, 85.
Quartedec, 46, 54.
Quelidra Gigante, 129.
Rabinos, 36.
Raças Ancestrais, 36.
Raças não-humanas, 36, 44, 119, 140.
Rangers, 118.
Raphael, 55.
Redeiro, 114.
Regeneração, 124, 130.
Região Central, A, 47.
Região æeste, A, 53.
Região Sul, A, 50.
Regra de São Bento, 25.
Rei Celestial de Sahud, O, 46, 97, 100.
Rei Conall, 69.
Reino Sagrado de Nova Jerusalém, O, 41.
Reis Anões, Os, 104-107.
Religião Ancestral, A, 39.
Religião, 5, 21, 99, 102.
Relíquias, 24.
Remis, o Duque d'Ansonne, 60.
Reptantes 8, 27, 38, 39, 45, 48, 64, 68, 78, 91, 98, 112, 118, 122.
Resgate, 14.
Rhajid al-Garyhan, 78.
Rio Conn 54, 56.
Rio Johns, 46.
Rio Regina, 51.
Riqueza, 114.
Rituais Pagãos, 39.
Roger des Moulins, 26.
Ruínas, 108.
Sa'Azraq, 87.
Sabre, 60.
Sabreurs Royales, 59.
Sacerdócio, 25.
Sacramentos, 21.
Sahud, 7, 46, 97.
Salários, 114.
Santos Padroeiros, 18.
Santos, 23.
São Gareth Aristophiles, 28.
Saúde, 113, 138.
Sauvons, 52, 59.
Seguros, 17.
Senescais, 14.
Senso do Dever, 112.
Serrun, 51.
Servos, 12.
Sete Reis Irmãos, Os 106.
Shaniyabad, 88.
Shari'a, 32, 33.
Sho'joor, 51, 52, 57.
Shuuv'kopekk, 53.
Sibarita, 119.
Simon Menelaus, 7, 41.
Simonton, 72.
Sindicato de Ladrões, 19.
Sir Darius de Kethalos, 47.
Sir Geoffry Freeman, 56.
Sir Gilford Perrenius, 56.
Sir Jordan Siegebreaker, 28, 48.
Sociedade Feudal, 10, 14.
Soldado, escudo em branco, 16.
Solginyarl, 107.
Status Social, 114.
Status, 43, 67.
Sterling, 71.
Subornos, 45.
Sufistas, 29, 88.
Sultão Mamoun al-Mansur, 79.
Sultão, 32.
Sunna, 30, 32, 34, 82.
Tabela de Empregos, 115.
Talmud, 35.
Tardívago, 96, 129.
Tecelagem, 114.
Tecnologia, 11, 55, 57, 58.
Templários, 7, 25-28, 47, 48.
Ten-Tiri, 96.
Teridar, 46.
Terra, 9.
Terras dos Gênios, 9, 65, 76, 78.
Terras dos Orcs, 9, 110.
Territorios dos Nômades, 9, 39, 46, 75, 81, 101.
Thransiravst, 105.
Thulin, 8.
Thysdretum, 49.
Tinturaria, 113.
Título de Nobreza, 12; *compra*, 13; *hereditário*, 13.
Tomistas, 25, 28, 29; *ordens*, 59; *hospitais*, 46.
Tora, 35.
Torre de Caça, 50.
Trato Social, 113.
Tredroy, 7, 8, 33, 35, 81, 87, 92, 93, 142.
Treino da mão inábil no manejo de armas, 63.
Trocas, 15.
Troll, 130.
Trovadores, 103, 116.
Tsushuo, 100.
Uale, 33.
Ulemás, 30, 32, 34.
Unicórnio, 130.
Universidade de Sauvons, 59.
Universidades, 36.
Universos paralelos, 133.
Usura, 24, 33.
Uulinn, 100.
Valentim, Duque Aston, 51.
Vampiros; 49, 123; *magia*, 123.
Verdien, Marques Andre, 50.
Viagem, 11.
Vida selvagem, 83.
Vidraria, 114.
Vincent de Calder, 8, 90, 91, 93.
Virgem Maria, 21.
Voto, 113.
Votos, 23.
Wallace, 72.
Walsham, Chefe de Guilda de Myrgan, 46.
Walton de Simoton, 72.
William de Wallace, 72.
Xiitas, 30, 32, 34, 73, 82, 96.
Yibyorak, 49, 53.
Yrth, 4.
Ytarria, 4.
Zarak, 8, 54, 55, 69, 104.
Zehan, 51, 52.

Notas

(*1) Ambrose Gwinett Bierce, jornalista e escritor americano cuja ênfase no grotesco anteviu e influenciou o trabalho de escritores como Conrad Aiken, Natanael West e William Faulkner. No fim de 1913, Bierce parou de escrever e se preparou para viajar. Percorreu os campos de batalha da guerra civil e foi para o México onde se ligou ao exército de Pancho Villa como um observador. Depois disso nunca mais se teve notícias de Bierce.

(*2) Amelia Earhart nasceu em Atchinson, EUA a 24 de julho de 1898 e desapareceu no Oceano Pacífico a 2 de julho de 1937 enquanto fazia um vôo em redor do mundo. Esta aviadora norte-americana, foi a primeira mulher a atravessar sozinha o Oceano Atlântico.

(*3) Jim Morrison, lider e vocalista do grupo The Doors, nasceu em Melbourne, na Flórida em 1943 e morreu em 1971 em Paris vítima de uma dose excessiva de drogas. Jim foi um dos filhos mais indisciplinados e insubmissos do Rock 'n' Roll. Algumas pessoas continuam duvidando de sua morte dadas as circunstâncias suspeitas que a cercam; o esquife lacrado, o atestado de óbito ilegível que indicava um ataque do coração como causa mortis e o fato de ninguém ter presenciado a morte de sua esposa Pam em 1975. Os defensores desta teoria dizem que Jim queria fugir de tudo e simulou sua morte. Quem sabe por onde ele anda hoje em dia ...

(*4) Serendipity: Palavra inventada por Horace Walpole que denota a aptidão para fazer descobertas importantes por acaso. A palavra foi introduzida em seu romance The Three Princes of Serendip (i.e. Ceilão) publicado em 1754. Horace Walpole deu início ao ciclo de romances góticos com seu livro "O Castelo de Otranto" em 1764.

(*5) Khan: Título dado a Gengis Khan e seus sucessores que governaram as tribos turcas, tártaras e mongóis e dominaram a maior parte da Ásia durante a idade Média.

(*6) Jarl: Título de um lider, chefe ou nobre escandinavo da antigüidade.

(*7) Guy Fawkes nasceu em York em 1570. Em 1604 ele se associou com vários outros conjurados para a chamada Conspiração da Pólvora que tinha por objetivo matar o Rei e os membros do Parlamento. Os conspiradores conseguiram encher de pólvora um compartimento no porão do edifício do Parlamento cuja explosão deveria ser provocada por Fawkes por ocasião da sessão inaugural em 5 de novembro de 1605. Preso enquanto entrava no porão na noite de 4 para 5 de novembro, Fawkes foi submetido a tortura e julgado sendo depois enforcado e esquartejado com diversos cúmplices. Hoje em dia, as crianças inglesas saem às ruas, acendem fogueiras, soltam fogos de artifício e queimam bonecos do conspirador.

Principais Obras Consultadas

Attwater, Donald Dicionário de Santos: EDUSP
Aulete, Caldas. Dic Contemporâneo da Língua Portuguesa - 4 edição.: Editora Delta 1958
Azevedo, Antonio Carlos do Amaral. Dic. de Nomes e Termos e Conceitos Históricos: Editora Nova Fronteira, 1990
Beau, Dr. Albin Eduard. Dicionário Alemão-Português: Langenscheidt KG, 1969
Blavatsky, Helena P. Glossário Teosófico: Ground
Carradore, Hugo P. Digressões sobre o Folclore: Ed. Franciscana, 1978
Cascudo, Luis da Camara. Dicionário do Folclore Brasileiro: Editora Itatiaia, 1984
Código Civil Brasileiro: Ed. Saraiva, 1991
Enciclopédia Brasileira Mérito: Editora Mérito, 1959
Enciclopédia Universal Herder: Editorial Herder, 1954
Goldsmith-Carter, George. Velas e Veleiros: Edições Melhoramentos
Grande Enciclopédia Portuguesa Brasileira: Editorial Enciclopedia
Grimal, Pierre. Dicionário da Mitologia Grega e Romana: Editora Bertrand Brasil S/A, 1992
Hinnells, John R. Dicionário das Religiões.: Editora Cultrix
Holanda, Aurélio Buarque. Novo Dicionário da Língua Portuguesa.: Editora Nova Fronteira
Houaiss, Antonio Webster's Dicionário Inglês-Português: Editora Record, 1982
Jacobs, Philip. Rock'n'Roll Heaven: Gallery Books, 1990
Kahn, Fritz, O livro da Natureza, Editora Melhoramentos
Loyn H.R. Dicionário da Idade Média.: Jorge Zahar Editor, 1991
Pietzschke, F. Novo Michaelis Dicionário Inglês-Português Ilustrado: Edições Melhoramentos, 1981
Piobb, P.V. Formulário de Alta Magia.: Francisco Alves, 1982
Silva, Adalberto Prado. Novo Dicionário Brasileiro Melhoramentos Ilustrado, 7 ed.: Edições Melhoramentos
Simões, J. de Oliveira As Armas nos Lusiadas.: Alfa, 1989
Sola, Ralph de. Crime Dictionary.: Facts on File, 1988
Taylor, James L. Portuguese-English Dictionary: Editora Record,
Webster, Noah. Webester's New Twentieth Century Dictionary - 2nd edition.: Collins, 1977.



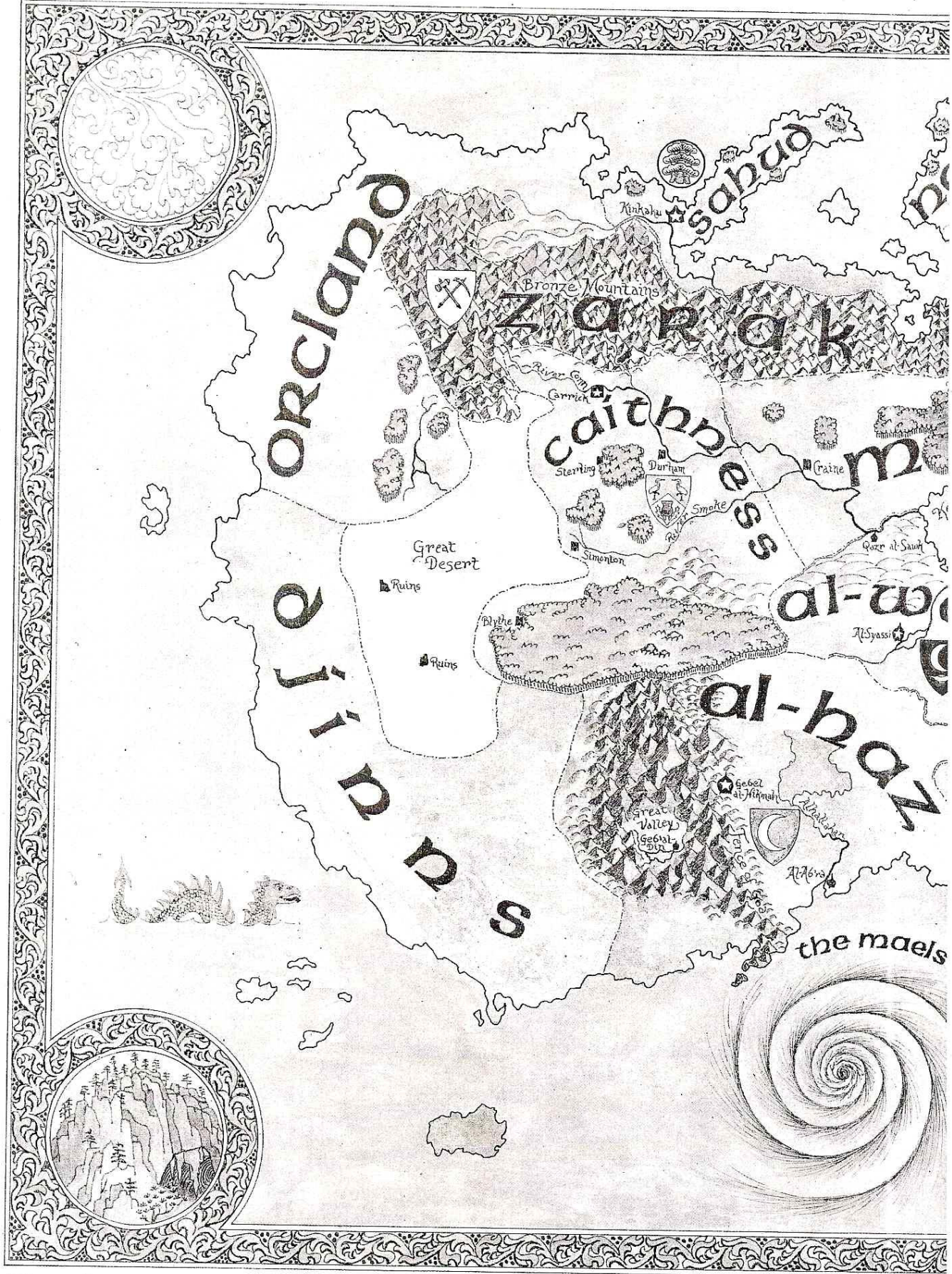
ror's Wall - Muralha do Imperador
of God - Muralha do Altíssimo
Desert - Grande Deserto
Valley - Grande Vale
Tower - Torre de Caça
- Ilha

Keyhole Bay - Baía da Fechadura
The Maelstrom - Maelstrom
New River Jordan - Novo Rio Jordão
Nomad Territories - Territórios Nômades
Orclands - Terra dos Orcs

Ring Islands - Atóis Gêmeos
River Smoke - Rio Fumaça
Ruins - Ruínas
Whitehood Mountains - Cordilheiras dos Picos Nevados

Ytarria

Este mapa foi originalmente prc
ano do Senhor de 1992, antes
de Sto Estevão, para sua ex
Lord de Sterling
por Candia de Mallory



No ano do Senhor de 1500, começaram a aparecer em Yiarria novos habitantes aparentemente oriundos de Terras de Línguas Lusitanas.

Como os nomes das regiões de Yrth muitas vezes descrevem uma característica importante do lugar ou avisam quanto a grandes perigos para os viajantes; os lusitanos quando falam entre si em seu linguajar incomum utilizam, muitas vezes, nomes diferentes dos usuais para estas regiões.

O cartógrafo Vasco de Almada introduziu a seguir uma compilação dos mais conhecidos entre estes nomes de forma que possamos entender o que falam os lusitanos e, por outro lado possam eles estar advertidos dos perigos que os esperam quando de suas viagens por Yiarria.

Blackwoods - Floresta Negra	Emp
Blueshoal River - Rio Pedra Azul	
Bronze Mountains - Montanhas de Bronze	Fence
Djinns - Terra dos Gênios	Great
Drift Abbey - Abadia de Drift	Great
Emperor's Forest - Bosque do Imperador	Hunt
	Islan



Bem vindo ao mundo de *Yrth*, um lugar espantoso habitado por criaturas e raças fantásticas. Aqui se fizeram sentir os efeitos desastrosos de uma guerra onde a magia foi usada em escala global, transportando partes de outros planetas (principalmente a Terra). Num mesmo lugar passaram então a conviver elfos e budistas, gigantes e templários, jesuítas e dragões. Um mundo repleto de conflitos culturais onde nada separa a fantasia da realidade.

O *GURPS Fantasy* pode ser lido como a descrição de um mundo fantástico ou, utilizado como base e cenário para aventuras de *Roleplaying Game*. Para a realização destas aventuras é necessária a utilização em conjunto do livro *GURPS Módulo Básico*.

"O GURPS tem conseguido as melhores performances no mercado ianque, onde recebeu elogios e prêmios de crítica e público"
O Estado de São Paulo

"Jogadores viajam por mundos Fantásticos"
Folha de São Paulo