



LUZ e Sombra

A Contenda Eterna

João Fernando Rech Wachelke

Luiz Antonio Rech Wachelke

Luz e Sombra RPG

Luz e Sombra é um sistema de RPG completo, contendo ambientação e regras. Passa-se num cenário de fantasia medieval próprio, o Chayriah. Não foi feito com o intuito de introduzir o leitor no mundo do RPG; para isso recomendamos o acesso a alguns sites especializados na Internet que fornecem essas informações de uma maneira bastante acessível. Não obstante, *Luz e Sombra RPG* é bastante explicativo, e uma vez que se entenda como funciona o RPG de modo geral, não é nada difícil utilizá-lo para jogar, mesmo com pouca experiência no ramo.

Neste jogo, são utilizados dados de 6, 10, 12 e 20 faces, que podem ser adquiridos em livrarias e lojas especializadas. De agora em diante, se fará referência a esses dados como d6, d10, d12 e d20, respectivamente. Quando precedidos por um número (ex: 2d6, 3d12), é indicado o número de lançamentos do dado, cujos resultados deverão ser depois somados. Além disso, recomenda-se o uso de lápis e papel pelos jogadores e pelo Mestre, para anotar informações que venham a aparecer durante a sessão de jogo.

O site oficial de *Luz e Sombra RPG* é <http://www.luzesombra.hpg.com.br>. Lá poderá ser encontrado material para o sistema, tais como ilustrações, comentários, resenhas, artigos, mapas e suplementos. Cheque o site regularmente para novidades.

Os autores de *Luz e Sombra RPG* são João Wachelke e Luiz Wachelke. Para contatá-los, mande e-mail para wachelke@yahoo.com e larwachelke@yahoo.com, respectivamente. Ambos são irmãos, residentes em Florianópolis, Santa Catarina. Encorajam-se e-mails para comentários e esclarecimentos.

No final do livro, serão encontrados modelos de fichas de personagem que deverão ser fotocopiados, **NUNCA** destacados, e também mapas (físico e político) do Chayriah.

Luz e Sombra RPG e o site oficial de *Luz e Sombra RPG* são protegidos pela Lei dos Direitos Autorais do Brasil (nº 9610), e seus direitos pertencem aos autores (João Wachelke e Luiz Wachelke). A cópia do sistema e distribuição, para divulgação e uso próprio, é permitida, se for feita de forma **GRATUITA**. A reprodução de texto para outros fins que não citados aqui é **PROIBIDA**.

Divirta-se!

João Wachelke & Luiz Wachelke

Estrutura do Texto

Terra de Luz e Sombra

- A História do Chayriah
- Os Reinos do Chayriah
- Os Povos do Chayriah
- A Contenda Eterna
- Mestres Elementais
- Faces do Chayriah
- Os Palcos da Contenda Eterna
- Idéias para Aventuras

Criando o Personagem

- Características Gerais
- Tipo
- Origem
- Atributos Básicos
- Habilidades e Conhecimentos
- Equipamento
- Índice de Armadura, Bônus de Escudo, Dano e Pontos
- Desenho
- Background

A Magia

- Ordens da Magia
- Criação de um Mago
- Regras Básicas de Magia
- Feitiços
- Itens Mágicos

Regras do Jogo

- Teste de Valores
- Combate
- Evolução do Personagem
- Modos de Jogo
- Regra de Ouro

Anexos

- Frente da Ficha de Personagem Não-Mago
- Frente da Ficha de Personagem Mago
- Parte de trás da Ficha de Personagem: Background e Desenho
- Mapa Físico do Chayriah
- Mapa Político do Chayriah

Terra de Luz e Sombra

No começo havia apenas o Limbo, povoado por almas, sem corpo, sem vida. Ao largo, espiava o Único. Pura curiosidade fez com que escolhesse a mais perfeita das almas e a desse vida, chamando-a Aylia. O Único desposou Aylia, e para ela criou Ethilion, o jardim divino que seria sua morada. Milênios passaram, e o casal vivia em felicidade, reinando absoluto sobre toda a existência. Mas o espírito solidário de Aylia manifestou-se. Por que haveria ela de ser a privilegiada com o dom da vida, se tantos outros o mereciam da mesma forma? Por que não dar a vida, um pinga da divindade do Único, para cada uma daquelas almas vazias e sem esperança? Sem se conformar com tal destino, Aylia usou o poder que lhe havia sido concedido pelo Único para dar fim a sua vida. Inconformado, o ser supremo perguntou a razão de tal ato, e em seu último suspiro ela lhe disse que “morria para que outros pudessem viver”.

A morte de Aylia abalou o Único. Uma tristeza imensurável abateu-se sobre ele, tão forte que dividiu sua essência em duas. Desse dia em diante, não mais haveria o Único, e sim as Faces. A Face Iluminada, representada

pelo amor a Aylia, cuja essência era a Luz; e a Face Oculta, criada pelo ódio e dor da perda, constituída pela Sombra. Da mesma forma, Ethilion dividiu-se em dois reinos, cada um com uma torre monumental em seu centro. Separados pela Cordilheira do Infinito, havia agora Laylethilion, o Reinado da Luz, e Saguur, Domínios da Escuridão, governados pelas respectivas Faces.

Tocada pelo ato de sua amada, a Face Iluminada (ainda chamado de Único por muitas culturas) dispôs o corpo dela sobre o gramado de Ethilion, com os braços abertos como uma cruz. Em uma mão colocou um punhado de terra, em outra uma gota d'água, em seus pés algumas cinzas e soprou levemente sua testa. Lançou sobre ela a Luz que provinha de seu ser para criar o mundo dos mortais. De sua torre em Saguur, a Face Oculta descobriu as intenções de sua contraparte e corrompeu a sua obra, jogando suas Sombras e subvertendo parte do mundo. Da interação entre Terra, Água, Ar e Fogo, moldados pela Luz e pela Sombra, nasceu o Chayriah, o Jardim de Aylia, lar de todas as almas do Limbo, caracterizado pela antagonia entre a Face Iluminada e a Face Oculta. Do embate entre as duas surgiu Kalisis, a

terceira entidade em poder no Chayriah, responsável pelo equilíbrio da disputa, equilíbrio este que garantiria a manutenção da vida. A balança passou a pender ora do lado da Luz, ora do lado da Sombra. Dessa forma, nunca um dos lados derrotava completamente o outro, o que prolongava o conflito sucessivamente; ao incessante embate entre Luz e Sombra foi dado o nome de Contenda Eterna.

Sobre o Chayriah apareceram todos os animais, e principalmente, os humanos.

A História do Chayriah

O Princípio: ano 0 a 2000

Quatro povos principais destacaram-se entre os homens: os Tergar, os Vynev, os Ghiares e os B´dolaki.

Os Tergar ocuparam a maior parte do continente. Com pele clara e cabelos escuros, organizaram-se em reinos extensos e com formas de governo variadas. Criaram castelos e cidades e estabeleceram a cultura e linguagem predominante no Chayriah, adotadas pela maioria dos povos.

Os Vynev estabeleceram-se nas terras geladas do norte e fundaram Vynevgard Osthoff. Pouco numerosos, mais refinados, com pele clara e cabelos dourados, eram pacíficos entre si. Os homens eram grandes guerreiros e cultivavam barbas rentes e bem

cortadas. Capazes de grandes trabalhos em pedra, construíram obras monumentais como os Salões Gelados em Carvynev, sua principal cidade. Isolados em relação aos outros povos.

Os Ghiares tinham pele ligeiramente mais escura que os Tergar, eram mais fortes e sempre tinham barbas um pouco cheias. Escolheram as florestas como morada. Adeptos de um modo de vida rústico mas eficiente, não usavam armas com lâminas, apenas alguns utensílios, como facas. Protetores das florestas, tinham algum contato comercial com as cidades dos Tergar, mas era limitado.

Já os B´dolaki habitaram os desertos e selvas exóticos do Oriente, território que ficou conhecido como Bondolak. Com uma cultura peculiar envolvendo danças e tambores, vivem da caça e são extremamente hostis. Organizam-se em tribos, por vezes nômades.

A Magia também teve papel decisivo no Chayriah. Naturalmente, os humanos organizaram-se em reinos e povoados segundo seus interesses comuns. Mas o Único (ambas as Faces, neste caso) deu a alguns poucos humanos o privilégio de serem “mais importantes” que os outros. Sabendo que haveria conflito entre Luz e Sombra, ou seja, luta entre os seguidores dessas tendências, concedeu a algumas pessoas a possibilidade de serem verdadeiros líderes entre as diversas facções existentes.

Armas e armaduras de poder variado foram forjadas, encantadas com a matéria de Ethilion e presenteadas ao melhor guerreiro no manejo de cada arma específica. Vinte Conjuntos foram criados, a partir da Magia contida nos

elementos fundamentais: Fogo, Terra, Ar e Água.

O detentor de cada Conjunto seria decidido por meio de combates mortais e honrados entre os candidatos. Os vinte guerreiros privilegiados seriam chamados de Mestres Elementais. De cinco em cinco anos reuniam-se numa localidade escondida entre as montanhas centrais do continente, o Vale Ethil, onde havia uma cidade para alojá-los e eram realizados os registros dos feitos de cada um, além de discussões entre eles.

Apesar dos Conjuntos mágicos representarem basicamente vantagem em combate, coincidentemente ou não todos os Mestres Elementais revelavam-se influentes na política e liderança de seus povos, muitas vezes exercendo participação política ativa no Chayriah.

A Magia foi influenciada mais decisivamente pela Luz e Sombra. Pessoas mais tarde conhecidas como magos descobriram como manipular suas propriedades e passaram a alterar a natureza do Chayriah. Esses magos fundariam mais tarde as chamadas Ordens de Magia.

Todas as pessoas, a partir de suas idéias e ações, fazem uma escolha ideológica de vida entre as Faces, mesmo inconscientemente. O mesmo fenômeno ocorre com os Mestres Elementais. Dessa forma, pode-se dizer que a grosso modo, a Face que possuir mais Mestres Elementais a seu serviço terá mais poder político no Chayriah.

De fora do continente vieram os dragões; uns servidores leais da Luz como por exemplo Hukallathos, Kaylios e Seredar, outros ferozes e descontroladas feras da Sombra, como Ravenellos, Gaharax, Elysier, e o rei dentre os Dragões, Arkarion.

O Princípio teve seu fim quando Kalisis subiu ao topo de uma montanha e convocou Daltalagar, o Dragão Neutro, que o ajudaria na tarefa de manter o equilíbrio no Chayriah.

Era de Balthar: ano 0 a 672

Aos poucos os magos foram descobrindo outros que como eles seguiam esta ou aquela ideologia, bem como guerreiros e pessoas que tinham os mesmo ideais, e as Ordens de Magia foram fundadas.

Os magos que manipulavam a Luz e seguiam os ideais da Face Iluminada fundaram a Ordem da Luz, que tinha como objetivo manter a paz no mundo.

Já os magos que adoravam a Sombra fundaram a Ordem Negra, que queria disseminar o caos e subjugar todos os povos do Chayriah. Dentre as personalidades dessa ordem, destacavam-se Balthar, um feiticeiro poderosíssimo que obteve o posto de Sacerdote Supremo, e seu maior aliado, Arkarion.

Na Montanha do Dragão, Daltalagar encontrou um povoado e pregou a doutrina do equilíbrio para eles. Com isso, foi fundada a Irmandade Draconiana, organização secreta que é o principal instrumento de Kalisis.

A Primeira Grande Guerra ocorreu quando Balthar e a Ordem Negra partiram em ofensiva franca para dominar os reinos humanos e destruir a Ordem da Luz. Com Arkarion derrotado por Kírión e Íster, Dragões da Luz, Balthar não resistiu e também caiu, pondo fim à Segunda Era.

Era da Luz: ano 0 a 3053

Após a derrota de Balthar, a Ordem Negra teve comandantes fracos e incompetentes: Zordar, depois Sagonn e Arazar. Dessa forma, o Chayriah permaneceu em relativa paz, com os Magos Negros confinados ao Território da Neblina. Apenas havia conflito em reinos humanos conturbados, como Thurgad, que entrou em crise e se dividiu, e Bondolak.

Os reis dos prósperos reinos de Larth e Argus decidiram criar uma sociedade para disputar o poder no mesmo patamar das Ordens de Magia. Assim, a Sociedade dos Cavaleiros Edhrad é criada.

Era de Sooth

Primeiro Período: ano 0 a 1200

Sooth subiu ao poder da Ordem Negra, que voltou a ter uma força considerável. Precipitou-se e declarou guerra ao resto do Chayriah, como Balthar havia feito. Foi derrotado e suas tropas recuaram para o Covil de sua Ordem, mas as forças da Luz não conseguiram invadir a fortaleza. Daltalagar revelou sua profecia: disse que Sooth atacaria de novo, e só “alguém especial” poderia impedi-lo. A derrota de Sooth põe fim ao primeiro período da Era.

Também é nesse período que Harak, rei de Acayr e irmão de Armarac, rei de Argus, rebela-se e ataca o Reino-Irmão. Arthus, filho de Armarac, derrota o tio utilizando-se da espada Aegis, e sobe ao trono de Argus,

levando a dinastia Ruberalthus à grandeza. Mais tarde o Dragão Ravenellos captura Aegis e foge.

Segundo Período: 1201 a 1805

Ocorrem divergências na Ordem da Luz. Alguns magos defendem o uso de maior força e construção de uma máquina de guerra mais eficiente para combater a Sombra e saem da Ordem, mudando-se para as montanhas e fundando a Ordem de Chayrethilion. Entre eles destacam-se Xerxes e Céles. Assim o poder dos seguidores da Luz é dividido em dois, pois as duas Ordens recusam-se a agir em conjunto.

Já outros Magos da Luz, que se recusam a tomar partido definitivo na luta ideológica entre Luz e Sombra, formam a Aliança de Lhae, para preservar sua integridade como magos independentes.

Sooth permanece entocado no Território da Neblina, sem atacar. A paz no Chayriah já se torna utopia, à medida que exércitos bárbaros de Bondolak e do Oriente começam a se movimentar.

Os Mestres Elementais travam alianças e discutem possíveis rumos para antecipar-se aos acontecimentos. Nunca houve tanta especulação nos bastidores políticos, nem mesmo na iminência das grandes guerras do passado.

Os dias são tensos, e as nuvens antecipam guerra, uma tempestade cinzenta, anunciando dor e sangue.

Essa é a realidade atual do Chayriah, terra de Luz e Sombra, palco da Contenda Eterna.

Os Reinos do Chayriah

Entwan e Novo Entwan

Partindo do sudoeste do continente, defrontamo-nos com Entwan, reino próspero com atividade agrícola e comercial. A capital também tem o nome de Entwan, e é uma cidade modelo.

Há trinta anos (contando a partir de 1805, ano atual) Dulkar, primo distante do Rei Badhellor IV, foi exilado do reino após tentar tomar o poder. Foi para Thorgadryth onde reuniu um pequeno exército de mercenários, e invadiu o sul de Entwan, numa investida surpresa. A principal cidade tomada foi Vinnen, que tornou-se capital do Novo Entwan, reino governado por Dulkar que passou a ter fundamentalmente inclinações comerciais e militares, estabelecendo relações com Thorgadryth e Bondolak através do comércio marítimo.

As relações entre Entwan e Novo Entwan são marcadas pelo ressentimento. Muitos criticam Badhellor por ter mantido uma posição defensiva após a fundação do reino rebelde de Dulkar. Dulkar, ao contrário, tentou atacar o reino de Entwan, mas foi impedido pelo forte exército da capital, recolhendo-se em seu novo reino.

Larth

Ao norte de Entwan, encontramos um dos maiores reinos do Chayriah em extensão, e também em riqueza.

As terras de Larth são utilizadas essencialmente para a agricultura, e fazem dele o principal produtor do Chayriah, com relações fortes com os vizinhos Entwan, Losth e Acradhil. Dois reis irmãos governam Larth. O mais velho deles, Andraav XII, tem poder sobre Varg, a capital, e todas as terras. Já seu irmão Zaraav VII, oito anos mais jovem, tem poder sobre a cidade-modelo do reino, Éfren. Ambos são membros do Círculo Interno do Mistério dos Cavaleiros Edhrad.

Varg é uma cidade grande, mas desprovida de luxo, localizada no coração do reino. A noroeste da capital há o Forte Central de Larth, sede principal dos exércitos do reino, e a norte deste, há a cidade de Dantiss.

A principal cidade de Larth, no entanto, localiza-se no extremo noroeste do reino. Éfren possui muralhas e exércitos imponentes, com armaduras douradas de excelente qualidade. É uma cidade nobre, luxuosa, imponente.

Losth

A oeste de Larth, encontramos o pequeno e litorâneo reino de Losth. De governo descentralizado, teve origem na aliança entre três cidades, Mayev, Menk e Civium, cujos prefeitos passaram a cooperar entre si mutuamente, tanto comercial quanto militarmente.

Todas as cidades de Losth são Cidades-Estado. Mayev, cujo prefeito é Fabius Tipah, é a maior cidade, de orientação plenamente comercial. Menk, governada pelo irmão de Fabius, Toden Tipah, também favorece o comércio, amparada pelas vilas agrícolas a sua volta. Civium é o principal porto do

Reino, governada pelo prefeito Harlon Carligium, apesar de uma cidade menor, Gahar, também servir de porto ao norte.

Thorgadryth

A leste de Larth, há o litorâneo reino de Thorgadryth, de forma alongada. Desde sua fundação governado por reis ambiciosos, Thorgadryth vive em guerra com Argus desde sua origem. Atualmente é aliado comercial do Novo Entwan e disso depende sua sobrevivência.

O rei de Thorgadryth também governa a capital, a cidade de Orchmon, e se chama Eleon. Seu irmão Fartak é prefeito de Bran, outra importante cidade, ao norte.

Floresta Negra

Estende-se ao norte de Larth, até as montanhas que limitam Vynevgard Osthoff e o Território da Neblina, tendo seu limite oriental nas montanhas de Acradhil.

A floresta tem esse nome por ser de difícil acesso, possuindo vegetação fechada e trilhas pouco claras, além de clima rigoroso, bastante frio.

É habitada por uma variedade descentralizada de povoados Ghiares, cada um com até cem habitantes, principalmente no sul.

Vynevgard Osthoff

Circundados por picos de gelo altíssimos, pode-se dizer que os Vynev se "escondem" em Vynevgard Osthoff,

reino assolado por um clima rigorosíssimo o ano inteiro. O rei de Vynevgard é Wusuf, que reina sob Carvynev, cidade cujos salões foram construídos sob uma montanha de gelo.

A civilização Vynev é avançada, mas xenófoba. Raros são os Vynev que deixam as terras geladas para aventurar-se pelo resto do Chayriah, apesar de manterem relações diplomáticas com Larth, Acradhil e Argus, principalmente. A Ordem de Chayrethilion é a única organização mágica influente no reino.

Outra cidades importante são Vorvynev, a oeste de Carvynev, e Wrak, ao norte. Os Vynev possuem uma agricultura e pecuária totalmente adaptadas às condições climáticas, mas seu forte é a confecção de roupas e itens de ótima qualidade.

Acradhil

Servindo como porta de conexão entre o Ocidente e o Oriente do Chayriah, há o reino de Acradhil. Talvez por sua posição central privilegiada, seja a sede do principal Templo da Luz, na cidade de Acrad.

A cidade de Acrad, localizada entre dois altos montes, foi fundada e é governada pela Ordem da Luz, e no Templo a grande maioria dos Cavaleiros da Luz é consagrada. A economia de Acrad é em sua maioria sustentada por suas terras férteis e pelo trabalho agrícola determinado pela Ordem da Luz. Há laços comerciais, não muito fortes, com reinos vizinhos.

Perto dos limites ocidentais do reino, há um forte estabelecido pela Ordem, a Torre de Acrad, comandada

por Yvalius, Mestre Elemental do Relâmpago.

Num desfiladeiro ao norte do reino, entre as montanhas, há a Torre de Geldor, onde reside Geldor, mago que já pertenceu à Ordem da Luz mas desligou-se dela já há algum tempo.

A oeste de Acradhil, oculto entre as Montanhas de Acrad, existe o Vale Ethil. Ali, uma vez a cada cinco anos, no Conselho, os Mestres Elementais se reúnem, para discutir estratégias e pontos de vista com seus aliados, bem como registrar acontecimentos históricos. O Conselho caracteriza-se como um período de paz regulamentada, ou seja, não podem ocorrer atos de violência entre quaisquer pessoas durante o evento.

Chayrethilion

Ao sul de Acradhil, existe um complexo de altas montanhas denominado Chayrethilion. Ocultas nessas montanhas existem as instalações de uma Ordem rebelde formada por dissidentes da Ordem da Luz, a Ordem de Chayrethilion, que talvez tenha crescido mais em poder que sua Ordem-mãe.

As instalações do Chayrethilion são fortificadas, e abrigam um forte exército e centro de formação de magos e cavaleiros.

Argus

Ao sul de Chayrethilion, adentramos a importante Península

Acayriana. O reino mais importante dessa região é Argus.

Um dos reinos mais tradicionais e estabelecidos do Chayriah, fundado e governado em todos os seus momentos pela dinastia Ruberalthus. Mantém laços comerciais com Entwan, Larth, Acradhil, Crim, Acayr e Brethrad. Possui uma agropecuária avançada e planejada, e por suas terras passam várias rotas comerciais de âmbito internacional e regional.

Seu principal porto é a cidade de Gardh, a oeste, e a principal cidade agrícola localiza-se no centro-sul do reino, e chama-se Tallan. Na parte oriental, conectada com o litoral, há um conjunto de formações florestais, povoado por Ghiares, que se organizam em vários vilarejos independentes do governo central, embora com sua proteção.

A capital é sede do exército e chama-se Ruber. É uma das cidades-modelo do Chayriah, importante centro formador de intelectuais e cavaleiros. O rei de Argus atualmente é Arthus Ruberalthus X.

Argus tem uma participação importantíssima na fundação da Sociedade dos Cavaleiros Edhrad, destinada a dominar o mesmo tipo de conhecimento e poder compartilhado pelas Ordens de Magia.

Acayr

Ao lado de Argus, completando a Península Acayriana, temos o reino de Acayr. Fundado um pouco antes do próspero reino vizinho por parentes da dinastia real de Argus, não foi tão bem sucedido quanto o reino-irmão.

Aos poucos Acayr foi se alinhando com Argus, tornando-se quase que uma "grande província". Geralmente os reis de Acayr são primos dos de Argus, e apóiam as decisões tomadas pelos governantes dos reinos mais ricos, razões pelas quais são por vezes bastante criticados. Não é segredo que os acayrianos tem uma certa inveja do status dos argusianos.

Apenas uma vez ocorreu um incidente grave, caso em que Harak, rei de Acayr, atacou Argus de surpresa e declarou-se governante dos dois reinos. Mas Arthus, à época príncipe de Argus, organizou uma resistência e destronou Harak, seu tio, após combate com a lendária espada Aegis.

A capital de Acayr, Acayrimmon, teve várias construções datadas desse período, razão porque são encontradas várias masmorras e fortificações. O rei de Acayr chama-se Gárnath.

Crim

Crim localiza-se ao sudeste de Acradhil, com fronteira meridional apontando para os mares. É chamado de Reino das Colinas devido ao seu relevo acidentado, de modestas altitudes.

Possui clima brando e agradável, sendo que a atividade econômica principal é a pecuária e extração de produtos animais, como o leite e couro.

Oktar é a maior cidade do reino, destacando-se pela atividade comercial especializada na pecuária e derivados. Seu governante é Magnuss.

A capital, no entanto, é a cidade de Lhae, localizada no Lago Ailios, onde se conta que foi escondido, há muitos milênios, o escudo de mesmo nome.

O governante de Crim é Jhoves, um influente e poderoso mago da Ordem da Luz. Na cidade se encontra o segundo maior Templo da Luz do Chayriah.

No entanto, o principal destaque local vai para a Aliança de Lhae, sociedade de magos independentes que recusam-se a tomar partido nas Ordens convencionais e pregam o direito de exercer a magia sem convicções teólogo-ideológicas.

Brethrad

Outro próspero reino do Chayriah, localizado ao leste de Crim, e também privilegiado por um vasto litoral. A principal característica de Brethrad é que sua forma de governo é essencialmente democrática, ou seja, o rei - ou rainha, neste caso - é eleito pelo povo, sem distinção ou discriminação entre indivíduos.

O rei tem direito de governar por dez anos uma vez eleito. A rainha de Brethrad, Kálin, no momento exerce seu segundo governo, e é famosa por sua justiça e dedicação para com seu povo.

Brethrad destaca-se nas atividades manufatureiras e comerciais com Argus e Crim, principalmente. Nir é uma cidade importante, onde se concentram algumas rotas comerciais.

Kalmar, sede do palácio real, é o principal porto do Chayriah, com grande destaque comercial.

Thurgad

Ao norte de Brethrad, existe o reino caótico de Thurgad.

Não exatamente um reino, mas um grande território composto por feudos e essencialmente descentralizado, Thurgad é um lugar "selvagem", onde predomina a lei do mais forte.

No passado uma potência agrícola com porte semelhante ao de Larth, foi dividido entre os nove filhos de um rei, o que gerou disputas mútuas por territórios, e mais tarde, guerras sangrentas.

Com o passar do tempo, a nobreza real enfraqueceu, e o reino foi invadido pela pior corja do Chayriah, expulsa de lugares como Argus, Acradhil, ou bárbaros do norte. Thurgad tornou-se uma terra de ladrões e mercenários, onde todo cuidado é pouco, e não se pode confiar em ninguém.

É difícil dizer quem manda em Thurgad, devido ao número de feudos, sub-feudos e pequenas vilas. Mas sabe-se que os extensos feudos centrais são governados com mão de ferro por Vladmir II, um nobre possuidor de forte exército, que tem como meta reunificar a região.

O grande oponente de Vladmir em seu objetivo é um líder mercenário chamado Xaraxes, que possui bastante influência na porção ocidental de Thurgad.

A economia de Thurgad é essencialmente a agricultura de subsistência, com comércio apenas interno, embora Vladmir esteja se esforçando para estabelecer plantações em larga escala para exportação.

Na porção noroeste de Thurgad, encontra-se a Cratera de Dallegar. Em anos que remontam aos tempos de Balthar, Dallegar era um próspero feudo. O território foi destruído,

literalmente, na batalha entre o Dragão da Sombra prateado, Kalakorxes, e Irisis, a única feiticeira Ghiar de toda a história. Ao final do épico confronto, os dois oponentes haviam desaparecido, e o feudo estava em ruínas. Em seu centro, havia se formado uma profunda cratera, com quilômetros de metros de profundidade, e uma grande quantidade de dúvidas em seu interior.

Mais a nordeste, com localização exata desconhecida para pessoas não pertencentes à Irmandade Draconiana, há a Montanha do Dragão, em cujo interior reside Daltalagar, o Dragão Neutro e principal agente de Kalisis no Chayriah. Dentro da montanha também vive a Irmandade propriamente dita, composta por centenas de pessoas a serviço da neutralidade, em uma comunidade independente do mundo exterior.

Grande Floresta do Leste

A leste de Thurgad e nordeste de Brethrad é encontrada aquela que é com certeza uma das maiores florestas do Chayriah.

Originalmente a habitação escolhida por todos os Ghiares; após divergências entre eles, alguns se retiraram para outros locais, notavelmente a Floresta Negra.

Recentemente, com a guerra contra Sooth, os Ghiares de diferentes procedências compreenderam a importância de sua união como povo e voltaram a se relacionar amistosamente.

A Grande Floresta do Leste possui trilhas mais claras e acessíveis que a Floresta da Noite, e é densamente habitada por Ghiares, que vivem em

vilas descentralizadas, mas que se comunicam entre si.

Bondolak

Dirigindo-se para o norte, além da floresta, passamos pelas terras selvagens, pradarias habitadas por bárbaros Tergar de organização patriarcal.

Seguindo então para o leste dessas terras, além das montanhas, temos Bondolak, o “Reino de Fora”, território habitado pelos B'dolaki.

Bondolak possui território variado, e bastante extenso. Em algumas áreas, existem florestas tropicais com rios correntes e espécies animais incomuns, em outras temos desertos tórridos e inóspitos.

Distribuídas por todo o território, são encontradas tribos patriarcais, constituindo basicamente povoados bárbaros sedentários.

Bondolak não é um reino, é um território, que se destaca por ser a morada dos B'dolaki no Chayriah. As tribos B'dolaki possuem alianças e conflitos entre si – mais notadamente os últimos -, mas não formam unidade. A atividade das tribos é basicamente a caça e o extrativismo. Muitos grupos B'dolaki são nômades. A Ordem Negra tem interesses ocultos em Bondolak, e vem tentando arregimentar seguidores nesse território, tanto pela força como pela sua ideologia. Sendo que os B'dolaki não tem acesso a outra visão de mundo, nem armas tão sofisticadas quanto as dos servos da Face Oculta, não possuem escolha. Uma movimentação unificadora vem sendo realizada por um grande general local,

de nome K'Guma, em nome da organização de Sooth, o que é alarmante para aqueles que seguem a Face Iluminada.

Território da Neblina

No extremo norte do Chayriah, isolado pelas altas Montanhas de Acrad, estendem-se as terras dominadas pela Ordem Negra.

De natureza desértica e clima inóspito, o Território da Neblina tem seu nome devido à espessa bruma que toma conta dele durante a maior parte de seus dias nublados.

O poder da Ordem Negra na região é incontestável. Foi nesse local que foram travadas as grandes batalhas das guerras contra Balthar e Sooth. Mesmo tendo sido derrotada, a Ordem Negra possuía tamanho domínio na região que foi capaz de impedir sua destruição nas mãos da Ordem da Luz.

A maioria dos Dragões da Sombra possuem seus lares na região. O Covil da Ordem Negra, esconderijo de Sooth, esconde-se na porção centro-oeste do Território; é uma fortificação imensa, cercada por muralhas de proteção.

No centro do território existe uma gigantesca estrutura, ainda maior que o Covil, que é chamada simplesmente de Fortaleza. Ali se concentra a essência das legiões da Ordem Negra. A Fortaleza é comandada por Kurgon, o "Feiticeiro das Trevas", um dos principais servos de Sooth.

No sudoeste da região há a Torre de Vigia, fortificação comandada por Iniram, outro importante lacai do Lorde Negro.

Já no norte do Território da Neblina, é possível encontrar a Torre Perdida, agora em ruínas, que já foi a principal sede da Ordem Negra nos tempos de Balthar.

No entanto, nada no Chayriah é mais impressionante que as Catacumbas de Saguur, no nordeste do Território da Neblina. Construída por Balthar para servir como uma masmorra monumental, estende-se por centenas de quilômetros, e compõe-se de milhares de salas subterrâneas ligadas por corredores intermináveis e por vezes cavernas naturais, formando um labirinto caótico. Com a derrota de Balthar, as Catacumbas foram dominadas pelo caos: dissidentes da Ordem Negra ali se refugiaram, assim como dragões, e até mesmo bárbaros e ladrões de terras vizinhas. Com o passar dos anos, tornou-se um local temido até mesmo pela Ordem Negra, e foi deixada de lado, tornando-se uma "comunidade" independente. Ninguém mais, do lado de fora das Catacumbas, sabe ao certo o que há lá dentro: há rumores de tesouros, estranhas criaturas, cidades subterrâneas e muito mais. Levaria algumas vidas para que fosse explorada em sua totalidade. Ocasionalmente algum corajoso aventureiro se arrisca nos subterrâneos; nunca algum deles retornou.

Ao norte do Território da Neblina, não se sabe o que há ao certo. Rumores indicam a existência de uma fronteira natural monumental, o Rio das Almas, que supostamente atravessaria de leste a oeste as terras do norte. Após a divisão da Ordem da Luz em Ordem da Luz e Ordem de Chayrethilion, vozes afirmam ter visto

Kírión, o maior dos Dragões da Luz, próximo a essa região.

Os Povos do Chayriah

Tergar

Aparência: Possuem pele clara. Têm estatura mediana, com algumas poucas exceções. Seus traços são bastante variados, e predominam cabelos de cor escura (castanho e preto). Os olhos têm bastante diversidade, mas a maioria possui olhos castanhos. Podem ser musculosos ou não, dependendo do estilo de vida. Os cabelos podem apresentar qualquer comprimento, mas as mulheres raramente tem cabelos curtos, e se os têm, são vistas com maus olhos. Tem papéis variados nas sociedades, e vestem-se de maneira bastante distinta por isso.

Idioma: o Idioma Geral do Chayriah, falado pela maioria dos povos pelo menos como segunda língua.

Território: Os Tergar dominam a maior parte do Chayriah povoado, ou seja, todos os reinos com exceção de Vynevgard Osthoff, Bondolak e as florestas.

Organização Socio-política: Bastante variada. Em alguns reinos como o Novo Entwan, assemelha-se a uma ditadura, em Losth é uma aliança entre cidades independentes, em Brethrad é uma monarquia democrática, em Argus e Entwan é uma monarquia tradicional, em Thurgad é feudal, e assim por diante. Da mesma forma, suas cidades também têm organização variada, mas

geralmente lembram o modelo medieval com um castelo central e muralhas protetoras. Geralmente militarizadas, com grandes praças comerciais, e espaços agrícolas circundantes.

Economia: São os maiores praticantes do comércio no Chayriah, mas também vivem de agropecuária. Nas cidades, há prestação de serviços e artesanato, em nível regional. Seu comércio tem como unidade monetária as peças de ouro (pO) e prata (pP), sendo que uma peça de ouro vale vinte peças de prata. Alguns exemplos de sugestões de preços de itens e serviços: caneca de cerveja - 1 pP, refeição - 1 pP, poucos metros de corda - 2 pP, lanterna - 2 pP, flecha - 3 pP, pernoite em estalagem - 4 a 10 pP, punhal - 5 pP, mochila - 5 pP, roupas simples - 5 pP, espada - 1 pO, escudo - 1 pO e 10 pP, machado de duas mãos - 2 pO, cota de malha - 2 pO e 10 pP, armadura de placas de metal - 6 pO, cavalo - 10 pO, carroça - 30 pO, valor de uma casa simples - 60 pO.

Valores e Comportamento: Por serem um povo numeroso e disperso, possuem diferentes valores de acordo com o reino e realidade em que vivem. Baseiam-se no trabalho para viver.

Relação com a Magia: A maioria dos magos é Tergar, o que não significa que os Tergar tenham proximidade com a Magia. A maioria vê as artes arcanas com desconfiança e temor, sem qualquer conhecimento verdadeiro, mesmo tendo ciência de sua existência. A Ordem da Luz e a Ordem Negra são compostas somente por magos Tergar. Existem também magos Tergar na formação do Chayrethilion e da Aliança de Lhae.

Relação com outros povos: Os Tergar dos reinos não possuem contato com os B'dolaki, com raríssimas exceções, e os vêem como bárbaros ignorantes não-civilizados. Os Vynev são vistos e tratados como excêntricos, apesar de um grande respeito diplomático. Os Ghiarees são considerados "Tergar de estilo de vida alternativo", não sendo dada muita atenção para sua existência, apesar de serem cultivadas relações amistosas entre os Ghiarees e reinos como Argus e Brethrad.

Hábitos e Costumes: Vivem em cidades e vilas, ou em fazendas próximas a elas. A família é patriarcal, apesar de a mulher não ser tratada como inferior. Tem o hábito de enterrar os mortos e confeccionar uma cruz para seus túmulos, em homenagem ao sacrifício de Aylia. Novamente, por serem um povo numeroso e disperso, seus hábitos e costumes particulares são relativos ao lugar onde vivem. De forma geral, podem utilizar qualquer tipo de arma ou armadura, desde que seja coerente com os costumes da região que habitam.

Nota dos autores: como a maioria das pessoas no Chayriah é Tergar, quando não for dito nada a respeito da origem de algum personagem, deve ser assumido que ele é de origem Tergar. Quanto à ocorrência de pessoas de outros povos, quando isso ocorrer, sua natureza será determinada.

Ghiarees

Aparência: Possuem pele morena, devido à longa exposição ao sol e vida ao ar livre. São ligeiramente mais altos que os Tergar, e têm membros fortes e musculosos graças aos esforços que realizam em sua árdua rotina de trabalho. Têm traços fortes e cabelos escuros. Os homens e as mulheres os mantêm longos, mas as últimas normalmente os têm maiores. Seus olhos são também escuros. Eles usam roupas simples, seja qual for a importância da pessoa na vila, normalmente em tons de marrom e bege. Os homens vestem camisas e calças e as mulheres vestem vestidos comuns.

Idioma: Os Ghiarês falam também o Idioma Geral do Chayriah, com um leve sotaque. Alguns povoados Ghiarês falam dialetos próprios, mas são a exceção.

Território: Os Ghiarês povoam a maior parte das florestas do Chayriah, inclusive a Floresta Negra e a Grande Floresta do Leste.

Organização Socio-política: A sociedade Ghiar é extremamente simples e efetiva: vivem em comunidades, vilas de cabanas de madeira com até cem pessoas, geralmente com laços de parentesco. Há uma divisão do trabalho, ou seja, Ghiarês com função de guerreiros, outros são agricultores, as mulheres cuidam da educação das crianças e assim por diante.

Todos têm direitos iguais e todos os bens de maior importância são divididos entre todos, sendo respeitada a privacidade de cada um e a posse de bens mais íntimos ou singulares. Ninguém é funcionário de ninguém, todos

trabalham para o bem comum. A organização política varia bastante de região para região. Normalmente os vilarejos são independentes, mas têm relações amistosas entre si e podem estar ligados, no caso das grandes florestas, onde os vilarejos se ajudam mutuamente para manter a paz na região. As decisões de um povoado são geralmente realizadas por um conselho que pode ter de três a cinco representantes, escolhidos por todos. Geralmente fazem parte do conselho os indivíduos mais idosos, em virtude de sua experiência.

Economia: A economia Ghiar é extremamente atrasada em relação à Tergar. Toda e qualquer produção agropecuária é para a subsistência e planejada de forma a preservar o ambiente. Os povoados Ghiarês por tal razão realizam trocas comerciais bastante limitadas com outros povos, tentando produzir para si o que é necessário.

Valores e Comportamento: Os Ghiarês têm princípios fortes como a perseverança e cooperação grupal, e são bastante trabalhadores. Como vivem em comunidade, são bastante responsáveis quanto a suas funções. A família é sua principal instituição. Não dão importância a dinheiro ou bens materiais, apenas se importam com o bem-estar de suas famílias e seu povo. Consideram as florestas em que vivem essenciais para a manutenção de seu modo de vida, e dessa forma protegem-nas da exploração irracional e tentam prevenir acidentes.

Relação com a Magia: Os Ghiarês não tem intimidade nenhuma com a magia.

Além disso, são extremamente céticos quanto à existência de qualquer efeito místico. Em toda a História do Chayriah, somente há registros de uma maga Ghiar.

Relação com outros povos: Bastante fechados a contatos, os Ghiares apenas se comunicam com os Tergar, ocasionalmente, para fins diplomáticos ou comércio complementar. A saber, possuem relacionamento pacífico com os reinos de Larth, Argus e Brethrad, mas não vêem com bons olhos a "bagunça" proveniente de Thurgad. Feitas as devidas exceções radicais, os Ghiares permitem que outros povos viajem pela floresta, desde que não coloquem em risco seu modo de vida. Raramente entram em contato com os Vynev e nunca com os B'dolaki, por motivos geográficos.

Hábitos e costumes: Desde cedo os Ghiares são treinados para realizar uma função específica na aldeia. Mesmo que não sejam guerreiros, todos os Ghiares passam por um detalhado treinamento envolvendo um estilo de luta sem armas próprio, o maechiri, que visa a derrubar o oponente para fins de auto-defesa, com rasteiras e golpes rápidos. Os Ghiares nunca utilizam armas com lâminas para combate, devido a um forte obstáculo cultural. Facas, só para caça e vida cotidiana. Em vez disso, têm como arma favorita o daichir, um longo e pesado bastão de madeira. De forma análoga, só utilizam couraças como armaduras. Costumam, rotineiramente, aproveitar ao máximo os recursos oferecidos pela natureza, como rios, frutos e caça, e vivem em função disso. Enterram os

mortos, mas não usam a simbologia da cruz.

B'dolaki

Aparência: São altos como os Ghiares, e tão fortes quanto eles. Possuem pele escura, adaptação devida ao sol escaldante de Bondolak, e cabelos e olhos negros. Vestem peles de animais selvagens como vestimentas rudimentares. Muitas vezes portam adornos exóticos, como colares de dentes de animais ou brincos coloridos.

Idioma: O idioma B'dolaki é falado quase que somente por eles e por alguns servos da Ordem Negra. Bastante restrito a Bondolak.

Território: Os B'dolaki vivem em Bondolak, um território localizado a leste do Chayriah, relativamente isolado por uma alta cadeia de montanhas. Bastante extenso, possui clima essencialmente quente e vegetação variada. Se em algumas regiões há florestas tropicais com rica fauna e flora, em outras há savanas planas; e em grandes paisagens, desertos inóspitos com água escassa.

Organização Socio-política: Os B'dolaki organizam-se em tribos independentes, com no máximo cinquenta integrantes cada uma. A maioria das tribos é expansionista e beligerante, e a desorganização e descentralização do poder é quase geral. A família B'dolaki não é importante para eles, muitas vezes não havendo importância designada para laços de parentesco numa tribo. As mulheres possuem papel extremamente

reduzido, e não têm poder de decisão, tomando conta de assuntos domésticos unicamente. A poligamia, nesse caso a possibilidade de um homem manter relações com várias mulheres, é bastante praticada. Entre membros da tribo, e também entre tribos, predomina a "lei do mais forte". Os "fracos" são rapidamente dominados, pilhados, e por fim mortos ou escravizados. Bondolak é uma terra em guerra, são raros os tempos de paz.

Economia: Os B'dolaki praticamente garantem a sobrevivência com o modo de produção escravista, dependendo para isso de certo número de prisioneiros de guerra. Muitas tribos são nômades. O comércio baseia-se na troca entre tribos, e é pouco expressivo com outras nações. A agricultura é rudimentar.

Valores e comportamento: Para os B'dolaki em geral, o que importa é a sobrevivência e o poder. A força é a principal chave para o sucesso. Há tribos mais evoluídas e mais propensas a organização, mas são raras. Embora não tenham controle sobre a magia, são extremamente espirituais e místicos. Seu comportamento às vezes é impulsivo e irracional, principalmente frente ao combate. Entretanto, indivíduos B'dolaki inseridos em realidades opostas às suas poderiam se adaptar rapidamente.

Relação com a Magia: Acreditam nela, mas não sabem como usá-la e para quê. Raríssimos são os feiticeiros - às vezes chamados videntes ou xamãs.

Relação com outros povos: Por serem isolados e extremamente agressivos, os B'dolaki praticamente não mantêm contato com outros povos de forma sistemática. Algumas tribos mais esclarecidas se relacionam com viajantes para saber do "mundo exterior". Frequentemente, a Ordem Negra se intromete em Bondolak, escravizando uma ou outra tribo e trazendo seus membros para o culto à Sombra. Os Bondolak não possuem relações com os Vynev ou Ghiares e nutrem uma visão neutra/desconfiada dos Tergar.

Hábitos e costumes: Os B'dolaki são um povo guerreiro e místico. A principal função tribal é a guerra, e os meninos são treinados para isso desde cedo. As armas utilizadas são cimitarras, lanças e, em tribos mais evoluídas, manguais. A maioria veste couraças como armaduras. Também se utilizam de uma dança/luta característica tanto para o lazer social quanto para o combate, a capoeira, estilo extremamente ágil que usa golpes contundentes, chutes giratórios e saltos arriscados. Em batalhas e celebrações, utilizam-se do som de grandes tambores como hino, e máquinas de guerra efetivas e características, as catapultas. Costumam se alimentar principalmente de carne de animais. Muitas vezes não moram em cabanas, dormindo ao ar livre. Têm vida curta, pois muitas vezes morrem jovens em combate, mas dão origem a muitos filhos.

Vynev

Aparência: Os homens Vynev são os mais altos habitantes do Chayriah, frequentemente passando dos dois

metros de altura. Já as mulheres possuem altura apenas um pouco maior que as de outros povos. Possuem cabelos longos e loiros, e boa parte dos homens usa barba. Seus olhos geralmente são azuis ou verdes. Por morarem em regiões frias, vestem tradicionalmente peles de ursos e lobos, confeccionadas prodigiosamente, sobre suas roupas de tecido. Dentro de seus castelos, vestem roupas leves e folgadas, que por vezes lembram longas túnicas, em tons claros. As mulheres vestem vestidos longos e ornamentos variados como colares, jóias e tiaras. O povo Vynev é bastante orgulhoso e honrado, e tem uma atitude nobre.

Idioma: O Idioma Vynev é provavelmente o menos falado de todo o Chayriah, restrito apenas a Vynevgard Osthoff. Todos os Vynev, sem exceção, são educados também no Idioma Geral do Chayriah - o dos Tergar - mas não têm muito uso para ele devido a seu isolamento.

Território: Vynevgard Osthoff é o reino dos Vynev por excelência. No extremo noroeste do Chayriah, cercado pelas Montanhas Geladas, apresenta temperaturas extremamente baixas, e clima rigoroso o ano inteiro. A flora é limitada a alguns musgos e algas resistentes escassos, e a fauna é composta de lobos e ursos ferozes adaptados ao frio. As Montanhas escondem galerias subterrâneas e cavernas inexploradas.

Organização Socio-política: O povo Vynev é extremamente unido. Existem apenas três cidades em Vynevgard Osthoff: Carvynev é a principal delas, governada pelo rei, que possui poder em todo o

reino e faz parte de uma dinastia. Ele nomeia dois Vice-Reis que governam as outras duas cidades, Vorvynev e Wrak, mas sob sua supervisão. A sociedade Vynev valoriza a igualdade entre os sexos, e também a importância de todas as funções sociais - desde o príncipe ao encarregado da limpeza da cidade. Talvez por isso estejam bastante satisfeitos com sua realidade e governo, o que possivelmente justifica seu isolamento. Afinal, se vivem harmoniosamente, não há necessidade de mudanças.

Economia: Os Vynev são um povo auto-suficiente. Produzem tudo de que necessitam, e por essa razão não mantêm laços comerciais fortes com nenhum outro reino. Possuem especialmente uma agricultura bastante avançada, utilizando estufas inovadoras, e um artesanato inigualável. Fabricam as melhores armas e armaduras não-mágicas do Chayriah.

Valores e comportamento: os Vynev vivem para seu povo e sua honra. Bastante alinhados com a Luz - mais especificamente, com o Chayrethilion - têm uma conduta bondosa mas exigente com outras pessoas. Não faltam com suas obrigações para com seus semelhantes. Têm dentro de si o orgulho por pertencer a seu povo, e nesse sentido são extremamente nacionalistas.

Relação com a Magia: Os Vynev são, de todos os povos, o mais intimamente conectado com a Magia. Todos eles conhecem sua existência, mesmo os não-magos. Além disso, todos os Vynev são parte da Ordem de Chayrethilion, o que significa

uma relativa hostilidade com membros da Ordem da Luz. Alguns dos magos mais poderosos do Chayriah são Vynev, refletindo a tradição milenar desse povo com a Magia da Luz.

Relação com outros povos: Os Vynev mantêm relações diplomáticas e mesmo ocasionais com alguns reinos dos Tergar, mas os vêem como belicosos e desorganizados. Apenas conhecem rumores sobre os B'dolaki, que moram em terras muito distantes, e não se interessam pela vida dos Ghiare, embora nutram uma leve admiração pela harmonia de seus costumes simples.

Hábitos e costumes: Os Vynev possuem uma rígida etiqueta com pessoas desconhecidas, que à primeira vista pode fazer com que sejam confundidos com indivíduos ultraformais, mas que vai desaparecendo com a intimidade. Têm grande simpatia pelo hábito da conversa, e são assíduos freqüentadores de rodas de amigos, muitas vezes em tavernas, para "esquentar e passar o tempo". Em combate, têm como especialidades os grandes machados e alabardas, ricamente trabalhados pelos melhores ferreiros do mundo. Suas armaduras podem ser cotas-de-malha ou armaduras de metal, e são de excelente qualidade, leves e muito resistentes. Seus elmos por vezes apresentam chifres ornamentais.

A Contenda Eterna

Desde o Princípio, a vida no Chayriah foi subordinada à seguinte condição: a existência do conflito entre

Luz e Sombra. Somente o estabelecimento das relações antagônicas entre a Face Iluminada e a Oculta, aliadas à vontade de Aylia, permitiram a criação da vida e do continente.

Para manter esse equilíbrio "caótico", foi criada a terceira divindade, inferior em poder às Faces: Kalisis.

Embora o verdadeiro papel da Contenda Eterna seja desconhecido de mentes humanas, alguns teólogos e magos da Ordem da Luz, e principalmente os servos de Daltalagar na Irmandade Draconiana, declaram que quando chegar o dia em que ou os seguidores da Luz ou os da Sombra tenham sido completamente varridos do mundo, a vida entrará em colapso e ocorrerá o Apocalipse, a erradicação da vida no Chayriah.

É importante salientar que para a população comum Tergar, a Contenda Eterna não é conhecida por esse nome, e tem um certo caráter de tradição, sem significado real para a vida das pessoas. Para a maioria, a supremacia de uma ou outra ideologia significa simplesmente poder. Mesmo dentro da reduzida população que tem acesso a esse raro conhecimento, para muitos a Contenda Eterna não passa de conjeturas mentirosas de um futuro improvável. Várias organizações e alianças têm pontos de vista e ideologias rígidas quanto a essa questão, e atuam com fervor religioso. São esses grupos que "movimentam as peças do jogo" do Chayriah, e que efetivamente possuem domínio sobre as pessoas. Não se trata exatamente de definir quem segue o caminho correto ou não; mas sim distinguir quais as motivações e argumentos de cada lado.

Em seguida serão apresentadas as principais organizações do Chayriah, e suas características.

Ordem da Luz

A Ordem da Luz, juntamente com a Ordem Negra, foi uma das primeiras organizações ideológicas do Chayriah. Fundada por magos da Luz, é fundamentada nos princípios da bondade, paz e justiça. Sua origem se deve à necessidade desses magos de juntarem forças para se oporem à Sombra. Juntaram-se a eles cavaleiros, guerreiros e servos que compartilhavam suas idéias.

Sua influência se dá por todo o Chayriah, mas principalmente em Acradhil e Crim, afinal nas capitais desses reinos (Acrad e Lhae) há os dois principais Templos da Ordem.

Uma característica importante da Ordem da Luz, é que seus membros, tanto magos quanto não-magos, possuem uma forte consciência da natureza da Contenda Eterna: mesmo que se oponham à Sombra, sabem que se a vencerem completamente, o Chayriah poderá estar em perigo. Durante o Segundo Período da Era de Sooth, alguns membros da Ordem revoltaram-se contra esse pensamento, exigindo que fosse usado "fogo contra fogo" na Contenda, visando à erradicação da Sombra. Como não foram atendidos, romperam com a Ordem e fundaram a Ordem de Chayrethilion. Essa cisão provocou uma diminuição considerável do poder da Ordem da Luz no Chayriah.

Outra cisão importante aconteceu com a criação da Aliança de Lhae. Alguns magos da Luz e de Chayrethilion, decepcionados com os resultados do confronto com a Sombra e cansados dessa guerra ideológica, fundaram uma organização descompromissada com a Contenda Eterna, sediada em Lhae. Eles pregavam a liberdade para o uso da Magia sem a "defesa de idéias".

Diferentemente da Irmandade Draconiana, a Ordem da Luz é conhecida pelas pessoas comuns das cidades e do campo. Seu poder e grandiosidade decresceu nos últimos séculos, mas sua influência é significativa. Em reinos como Entwan, Losth e Brethrad a Ordem possui conselheiros junto aos governantes; já em outros como Acradhil e Crim, a própria Ordem é quem manda.

Os principais membros da Ordem da Luz são Praxes, um mago que preside o Templo da Luz em Acrad, e Jhoves, governante de Crim, também outro grande mago. Vários Mestres Elementais servem a Ordem da Luz, dentre eles Daedalon, Mestre Elemental da Água; Yvalius, Mestre Elemental do Relâmpago; Hartrag, Mestre Elemental da Fumaça; e Kalamus, Mestre Elemental da Rocha. O principal Cavaleiro da Luz é Darkan, conhecido por sua habilidade diplomática e fortes convicções, além de sua habilidade na espada.

Nos Templos de Acrad e Lhae, residem os cavaleiros, magos e servos encarregados de funções do cotidiano. São construídos em mármore branco, sustentados por grandes colunas cilíndricas em toda sua extensão. Uma característica marcante desses templos é

sua bonita fachada, com uma fileira de colunas lado-a-lado, sustentando um frontão triangular com frisos em alto relevo, representando imagens de Aylia. A Mão Aberta, principal símbolo da Ordem da Luz, está representada em várias paredes e objetos dos prédios.

Os ambientes internos são simples, e prezam pela limpeza, organização e praticidade. Há aposentos para todos os servos da Ordem, dotados de cama, guarda-roupas e escrivaninha. Os lavatórios são comunitários, e como não deveria deixar de haver, existem depósitos com funções variadas, biblioteca, pátio para treinamento, salas de reuniões, e do lado de fora, um estábulo. Além disso, suspeita-se que existam passagens ocultas nos templos, onde são escondidos os principais documentos e artefatos pertencentes à Ordem. Tradicionalmente o único aposento que apresenta alguma decoração mais elaborada, com direito a tapetes, vitrais coloridos, lampiões trabalhados e detalhes de ouro nos móveis é o Grande Salão. Ali a ideologia da Face Iluminada é transmitida à comunidade semanalmente, através de discursos dos principais sacerdotes (como são chamados os magos que vivem nos templos).

Como a Ordem é bem conhecida publicamente, é comum que pais enviem seus filhos ainda jovens, com menos de dez anos de idade, para se tornarem membros da organização. Homens e mulheres são igualmente aceitos, mas geralmente são enviados mais filhos homens. Ali eles obtêm um tutor, sempre um sacerdote, e iniciam seu treinamento. Aqueles com mais potencial para magia – e também mais disciplina para os estudos – são

encaminhados para se tornarem Magos da Luz, e os jovens que preferem ocupar-se de atividades físicas tornam-se Cavaleiros. Após muitos anos de preparação, são então consagrados membros efetivos, geralmente partindo em vida errante a fim de disseminar a palavra do Único.

Os magos costumam vestir mantos ou túnicas com cores claras, muitas vezes o branco, e os Cavaleiros vestem armaduras de metal brilhantes, ou cotas-de-malha com a Mão Aberta estampada no peito, e armas variadas, mas preferencialmente a espada. Ambos possuem princípios morais e valores fortemente enraizados.

Como toda organização, a Ordem possui uma hierarquia dividida em Graus. Magos e Cavaleiros já possuem certo status inicial, e ascendem na escala hierárquica ou de acordo com seu tempo de permanência na Ordem ou devido a feitos importantes para com a Luz. Os critérios são subjetivos, dependendo da vontade dos membros superiores.

Os graus são os seguintes, em ordem de importância dos membros, do menos importante para o mais importante:

Servos Menores. Os membros da Ordem da Luz encarregados de função com pouco prestígio, como cozinha, limpeza, manutenção de templos, manutenção de equipamento e similares permanecem todas suas vidas nessa posição. Pessoas comuns, simpatizantes da causa da Luz, também ocupam esse grau.

Magos Menores. Compreende os aprendizes de Magia da Ordem, e também magos com pouca experiência.

Cavaleiros da Luz: Nessa situação se encaixa a maioria dos Cavaleiros da Luz, guerreiros sagrados que seguem um forte código de honra e ética de acordo com as idéias defendidas pela Ordem.

Grandes Guerreiros da Luz: Os Cavaleiros da Luz que já possuem bastante experiência e construíram um nome sólido encontram-se nesse grau.

Grandes Magos da Luz: Quando um mago da Ordem domina plenamente suas habilidades mágicas e já se colocou a serviço da Ordem diversas vezes, ele atinge esse estágio.

Magos e Cavaleiros Iluminados: Poucos são os servos da Luz que possuem esse título: apenas os mais competentes no que fazem. Geralmente em seu passado são ostentados feitos heróicos e valorosos de natureza variada.

Servos de Aylia: Dez membros, entre magos e Cavaleiros, formam esse grau, constituindo uma assembléia que julga e discute os caminhos a serem tomados pela Ordem. Os Mestres Elementais aliados à Ordem, e também Darkan, estão entre eles.

Círculo Primeiro: Os três Magos da Luz mais poderosos e sábios detêm o poder na Ordem da Luz, decidindo em conjunto os rumos a serem tomados pela organização, e dando a última palavra sobre todos os assuntos. À época de Luz

e Sombra RPG, eles são Jhoves, Praxes e Hannor.

Ordem Negra

Desde o Princípio, magos com poderes e idéias semelhantes uniram-se para conseguir maior força. Enquanto os Magos da Luz reuniram-se pacificamente e compreendiam essa necessidade, os Magos da Sombra guerrearam entre si para provar que suas visões individuais eram “as melhores”.

Os primeiros milênios foram de caos e anarquia entre os magos negros, mas com o poder fenomenal de Balthar, uma das maiores lideranças da Sombra de todos os tempos, essa disputa pelo poder teve um vencedor, afinal. Balthar subjugou os derrotados, e fundou a Ordem Negra. Mesmo após sua morte, o papel da Ordem foi compreendido pelos servos da Sombra, e ainda que muitas vezes ocorressem disputas ferrenhas pelo poder, a estrutura da organização foi mantida, a fim de evitar o enfraquecimento da Face Oculta.

A ideologia da Sombra é totalmente corrompida. O poder é extremamente valorizado, e isso pode ser traduzido em riquezas, domínio sobre outros povos e violência. A hierarquia da Ordem Negra é mantida pelo temor e força, e aqueles que a desafiam enfrentam punições inimagináveis para mentes sadias. O Chayriah é visto como um grande mundo a ser dominado, e rumores sobre o Apocalipse e a Contenda Eterna não passam de “ilusões para justificar o fato de a Luz jamais conseguir derrotar a

Sombra” aos olhos de um membro da Ordem Negra.

Todos os membros da Ordem Negra são obrigados a devotarem suas próprias vidas a servir a Sombra, a “Verdadeira Face”, sob pena de morte – ou coisa pior – se não o fizerem. Uma das principais metas da Ordem é exigir que todos os povos do Chayriah adorem a Face Oculta de Saguur; aqueles que se recusarem a fazê-lo perecerão, ou verão, como escravos, a realidade de um Império da Sombra em seu mundo.

Desde o início, a Ordem Negra esteve associada ao Território da Neblina, um deserto inóspito no norte do Chayriah. Nessa região há três grandes “sedes” da Ordem: a Fortaleza, o Covil e a Torre de Vigia. São prédios escuros, com organização assimétrica e arquitetura angular e caótica (padrões incomuns), cercados por muralhas maciças. A Fortaleza e o Covil, por exemplo, parecem estar em constante crescimento, com o aumento da população; novos prédios são construídos a cada dia, aumentando o amontoado insano de construções pontiagudas. Ultimamente, a Ordem Negra tem dedicado esforços consideráveis para subjugar várias tribos de Bondolak e das terras bárbaras, impondo sua ideologia e assim arregimentando fileiras para as frentes de batalha.

O principal membro da Ordem Negra é Sooth, o Sacerdote Supremo. Para muitos o maior mago de todo o Chayriah, ele traz à tona as memórias do tempo de Balthar. Acumula poder total sobre a Ordem, e decide sobre questões ideológicas, militares e sociais. Abaixo dele, há os Discípulos da Noite, seus cinco súditos mais confiáveis e

poderosos: Kurgon, (“o Feiticeiro das Trevas”), Rezzur, Jekro (Mestre Elemental da Terra), Iniram (Mestre Elemental das Cinzas) e Salaok. Alguns soberanos também são aliados da Ordem Negra, embora isso não seja “público”; muito pelo contrário, são segredos valiosíssimos. Também outros Mestres Elementais apóiam claramente a posição da Ordem Negra, revelando-se membros influentes, como Worak (Mestre Elemental do Vácuo), K’Guma (Mestre Elemental do Tornado, de origem B’dolaki) e Baltus (Mestre Elemental da Neblina).

Como a grande maioria das pessoas nascidas no Território da Neblina (e mais recentemente, em Bondolak e nas terras bárbaras também) acaba por filiar-se, compulsoriamente, à Ordem Negra, o número de membros da organização aumenta a olhos vistos. Magos experientes andam de quarto em quarto recrutando crianças, que se tornarão guerreiros sanguinários ou Magos da Sombra, de acordo com seu potencial intrínseco. O regime de treinamento e formação é altamente rigoroso, o que garante soldados e feiticeiros aplicados, eficientes e bastante disciplinados no futuro, com a ideologia da Ordem interiorizada.

Os Magos da Sombra costumam vestir mantos negros como vestimenta. Os guerreiros da Sombra são muito variados quanto à sua aparência, indo desde meros soldados rasos com couraças e clavas a tenentes com armaduras de metal negras, elmos com chifres e massivos machados de duas mãos.

A hierarquia da Ordem Negra também é baseada em graus de importância. Novamente, os membros de status superior decidem sobre a

promoção de outros membros. Em ordem crescente de importância, os graus são:

Servos Menores: A “população civil”, encarregada da manutenção do grande sistema militar da Ordem Negra, ocupa permanentemente esse nível de baixo status social.

Guerreiros da Ordem: A maior parte dos guerreiros da Ordem Negra, com suas armaduras escuras e armas diversas, ocupa esse grau.

Pequenos Magos: Nesse estágio se encontram os magos pouco experientes, recém-formados.

Grandes Guerreiros da Sombra: Sobreviventes de numerosas batalhas, com alta capacidade, dedicação e habilidade constituem esse grau.

Grandes Magos da Sombra: Terríveis necromantes desenvolvidos, e magos que dominam os mistérios da morte e do sofrimento, com um histórico de grandes feitos mágicos formam esse nível.

Irmãos das Trevas: Uma verdadeira elite, formada por não mais que trinta membros, compreende os mais poderosos magos e guerreiros da Ordem Negra após os Discípulos da Noite.

Discípulos da Noite: Os cinco súditos prediletos de Sooth; as cinco pessoas mais poderosas, após o Sacerdote Supremo, dentro de toda a organização. No momento atual são Kurgon, Jekro, Rezzur, Iniram e Salaok.

O Sacerdote Supremo: Líder incondicional da Ordem Negra, praticamente a encarnação viva da Sombra no Chayriah. É atualmente Sooth, o maior de todos os magos negros do continente.

Ordem de Chayrethilion

Após a primeira derrota de Sooth, alguns membros da Ordem da Luz passaram a defender uma posição diferente da mantida até então. Ignorando previsões pessimistas com relação à Contenda Eterna, argumentavam que a Sombra era um mal a ser exterminado para sempre do Chayriah. Era preciso, portanto, o uso de métodos tão radicais quanto os usados pela Ordem Negra para derrotá-la de uma vez por todas. Dentre os “membros rebeldes” destacavam-se Xerxes, um mago Tergar, e Céles, um mago Vynev.

Não é de surpreender que a maioria dos magos da Ordem da Luz tenha rechaçado essa conduta. Ainda assim, Xerxes e Céles arrebataram seguidores, e romperam com a Ordem. Estabeleceram-se na cadeia de montanhas ao norte de Argus, conhecida como Cordilheira de Chayrethilion. Ali foi fundada a Ordem com o mesmo nome. Dentre os seguidores de Xerxes que realizaram o rompimento com a Ordem da Luz, há destaque para toda a comunidade Vynev, o que fez com que Vynevgard Osthoff adotasse em sua totalidade a visão de mundo de Chayrethilion. A Ordem cresceu rapidamente, e em pouco tempo equiparou-se em poder e

importância à Ordem da Luz. No entanto, o relacionamento entre ambas sempre foi extremamente limitado e difícil, sendo que uma sempre desaprovou a outra, o que contribuiu para a divisão prejudicial do poder da Luz. Talvez esse seja o principal fator que gera preocupação com relação ao resultado de batalhas futuras da Contenda Eterna. Também deve ser levado em conta que ambas as Ordens sofreram um impacto significativo com a criação da Aliança de Lhae.

A Ordem de Chayrethilion defende o conceito de “fogo contra fogo”. Isso se refere ao uso de militarismo e combate impiedoso contra a Ordem Negra e a Sombra, para obtenção de resultados mais expressivos.

A ideologia de Chayrethilion é extremamente militarista. Tudo é feito levando em conta os confrontos com a Sombra. O Chayrethilion (quando designado dessa forma, com o artigo “o”, refere-se à fortaleza principal da Ordem, localizada nas montanhas) é um complexo de prédios localizados nas montanhas, altamente militarizado, cercado por muralhas. É a única sede oficial da Ordem, embora na prática haja membros de Chayrethilion nas cidades de Vynevgard Osthoff.

A Ordem de Chayrethilion não procura influenciar o destino de outros reinos ou disseminar sua doutrina entre pessoas não envolvidas na Contenda diretamente. Sua meta principal e única é erradicar a Sombra da face do Chayriah. De modo análogo à Ordem Negra, os altos membros de Chayrethilion – chamados Generais – enxergam o Apocalipse como uma “lenda do passado”. O relacionamento com a Ordem da Luz é conturbado. É

fato que desde a fundação da Ordem de Chayrethilion, os líderes das duas organizações raramente dialogaram, e quando o fizeram, discordaram acaloradamente. Dizem as más línguas que não se falam há décadas. Conseqüentemente, as duas Ordens cortaram relações há anos.

Os principais membros da Ordem de Chayrethilion são Xerxes e Céles, seus fundadores; e Valyan, Mestre Elemental do Gelo, de natureza Vynev.

Os magos e guerreiros de Chayrethilion são selecionados entre as crianças locais e Vynev, sendo treinadas de forma disciplinadora, mas com bom senso, para sua futura função. Os Magos de Chayrethilion costumam vestir-se em azul ou verde, em tons escuros. Já os guerreiros possuem armaduras diversas, sempre de cor branca, e armamento variado.

Os graus hierárquicos da Ordem de Chayrethilion são os seguintes:

Irmãos: São os equivalentes aos Servos Menores na Ordem da Luz, pessoas encarregadas de serviços de menor importância dentro da organização.

Guerreiros de Chayrethilion: Nessa categoria se encontra a maior parte dos guerreiros da Ordem, de natureza comum.

Magos da Montanha: O nível mais inferior que pode ser ocupado por magos da Ordem, refere-se a magos inexperientes ou pouco desenvolvidos, ou seja, a maioria deles.

Grandes Magos e Guerreiros de Chayrethilion: Magos e guerreiros

experientes, que já tenham provado seu valor para a Ordem em algumas ocasiões de forma bem sucedida.

Círculo da Grande Bênção: Os mais influentes e venerados membros da Ordem de Chayrethilion antes do Conselho Supremo. Inclui vinte membros entre magos e guerreiros.

Conselho Supremo (Generais): Formado por quatro membros, dois magos e dois guerreiros, decide sobre todos os assuntos da Ordem com poderes absolutos. Seus membros atualmente são Xerxes, Céles, Valyan e Allaon (um renomado guerreiro de Chayrethilion).

Irmandade Draconiana

No ano de 2000 do Princípio, Kalisis revelou ao Chayriah aquele que seria seu maior agente, o principal executor de sua doutrina do equilíbrio. Num dia de tempestade e ventos uivantes, foi ao topo de uma montanha isolada e convocou Daltalagar, o Dragão Neutro.

Daltalagar, após algum tempo, estabeleceu contato com uma aldeia de moradores Tergar locais, e ensinou a eles a importância da Contenda Eterna, e da manutenção do equilíbrio entre Luz e Sombra. Aos poucos a comunidade local foi se isolando do resto do Chayriah, e se estabelecendo em um grande túnel no interior da montanha onde Daltalagar fora convocado, que ganhou o nome de Montanha do Dragão. Estava criada a Irmandade Draconiana.

A Irmandade representa as intenções e idéias de Kalisis. Como ele não pode agir diretamente para interferir no curso das coisas, designou uma força para atuar em seu lugar, de acordo com seus interesses. Essa força é a Irmandade Draconiana.

Para Kalisis, a Contenda Eterna é a essência do Chayriah. Seu final, conseqüentemente, representaria o final do mundo, através do Apocalipse. A Irmandade Draconiana luta, portanto, para evitar o Apocalipse, evento da destruição total, e realizar a manutenção da vida no Chayriah.

Por essa razão, atua sempre no sentido de equilibrar a Contenda. Por exemplo, se a Ordem Negra encontra-se num momento de superioridade, e a Sombra mostra um leve predomínio, a Irmandade unirá forças com os servos da Luz. No entanto, se a Luz virar o jogo, os servos de Daltalagar enterrarão o punhal nas costas da Face Iluminada e auxiliarão a Sombra.

Devido a esse motivo, a Irmandade é considerada com muita desconfiança por todos os lados envolvidos na Contenda, na maior parte dos casos. Alguns de seus membros, contudo, possuem uma clara inclinação para um lado ou outro, razão pela qual seu comportamento difere muitas vezes do geral.

O líder da Irmandade, desde sua fundação, é Daltalagar. O dragão está entre os mais poderosos do Chayriah, no entanto raramente deixa a Montanha, preferindo designar tarefas a seus comandados. Está intimamente ligado a Kalisis, a quem segue, e com quem tem diálogos profundos a respeito dos acontecimentos. À sua disposição tem todos os descendentes da comunidade

que vivia próxima à Montanha, agora com organização detalhada e treinamento específico. Dentre os principais membros da Irmandade, encontramos Ahad, o Mestre Elemental do Sangue.

A Irmandade Draconiana é uma organização secreta. Apenas alguns poucos líderes de outras sociedades e monarcas têm noção de sua existência, e sabem pouquíssimo sobre seu funcionamento e natureza, apenas os julgam traiçoeiros e misteriosos por ações que foram tomadas no passado. A localização da Montanha do Dragão, e principalmente da entrada secreta para seu interior, é conhecida apenas pelos membros da Irmandade.

A comunidade realmente montou uma pequena cidade dentro da Montanha, embora muito diferente das existentes em Vynevgard Osthoff. Por frestas cuidadosamente elaboradas, raios solares penetram no ambiente, além de que o clima lá é muito mais ameno que no extremo norte. Existem casas, ruas, praças e construções com funções variadas, lembrando uma verdadeira vila, ao contrário dos vários salões de Vynevgard, que mais aparentam ser um “palácio embutido”. Em uma câmara especial, proporcional a seu tamanho, vive Daltalagar.

Todos os membros da vila em questão são intimamente ligados com a Irmandade Draconiana e a doutrina de Kalisis. Alguns deles são selecionados para servirem como “agentes de campo”, a exemplo de Ahad, agindo muitas vezes como espiões, agentes infiltrados em outras organizações e mensageiros. Dificilmente a Irmandade utiliza-se de exércitos, ou grandes equipes. Na maior parte do tempo, são designadas missões

específicas para grupos de três ou quatro indivíduos.

Esses agentes de campo da Irmandade são denominados Filhos do Fogo. Não possuem regras rígidas com relação à sua aparência, mas invariavelmente, como forma de identificação entre si, levam consigo ou um anel com alguma pedra vermelha ou um colar com jóia semelhante. Alguns deles também expressam sua devoção à causa com uma tatuagem de dragão. Quanto a armas, são bastante ecléticos. Uma característica interessante é que são especialmente hábeis no manejo de manoplas de metal com garras, e por essa razão geralmente os Mestres Elementais do Sangue, que utilizam esse tipo de arma, são oriundos da Irmandade Draconiana. Novamente pode ser feita uma referência a Ahad.

É importante lembrar que não existem magos a serviço da Irmandade Draconiana. No entanto, guiados por Daltalagar, ela obteve vários artefatos importantes, dentre eles a cobiçada Esfera de Rubi, que permite a seu detentor obter imagens atuais de qualquer região do Chayriah.

Os graus da Irmandade Draconiana são poucos, e estão descritos em seguida:

Filhos do Dragão: Todos os habitantes da vila no interior da Montanha do Dragão, encarregados de tarefas de manutenção e do cotidiano, encaixam-se nesse grau. A extrema maioria da Irmandade Draconiana.

Filhos do Fogo: Guerreiros muito bem treinados, realizam missões individuais ou em conjunto para a Irmandade. Ahad é um deles.

Grandes Conselheiros: Os indivíduos com mais de sessenta anos de idade formam esse grau, e devido à sua experiência discutem os rumos da vila da Montanha. No entanto, raramente dão ordens com relação às missões importantes da Irmandade, tendo pouco contato com os Filhos do Fogo.

O Dragão: Daltalagar é o grande líder da Irmandade Draconiana. Dá ordens diretamente aos Filhos do Fogo.

Sociedade dos Cavaleiros Edhrad

A Contenda Eterna entre Luz e Sombra, exercida pelas Ordens da Magia, não fugiu aos olhos dos não-magos. Assim, os monarcas de Argus e Larth, à época Alassor III e Taondraav, respectivamente, desejosos de tomar para si uma fatia do “bolo do poder” que estava em jogo na disputa, fundaram ao final da Era da Luz, a Sociedade dos Cavaleiros Edhrad, cujo nome era dado em homenagem a Edhrad, antigo e popular rei de Argus.

A Sociedade é uma ordem de cavaleiros peculiar, a serviço dos soberanos dos reinos fundadores. A ideologia dos Cavaleiros Edhrad vê a Contenda Eterna desvinculada de seu caráter místico, e sim como uma grande disputa política. Tomando o confronto dessa forma, a Sociedade representa a proposta de uma outra força a se juntar ao confronto, opondo-se às outras, realizando a manutenção e defesa de seu próprio poder, e reivindicando direitos sobre seu território. Para a Sociedade dos Cavaleiros Edhrad, não é relevante saber se existe alguma divindade ou não;

decerto que o Chayriah foi criado de alguma forma, mas ela é certamente incompreensível por mentes humanas. Já dizia Alassor à época da fundação da organização, “os homens devem se preocupar com o que é dos homens”. Assim, para os Cavaleiros Edhrad, Magia e Teologia são perda de tempo e ilusões, e o que interessa são os assuntos da realidade.

Os Magos são vistos com um misto de desprezo e assombro, afinal dominam forças que, do ponto de vista da Sociedade, são ao mesmo tempo inexplicáveis e de pouca importância. Os Cavaleiros Edhrad mantêm uma posição defensiva; reconhecem o extremo poder militar exercido pelas Ordens de Magia, portanto evitam chocar-se com elas de frente. No entanto, exigem autonomia ideológica em seu território (os reinos de Argus, Larth e Acayr), proibindo atividades de outras organizações.

Além da função primária protecionista da Sociedade dos Cavaleiros Edhrad, ela também é utilizada por seus soberanos como instrumento diplomático para defender seus interesses, de natureza comercial, territorial e militar. Negociam com todas as organizações “rivals”, exceto a Ordem Negra, que após uma única tentativa de contato mostrou-se fechada ao diálogo. Apesar disso, evitam tomar uma posição claramente contrária a ela devido ao medo de tê-la como adversária direta.

Os principais Cavaleiros Edhrad são, no momento atual, Arthus Ruberalthus X, Rei de Argus e principal liderança da Sociedade; Zaraav VII e Andraav XII, Reis irmãos de Larth; e Zéter, Mestre Elemental do Ar.

Os Cavaleiros Edhrad vestem armaduras de metal douradas finamente trabalhadas, com detalhes em vermelho. Utilizam-se de uma infinidade de tipos de armas, embora seja de conhecimento que seus líderes preferem as espadas. No passado, um Cavaleiro Edhrad que também era Rei de Argus, Arthus Ruberalthus I, brandiu Aegis, uma das maiores espadas da história do Chayriah, para derrotar seu tio Harak, “o Usurpador”. Após o combate, o Dragão da Sombra Ravenellos capturou a espada, e desde então a guarda em local oculto. A recuperação de Aegis tem sido uma meta, ainda que secundária, dos soberanos dos Cavaleiros Edhrad desde essa época, em especial dos reis de Argus, por serem da dinastia Ruberalthus.

Nas cidades em que predomina a Sociedade, existem as Academias, ambientes em que se dá o treinamento e alojamento de jovens aspirantes a Cavaleiros. Com sua aprimoração, os indivíduos mais capacitados passam a residir nos palácios de seus soberanos. Assim como ocorre na Irmandade Draconiana, todos os moradores dos territórios da Sociedade estão em maior ou menor grau vinculados com a organização.

A hierarquia da Sociedade dos Cavaleiros Edhrad é constituída pelos seguintes níveis:

Povo da Aliança: Pessoas comuns de Argus, Acayr e Larth, com funções de menor porte.

Agentes: A maior parte dos Cavaleiros Edhrad, com treinamento em processo inicial ou intermediário.

Guardiães Supremos: A elite dos Cavaleiros Edhrad, que reside nos palácios, próximas aos reis, para protegê-los e aconselhá-los. Zéter se inclui nesse nível.

Círculo Interno dos Soberanos: Grau que reúne os reis de Larth e Argus, atualmente Zaraav, Andraav e Arthus, de forma respectiva. Tradicionalmente o rei de Argus possui maior poder que os outros dois. Note-se que o rei de Acayr não faz parte desse nível, sendo esse reino praticamente subordinado a Argus.

Aliança de Lhae

Cansados da guerra ideológica travada entre Luz e Sombra, muitas vezes sem sentido, alguns magos da Ordem da Luz e do Chayrethilion tomaram uma iniciativa original. Declararam-se fora da Contenda Eterna, e uniram-se reclamando para si o direito de praticarem a Magia sem maiores compromissos, apenas para fins de conhecimento, ou seja, visavam a “magia pela magia”.

Autodenominaram-se Magos Livres, e fundaram sua sede em Lhae, cidade conhecida por sua fama de liberal, ou seja, um território da Luz em que havia relativa liberdade para seguidores de outros caminhos.

Por essa natureza indiferente, a única preocupação da Aliança refere-se à sua preservação. Isolados em Lhae, uma cidade insular, dificilmente os Magos Livres são molestados por qualquer coisa. No momento atual, Jhoves, o Mago da Luz que governa Crim (cuja

capital é Lhae), simplesmente decide ignorar sua atividade e dedicar-se a questões mais urgentes, dando a eles uma agradável liberdade de atuação.

Gahalla é uma poderosa Maga Livre, que se destacou em anos passados como uma voz expressiva na Aliança de Lhae. Já Arden, décadas mais velho, é um grande feiticeiro com tendências pacifistas.

Geralmente magos de outras organizações, desiludidos com a Contenda Eterna, inteiram-se da filosofia da Aliança e por vezes juntam-se a ela. Há alguns poucos jovens aprendizes de Magia vinculados à organização, mas geralmente são de terras próximas. Os Magos Livres não costumam seguir regras fixas quanto à sua apresentação, vestindo trajes variados.

Em Lhae, reúnem-se em grandes mansões pertencentes a alguns membros, que na prática funcionam como sedes da Aliança, para discutir suas atividades e treinar os aprendizes. Como se vê, é uma organização completamente deslocada da disputa que caracteriza o Chayriah. Apesar dessa aparência, estão sempre atualizados com o que acontece em outras terras, e muitos de seus membros viajam para regiões longínquas regularmente, com função de descobrir novos fatos e relatá-los ao resto da Aliança.

Há apenas dois graus existentes para os membros da Aliança de Lhae:

Magos: Magos iniciantes e aprendizes.

Grandes Magos: Magos estabelecidos e desenvolvidos. Gahalla e Arden são dois deles.

Mestres Elementais

Para que se efetuasse o Princípio, além da interação entre Luz e Sombra, foi vital a conexão mágica entre os quatro elementos “menores”: Terra, Fogo, Ar e Água. A Magia desses elementos também se manifestou no Chayriah, mas de forma bem distinta da Magia tradicional.

Em Ethilion, foram criados pelo Único vinte Conjuntos mágicos de armas e armaduras diversas, cada um deles contendo a Magia de um elemento menor, em sua forma pura ou derivada. Temos as formas puras Terra, Fogo, Ar e Água, e formas derivadas como por exemplo Carvão (derivado do Fogo), Relâmpago (derivado do Ar), Sangue (derivado da Água) e Rocha (derivada da Terra), dentre outras.

Esses Conjuntos foram denominados Conjuntos Elementais de Ethilion, e a as armas e armaduras criadas teriam algumas propriedades sobrenaturais características, além de serem de muito maior eficácia que itens criados por homens comuns.

Em seguida, esses artefatos foram levados até o Chayriah. No entanto, apenas o mais competente guerreiro no manejo de cada arma poderia reclamar o direito de possuir o Conjunto correspondente. Uma vez que o fizesse, contudo, gozaria de prestígio como poucos, seria detentor de poderes fenomenais, e um líder dentre os homens. Seria um Mestre Elemental.

Os Mestres Elementais são determinados através de combates honrados entre os Eleitos, isto é, os

candidatos à posição de Mestre Elemental. Os Eleitos são selecionados magicamente, de forma inconsciente. Se uma pessoa possui habilidade considerável em alguma arma existente nos Conjuntos, e ao mesmo tempo também tem uma mente forte e capaz de liderar, várias “coincidências” ocorrem em sua vida. Subitamente, ela entra em contato com pessoas que sabem da existência dos Conjuntos de Ethilion; encontra outras que possam treiná-la para se aprimorar ainda mais; ou então se depara com algum Mestre Elemental que a esclarece sobre a existência dessas armas e armaduras mágicas, e sobre a forma de lutar por elas. Terminado esse período de descoberta e treinamento posterior, o Eleito partirá em viagem errante pelo Chayriah, à busca de outros que, como ele, lutam pelo Conjunto Elemental respectivo, guiado pelo próprio instinto. Deverá enfrentá-los em combates honrados, que geralmente terminam em morte, portando a arma em questão. Finalmente, quando ele for o último Eleito remanescente (e o Único fará com que ele saiba disso), há duas possibilidades. Estando o Mestre Elemental respectivo morto à época, o Eleito poderá reclamar esse posto, e exigir para si o Conjunto Elemental de Ethilion. Estando o Mestre vivo, o Eleito deverá enfrentá-lo em combate honrado até a morte, e em caso de vitória, poderá se proclamar o novo Mestre Elemental do determinado elemento. Frequentemente há mediadores para combates em que o vencedor se tornará um Mestre. Um dos mais conhecidos é Kaylios, o Dragão da Luz.

Já foi dito que as armas e armaduras de Ethilion possuem desempenho muito superior ao de suas semelhantes no Chayriah. Além disso, são muito mais leves, e sua proteção é mais completa. Quando quebradas ou danificadas, imediatamente entram em processo de recomposição, que dura apenas alguns segundos, voltando à situação ideal. Cada uma delas, além do que foi citado, apresenta um poder característico e único, e pode apresentar mudanças em sua aparência, referentes ao elemento de que se origina.

Como exemplo, citamos o Conjunto Elemental do Fogo. A arma correspondente a esse Conjunto é a espada de duas mãos. Quando usada em combate, sua lâmina põe-se em chamas, o que aumenta seu poder de destruição; é uma mudança em sua aparência. Como característica única da arma, existe o que se chama de “fogo eterno”: estruturas danificadas pela Espada Flamejante, sejam mágicas ou comuns, não se recuperarão pelas formas normais. Não se incluem nessa descrição os organismos vivos. No entanto, mesmo armas e armaduras de Ethilion que sejam danificadas seriamente pela espada só poderão se recuperar após o uso de um feitiço “Recompôr” extremamente sofisticado, ou a utilização de substâncias mágicas de difícil acesso.

Além disso, o Mestre Elemental “sente” onde está seu Conjunto, mesmo longe dele. Assim, ele sabe, por exemplo, em que direção deve seguir para encontrar sua armadura, ou a distância em quilômetros até sua arma.

Mestres Elementais e Eleitos podem treinar golpes específicos para serem realizados em combate,

utilizando-se de sua Magia interior. São as devastadoras Manobras Finalizadoras. Demora um certo tempo em segundos para que o Mestre concentre sua Magia a fim de realizar o golpe, razão por que dificilmente se vêem muitos desses golpes em combate. Também é importante salientar que a energia mágica do Mestre é consumida em parte durante o processo, o que limita o número de execuções da manobra. Não é possível para um Mestre Elemental aprender mais de uma dessas especialidades; é algo que toma muito tempo e dedicação. Geralmente ele possui um instrutor, alguém muito hábil no manejo da arma em questão, que pode auxiliá-lo em seu treinamento para a Manobra Finalizadora, mas grande parte do golpe é desenvolvida pelo próprio Mestre Elemental. As Manobras Finalizadoras costumam ter nomes sugestivos.

Mestres Elementais vivem cerca de três vezes mais que um humano comum. Alguns chegam mesmo a passar dos trezentos anos. Além disso, não sofrem danos físicos causados por armas comuns, Magia (referindo-se à Magia clássica usada pelos magos) ou seres mágicos (e aqui se incluem mortos-vivos, e os poderosíssimos Dragões...). Podem ser afetados por feitiços mentais.

Os Conjuntos Elementais existentes, e suas respectivas armas e armaduras, são:

FORMAS PURAS

FOGO

Espada de duas mãos, armadura de placas de metal completa (vermelha com detalhes em preto) e máscara vermelha com função de elmo.

TERRA

Machado de duas mãos, armadura de placas de metal completa (nuances claras e escuras de marrom) e elmo.

ÁGUA

Mangual triplo, armadura de placas de metal completa (azul com detalhes em cinza escuro) e elmo.

AR

Arco e flecha, cota de malha completa (cinza e branca) e elmo.

FORMAS DERIVADAS

CINZAS – derivadas do Fogo

Foice dupla, cota de malha completa (tom escuro de cinza) e elmo.

ROCHA – derivada da Terra

Martelo de duas mãos, armadura de placas de metal completa (predomínio de azul escuro, com detalhes em azul claro) e elmo.

GELO – derivado da Água

Alabarda, armadura de placas de metal completa (branca) e elmo.

VÁCUO – derivado do Ar

Discos com lâminas cortantes, cota de malha completa (negra) e elmo.

LAVA – derivada do Fogo

Cimitarra, armadura de placas de metal sem proteção para os braços (cor de laranja com detalhes em vermelho) e elmo.

CRISTAL – derivado da Terra

Espada e escudo, armadura de placas de metal completa (prateada com detalhes em azul claro) e elmo.

SANGUE – derivado da Água

Manoplas metálicas com garras nos dedos, armadura de placas de metal completa (vermelho-sangue com detalhes em preto) e elmo.

RELÂMPAGO – derivado do Ar

Lança, cota de malha completa (amarela em tons claros, com detalhes em bege) sem elmo.

FUMAÇA – derivada do Fogo

Bumerangues, cota de malha completa (negra com detalhes em cinza) e elmo.

METAL – derivado da Terra

Morning star, armadura de placas de metal completa (prateada) e elmo.

CHUVA – derivada da Água

Besta e virotes, cota de malha completa (verde-musgo com detalhes em preto) e elmo.

TORNADO – derivado do Ar

Dois manguais duplos, couraça com proteção para o tronco (marrom) e elmo.

CARVÃO – derivado do Fogo

Daichir, couraça com proteção para o tronco (negra) e elmo.

AREIA – derivada da Terra

Clava, couraça com proteção para o tronco (bege com detalhes em marrom) e elmo.

LODO – derivado da Água

Dardos, cota de malha completa (verde escura com detalhes em azul escuro) e elmo.

NEBLINA – derivada do Ar

Punhais, cota de malha completa (branca com detalhes em verde claro) e elmo.

Devido ao enorme poder exercido por esses indivíduos, ocorre uma disputa intensa entre as organizações magico-político-ideológicas do Chayriah para que os Mestres Elementais sejam seus aliados, ou mesmo que seus membros mais influentes se tornem Mestres.

Não são muitas as pessoas que conhecem verdadeiramente a natureza dos Mestres Elementais, e a forma como eles se inserem na realidade do Chayriah. A grande maioria da população sequer sabe da existência de

tais guerreiros. Algumas comunidades acreditam em lendas que dizem respeito a uns poucos deles, envolvendo circunstâncias do passado; outras os vêem como grandes cavaleiros dos reinos em que vivem. Na realidade, só pessoas diretamente vinculadas com alguma organização sabem sobre Ethilion, o Único e os Conjuntos.

De cinco em cinco anos os Mestres Elementais se reúnem num vale oculto nas Montanhas de Acrad. A esse vale foi dado o nome de Vale Ethil. Ali existe uma pequena vila, onde há apenas uma estalagem, muito bem decorada e gratuita, um grande templo que serve tanto à Luz quanto à Sombra, e um conjunto de lavouras e criações de animais na periferia.

Na vila, que não possui nome, ocorre o Conselho de Ethilion, um evento tradicional que remonta aos tempos do Princípio. Todos os Mestres Elementais declaram um período provisório de paz, hospedam-se na estalagem e se reúnem no grande templo, a fim de fazer registros de suas atividades (registro de novos Mestres, desafios vencidos e assim por diante). O Conselho também consiste em um espaço para que Mestres aliados possam encontrar-se pessoalmente e discutir rumos a serem tomados em suas ações. É importante lembrar que é estritamente proibido qualquer ato de violência física durante a duração do Conselho (três dias). Quem cuida da vila e de suas construções é uma comunidade Tergar isolada que se auto-denomina Ethili. Os Ethili vestem túnicas brancas e negras, e os homens raspam todo o cabelo de sua cabeça.

Nota dos autores: Informações detalhadas e regras envolvendo os Mestres Elementais serão encontradas em *Ethilion*, um suplemento gratuito para *Luz e Sombra RPG*, que estará disponível no site oficial do sistema.

Faces do Chayriah

Na presente seção serão fornecidos dados sobre personalidades importantes do Chayriah, referentes ao Segundo Período da Era de Sooth.

Adicionalmente, serão oferecidos dados de personagens comuns arquetípicos (mercenário, camponês, membros de organizações, etc.), juntamente com suas estatísticas. O objetivo disso é orientar o Mestre de Jogo com relação à criação de personagens não-jogadores. Para uso das estatísticas e sua compreensão, devem ser lidas as seções seguintes de *Luz e Sombra RPG: Criando o Personagem, A Magia e Regras do Jogo*.

Grandes Nomes

Kalisis

Poucas pessoas sabem de sua existência. Menos ainda tiveram a sorte – ou o azar – de encontrá-lo pessoalmente. Provavelmente a entidade mais poderosa a pôr os pés no Chayriah, Kalisis é uma divindade, inferior em poder apenas às Faces. Único ser capaz de dominar os mistérios das duas formas de Magia: Luz e Sombra. Sua função é garantir a existência da Contenda Eterna, a incessante guerra entre os seguidores das Faces, a fim de evitar o Apocalipse. Entretanto, Kalisis possui

uma séria limitação: não pode interferir diretamente na Contenda, tendo que depender da ação de outros agentes. Durante o final do Princípio, convocou Daltalagar, o Dragão Neutro, que fundou a Irmandade Draconiana, organização que segue suas idéias e representa sua principal força agente. Kalisis é um homem de cerca de um metro e noventa de altura. Traja uma túnica negra e cobre sua cabeça com um capuz da mesma cor. A pele de seu rosto é branca como a neve, sendo que ao redor de seus olhos sem pupilas apresenta-se completamente negra, em formas delineadas. Seus cabelos são longos, ondulados e negros, mas geralmente são ocultos pelo capuz. Kalisis porta Mensageiro da Morte, um enorme machado bimanual indestrutível, com impressionante potencial de destruição. Muitos mistérios rodeiam o nome de Kalisis: a entidade traça planos intrincados e detalhadamente calculados, cuja natureza apenas é conhecida por ela mesma, fazendo com que suas ações muitas vezes pareçam ilógicas ou excêntricas para outras pessoas. Kalisis é uma “pessoa” de poucas e seletas palavras.

Jhoves

Mago pertencente ao Círculo Primeiro da Ordem da Luz, Jhoves é o governante do reino de Crim, morando sob o palácio de Lhae. É o principal nome da Ordem da Luz, e caracteriza-se por sua sabedoria. Tolerava a Aliança de Lhae, embora desaprove o Chayrethilion. É um governante justo, fazendo de Crim um reino modelo no Chayriah. Pessoalmente, é um homem

de idade, já não tão ereto quanto em décadas passadas, com um abdômen bastante saliente. Jhoves costuma vestir togas e túnicas brancas, e calçar sandálias. Sua face apresenta-se bem conservada, com poucas rugas e uma simpática e bem cortada barba. Tanto esta quanto sua escassa cabeleira apresentam fios totalmente brancos. Em seu poder, o Mago da Luz traz a Pedra Branca, uma pérola que usa como colar que aumenta sua energia mágica consideravelmente. Jhoves é um dos maiores seguidores da Luz, e sua personalidade reflete esse fato: é extremamente racional e justo. Bom senso é sua principal qualidade. No entanto, age de forma extremamente rígida em alguns casos. Nutre uma séria desavença com a Ordem de Chayrethilion. Considera-os traidores da Luz, e não os perdoa por sua dissidência; não mantém contato com as lideranças da “Ordem Rebelde”, como a chama.

Xerxes

Ainda jovem, Xerxes já se destacava por sua ousadia e personalidade. Foi um dos Magos da Luz que se revoltaram contra a apatia da Ordem da Luz, e partiram para a Cordilheira de Chayrethilion, fundando uma nova Ordem. Vive no Chayrethilion, onde comanda as ações da Ordem. Apresenta calvície bem desenvolvida, e uma longa barba branca que chega à altura do estômago. Veste uma túnica cinza escura na maioria das ocasiões. Xerxes tem a aparência de um homem de sessenta anos bem conservado pelo tempo; para isso apóia-se em feitiços de rejuvenescimento

periodicamente. É bastante autoritário e temperamental, e vive sob constante estresse, sendo que emprega quase todas suas forças no combate contra a Sombra. Além disso, possui um relacionamento bastante conturbado e frágil com a Ordem da Luz, que já gerou inúmeras discussões acaloradas. Xerxes tem um gênio difícil, muitas vezes arrogante, e não sabe perder. Por outro lado, sempre se mostrou um estrategista militar brilhante, obtendo sucesso onde a Ordem da Luz havia falhado.

Sooth

Também conhecido como “Lorde Negro”. É o Sacerdote Supremo da Ordem Negra, e para muitos o mais poderoso homem a habitar o mundo. Sooth trouxe ao Território da Neblina a lembrança dos tempos de Balthar. Após um período de líderes medíocres, o Lorde Negro reorganizou toda a Ordem, e com uma ideologia agressiva, tentou conquistar o Chayriah. Não obteve êxito, mas conseguiu defender-se com sucesso e evitou sua aniquilação. Após séculos de reestruturação e alianças de peso nos bastidores da Contenda, rumores indicam que Sooth está pronto para uma nova investida, e pretende vencer onde Balthar falhou. Espiões da Luz que tiveram a sorte de vê-lo e escapar para contar a história descrevem-no como um homem de cerca de um metro e oitenta, com uma túnica negra e capuz. Suas feições não podem ser vistas com clareza, mas aparenta ter uma barba preta bem feita. Tem em seu poder a Pedra Negra, item de cobiçado poder que potencializa suas energias mágicas, que mantém encrustada num cajado de madeira retorcida. Sooth é

uma pessoa circunspecta, mas dentro de si queima o ódio pela vida e a adoração pela Face Oculta. Muitos especulam se ele não é a encarnação mortal (ou imortal...) dessa Face. Embora não se possa dizer mais sobre sua personalidade, suas ações no comando da Ordem Negra refletem uma total falta de misericórdia para com seus adversários, assim como uma racionalidade objetiva inabalável.

Hannor

Um Mago da Luz relativamente novo, possui apenas quarenta e cinco anos. Apesar disso, possui considerável talento mágico e habilidade discursiva, que lhe garantiram participação no Círculo Primeiro da Ordem. Possui uma visão muito mais liberal que Jhoves com relação ao Chayrethilion. De fato, defende uma reunificação das Ordens da Luz, compreendendo o problema causado pela divisão do poder, assim como alguns dos pontos levantados pela “Ordem Rebelde”. Como as relações entre as organizações estão rompidas há muito tempo, encontra problemas consideráveis para realizar sua meta. Hannor tem cerca de um metro e setenta e cinco centímetros de altura. Possui boa constituição física, e traça uma toga branca, como grande parte dos magos de sua Ordem. Seus cabelos são castanhos claros e ondulados, e seu rosto, comprido e fino, já é um pouco vincado pelo tempo. Seus olhos são azuis. Hannor tem uma percepção privilegiada da Contenda Eterna, mas crê que uma vitória parcial da Luz seria extremamente benéfica para o Chayriah. É uma pessoa bastante persuasiva, utilizando argumentos sensatos em

discussões e discursos, o que sempre contribuiu para sua fama de inteligente.

Arthus X

Rei de Argus da linhagem de Ruberalthus e principal nome dentro da Sociedade dos Cavaleiros Edhrad, Arthus é um dos homens mais poderosos do Chayriah. Apesar de compartilhar o Círculo Interno dos Soberanos da Sociedade com os reis de Larth, comenta-se que ele é o verdadeiro cabeça por trás da organização. Embora não tenha poder suficiente (ainda) para fazer frente à Ordem da Luz ou à Ordem Negra, não seria surpreendente se um dia alcançasse essa posição. Os Cavaleiros Edhrad já se consolidaram na Península Acayriana, e o poder da organização cresce a olhos vistos. Casado com Palea, pai de um casal de gêmeos, Arthus é um guerreiro forte, de trinta anos de idade, feições jovens e vigorosas. Cultiva cabelos castanhos longos e uma musculatura claramente atlética. Excelente espadachim, veste sobre suas roupas um grosso manto negro com um “A” e um “R” estilizados; símbolo dos Ruberalthus. Arthus realmente acredita que a Sociedade dos Cavaleiros Edhrad seja a melhor alternativa para guiar seu reino e os de seus aliados. Considera-se um homem justo, mas dirige Argus com rédeas firmes. Comenta-se em sua corte que um de seus maiores desejos é um dia recuperar Aegis, a lendária espada, para a Casa Real.

Daltalagar

Convocado por Kalisis, o Dragão Neutro veio ao Chayriah e fundou a Irmandade Draconiana, principal organização a serviço da doutrina do equilíbrio e manutenção da Contenda Eterna. Vive em uma câmara dentro da Montanha do Dragão, e ocasionalmente sobrevoa as terras ao seu redor. Daltalagar é um dragão gigantesco. Suas escamas índigo ostentam um brilho impressionante. É capaz de lançar pela boca uma baforada de fogo de intensidade absurda, mesmo comparada aos sopros criados por outros dragões. Profere poucas palavras, geralmente direcionadas à Irmandade ou a Kalisis, com quem troca idéias vez ou outra. Não obstante, serve sua causa com dedicação, e é uma das mentes mais sábias de todo o Chayriah.

Gahalla

Filha de uma família rica em Lhae, Gahalla descobriu ainda criança que tinha vocação para a Magia. Adolescente, foi encaminhada pelos pais para a Aliança de Lhae, onde foi tomada como pupila por Arden, um velho feiticeiro, e teve o apoio que necessitava para progredir nas artes arcanas. Gahalla desenvolveu uma magia simples, mas muito eficiente. Não se pode dizer que ela rivaliza em poder com grandes nomes da Luz e da Sombra, longe disso. Porém domina com maestria os encantamentos que conhece, realizando variações e versões próprias aperfeiçoadas dos mesmos. Gahalla logo adquiriu respeito dentro da Aliança, e com isso veio a nomeação de Grande Maga. Ainda jovem, com apenas vinte e sete anos de idade, mas já muito experiente, Gahalla reside em

Lhae e ocupa-se do aprendizado de novos magos e também das discussões da organização. Ela é uma mulher muito bonita, veste vestidos longos e coloridos, semelhantes às túnicas usadas pelos magos. Seus fios de cabelo são lisos, negros e longos, e apresentam um brilho suave sob a luz. Possui pele extremamente clara, pois raramente se expõe ao sol, preferindo ocupar-se das atividades da Aliança nas mansões de Lhae. Suas feições são delicadas e harmônicas. Gahalla é uma mulher inteligente e racional, e também uma ótima pessoa para se conviver, bastante simpática e compreensiva. É uma das grandes líderes da Aliança de Lhae, organização que considera um símbolo de liberdade e a que dedica sua vida.

Ravenellos

Talvez não seja o mais poderoso, mas certamente Ravenellos é o dragão mais feroz de todo o Chayriah atual. Vindo de terras longínquas durante o Princípio, estabeleceu-se numa caverna oculta nas terras bárbaras. Mesmo sendo um Dragão da Sombra, dificilmente se envolve em esforços organizados na Contenda Eterna, possuindo personalidade extremamente caótica e individualista. Tem uma fraqueza por posses materiais, e é ávido de artefatos e relíquias de poder mágico, os quais mantém na coleção particular localizada em seu covil. O maior dos artefatos que possui é com certeza Aegis, a espada usada por Arthus Ruberalthus I para derrotar seu tio Harak. Assim que soube da existência da arma, Ravenellos foi a Argus e a capturou. Fazendo isso, provocou a ira da dinastia Ruberalthus, que tem como meta reaver Aegis.

Ravenellos possui uma coloração vermelho-escura, e dimensões gigantescas, como a maioria dos dragões. É irritadiço, impaciente, egoísta e violento, um terrível adversário em combate, utilizando-se de suas garras, mordidas ou sua potente baforada de fogo. Aparentemente mais ativo no passado, Ravenellos permanece escondido em seu covil, tomando conta principalmente de Aegis, neuroticamente.

Kurgon

Daaghen era o nome de um promissor discípulo de Jhoves, um dos mais avançados Magos da Luz, à surpreendente idade de vinte e um. Conhecido também por sua sabedoria incomum, rapidamente ascendeu aos graus mais elevados da Ordem. Apesar de estar envolvido em assuntos ideológicos e administrativos, sempre preferiu servir a Face Iluminada diretamente, em campo, sozinho em missões pessoais ou no comando de outros servos da Luz. Numa missão solitária, por infelicidade do destino, foi capturado pela Ordem Negra e levado a Sooth. O Lorde Negro prontamente enxergou seu potencial, e executou um feitiço com a finalidade de corrompê-lo e torná-lo um servo da Sombra. Ali, Daaghen desapareceu para sempre, e surgiu Kurgon, o “Feiticeiro das Trevas”. Sooth deu a ele o privilegiado posto de Discípulo da Noite, tendo apenas o próprio Lorde Negro acima de si na hierarquia da Ordem Negra. Kurgon hoje está no comando da Fortaleza, grande forte militar localizado no coração das terras da Ordem. Tornou-se um membro ativo da

organização, mesmo fora do Território da Neblina, a exemplo do que fazia em sua “vida passada”. Fisicamente, Kurgon tem cerca de um metro e oitenta centímetros de altura, e usa como vestimenta uma túnica escura semelhante à de Sooth, mas tendendo para o cinza. Seus cabelos atingem a metade das costas, e são negros e ondulados. Sua fisionomia é séria, madura, apesar dos traços joviais. Kurgon é firme, cruel, impiedoso, resoluto. Sua ambição por poder é considerável, assim como seu ódio pela Luz. Definitivamente um dos magos mais temidos do Chayriah.

Drake

Conta-se em Larth que o homem chamado Drake foi criado em Thurgad, crescendo entre os mais perigosos ladrões e mercenários da região. Com o tempo e a experiência, tornou-se um astuto chefe de bandidos, um calo considerável nos pés dos senhores locais. Ameaçado de morte várias vezes por interferir em seus negócios, saiu do reino com seus melhores homens, e veio a se estabelecer do outro lado do Chayriah, próximo a Éfren. Contatou foras-da-lei das redondezas, e aos poucos foi reestabelecendo sua organização criminal, cujo tamanho se multiplicou em poucos anos. Agora Drake e seus muitos asseclas aterrorizam as terras do centro-noroeste do Chayriah, em especial o reino de Larth, saqueando casas e abordando viajantes. Não é sabido se Drake realmente existe, ou se é apenas uma lenda regional. De qualquer forma, as pilhagens nas estradas e cidades são reais. O líder da organização criminal, seja ele quem for, é bastante

protegido, e sua identidade e aparência são mantidas em segredo. Comenta-se inclusive que ele usa uma máscara ou capuz para ocultar a face quando fala com subordinados. Outros rumores fazem menção a um desejo seu de expandir as atividades da organização criminal para outras regiões do Chayriah. Real ou não, Drake é um dos mais bem guardados mistérios de todo o continente.

Degen

São raras as mulheres capazes de lidar com armas habilmente. Degen é uma dessas exceções. Mestra Elemental da Chuva, ela é capaz de manusear com enorme destreza sua besta. Ela é uma Tergar nascida em Éfren, filha de um diplomata de Argus com uma nobre de Larth. Tornou-se Mestra Elemental após derrotar Urald, renomado servo da Sombra. Degen é uma mulher bela e inteligente, mas muito impulsiva e impaciente. Enerva-se com qualquer situação. Tem cabelos castanhos e muito lisos e a pele rosada. Ela apresenta-se como serva da Luz, mas não está ligada a qualquer Ordem ou organização, no entanto tem conhecidos entre os Cavaleiros Edhrad. É uma das mulheres mais letais em combate na atualidade.

Thargor

As torturas e maltratos sofridos em cativeiro fizeram o mago Thargor abandonar a Ordem da Luz e tornar-se um adepto da ideologia “fogo contra fogo” do Chayrethilion. Thargor nasceu em Acrad, berço da Ordem da Luz e descobriu sua afinidade com a Magia

com apenas doze anos. Aos dezesseis acompanhava expedição da Ordem pelas montanhas ao norte de Acradhil quando foi capturado por membros da Ordem Negra. Após vinte anos em um calabouço, Thargor conseguiu escapar da Fortaleza, jurou nunca mais pisar em um templo de sua antiga Ordem e concluiu que as atitudes pacifistas dela de nada valiam. Foi acolhido no Chayrethilion e tornou-se um dos membros do Círculo da Grande Bênção. Desde o dia em que foi preso Thargor jamais voltou a proferir uma palavra sequer. Ele comunica-se telepaticamente com outros magos e sempre tem um mago intérprete à sua volta para poder conversar por intermédio deste com não-magos. Ele tem altura mediana, cabelos negros e soltos e olhos também negros; possui barba sobre o queixo. É sério e tem a face marcada. Veste uma longa túnica vermelho-escura, muito simples e sem adornos. Thargor é um mago de destaque, mantendo suas habilidades inalteradas mesmo após o traumático período no Território da Neblina. Um dia já foi a maior promessa da Ordem da Luz, hoje é uma de suas maiores perdas.

Valyan

Príncipe de Vynevgard Osthoff, Valyan é também um valioso guerreiro. O filho do rei Wusuf e da falecida rainha Diagnis, irmão da bela princesa Árthemis, é integrante do Conselho Supremo de Chayrethilion. Valyan é o Mestre Elemental do Gelo e maneja portanto a alabarda. Possui enorme influência entre os membros do Chayrethilion, sendo muito respeitado por Xerxes. Apesar disso, Valyan possui

um segredo. Numa de suas andanças entre Vynevgard Osthoff e a Cordilheira de Chayrethilion, ele conheceu Meriath, serva do templo da Ordem da Luz em Acrad, e ambos se apaixonaram. Meriath é uma Tergar muito bonita, de cabelos castanho-avermelhados e fiel às ideologias da Ordem a qual pertence. Ambos se amam muito, mas não podem revelar sua paixão devido à rivalidade entre suas organizações. O príncipe teme que a descoberta do fato por outros membros venha a trazer vergonha para a própria Ordem e para o povo Vynev. Ele é honrado, sincero e muito bondoso. É um Vynev típico: muito alto, forte, bonito. Cabelos muito loiros e olhos azuis. Veste-se em Carvynev como deve se vestir um príncipe, com mantos de peles de animais, roupas brancas ricamente adornadas e braceletes de prata. É um grande líder Vynev, um sucessor digno e à altura de Wusuf, rei em Carvynev.

Zéter

Um dos mais velhos Mestres Elementais, mesmo não o aparentando, é Zéter, detentor do Conjunto Elemental do Ar. Aos vinte e cinco anos, após derrotar vários Eleitos, Zéter obteve o direito de portar o arco-e-flecha do Ar. Hoje com cento e quinze anos, ele pode ser encontrado na corte de Ruber, como principal conselheiro do Rei Arthus X. Nascido em Argus, Zéter quando jovem já se destacava no manuseio do arco e logo figurava entre os principais Cavaleiros Edhrad. Após se tornar Mestre Elemental, foi convidado a fazer parte dos Guardiães Supremos da Sociedade, e se tornou conselheiro do

Rei Arthus VIII, função que exerceu também junto a seu filho Arthus IX, e como dito, exerce atualmente com Arthus X. Acredita piamente no direito dos não-magos de possuírem poder. Despreza algumas atitudes das ordens de Magia, e tem forte antipatia para com magos. Zéter parece ter trinta e cinco anos, e tem cabelos castanhos e curtos, olhos castanhos e claros. Demonstra confiança e seriedade, é sábio e perspicaz. É o mais antigo entre os atuais Cavaleiros Edhrad e também o quarto membro de maior influência.

Darkan

Nascido em uma vila nos subúrbios de Acrad, Darkan viveu boa parte de sua infância no campo. Após atingir dez anos de idade, seus pais o mandaram para o Templo da Luz, para que fosse educado como Cavaleiro. Aluno aplicado, logo se destacou por sua inteligência e habilidade com a espada. Foi consagrado Cavaleiro da Luz ao completar dezessete anos, e desde então passou a vagar pelo Chayriah, defendendo a justiça e buscando punir aqueles que ferem os ideais de liberdade e igualdade da doutrina da Luz. Acompanhado de seu cavalo branco, o Cavaleiro ganhou fama e admiração por todos os cantos do continente, e passou a protagonizar canções e histórias contadas em tabernas. Darkan é muito humilde e respeitoso, honrado ao extremo. Toda sua vida se baseia nos ensinamentos de sua Ordem. Aos vinte e oito anos, apresenta-se como um homem forte, de um metro e oitenta aproximadamente, com cabelos castanhos claros e cacheados, e olhos azuis. Veste uma armadura de placas

completa da Ordem da Luz. A armadura é prateada, com uma grande mão aberta em alto relevo no peitoral. Possui também um rica capa branca. É o maior Cavaleiro da Luz da atualidade, um valioso apoio no combate contra a Sombra.

Gantara

Gantara é figura conhecida em todos os feudos de Thurgad, seja por sua destreza com o arco ou por sua beleza traiçoeira. Criada em um covil de ladrões, seus pais logo notaram que Gantara tinha privilegiada estrutura física: era alta e sadia, fugindo ao perfil esguio e diminuto da classe gatuna. Ensinarão-na, em virtude disso, a lidar com o arco-e-flecha, e nunca a introduziram na vida criminosa. Aos dezoito anos já havia se separado dos pais e viajava por Thurgad, sobrevivendo de acordo com as possibilidades. Acostumada com a pobreza e com a vida nas ruas sujas de Thurgad, a moça cresceu com grande ambição e vontade de “mudar de vida”. Ávida de emoção, tornou-se uma mercenária de talento. Sente prazer ao lutar, e é eficaz em serviço. Vladmir II, principal soberano dos feudos, sabe de sua existência e a vê como uma possível ameaça. Gantara não faz parte de nenhuma organização do Chayriah, mas segue princípios morais próprios, servindo a Luz à sua maneira. Seus cabelos são castanho-escuros e muito compridos, formando uma longa trança que ultrapassa suas costas. Seus olhos são escuros e sua pele é morena, devido às suas muitas viagens sob o sol. Suas vestimentas causam controvérsias: ao contrário da maioria das mulheres que

se vestem com longos vestidos, Gantara usa calças e botas e uma camisa simples e curta, com uma couraça por cima. Mantém-se arrumada e limpa, apenas usa este tipo de roupa pela maior agilidade que lhe proporciona. A fama de Gantara já ultrapassa os limites dos feudos de Thurgad e alcança outros reinos, como Crim, Brethrad e Acradhil.

Aradhar

Aradhar é um guerreiro muito temido em todo o Chayriah. Carrega consigo uma grande espada bimanual. Corajoso e impulsivo, é a prova viva da existência de poder sem influência da Magia. Aradhar nasceu em Entwan e já fez parte do exército deste reino. Sua última batalha como soldado foi uma das mais memoráveis da história do Chayriah: após dias combatendo no campo, Aradhar se viu sozinho como único sobrevivente. Abandonou o exército e partiu sem destino certo. Naquela ocasião sofreu danos que ainda marcam seu corpo. Possui uma cicatriz profunda, que atravessa seu rosto e dificulta sua fala, e teve um dedo de cada mão decepado. Mesmo manuseando a arma com apenas oito dedos, o faz com perfeição. Aradhar tem cabelos escuros e compridos, presos atrás da cabeça, e não cultiva barba. Veste-se rusticamente, com um couraça velha, roupas já desgastadas e botas encardidas. É calado, pois tem vergonha de seu modo de falar alterado, mas tem seus olhos sempre atentos e é bastante respeitoso e correto com outras pessoas. Vaga por Entwan, Larth e Losth, sem motivo aparente, como se estivesse louco; apesar disso, segue a Luz. Não é difícil encontrar

peessoas falando de Aradhar, o andarilho dos oito dedos.

Jedher

Os Ghiarés são um povo pacífico. Todavia, possuem técnicas de luta aprimoradas e singulares. Jedher é um dos mestres na arte do maechiri e no combate com o daichir. Ele é líder do conselho de Celon, uma grande aldeia Ghiar localizada na Grande Floresta do Leste. Sempre preferiu as lutas ao trabalho, fato que o levou à função de líder guerreiro. Teve participação importante na expulsão de salteadores vindos de Thurgad, em reação a uma invasão ocorrida anos atrás. Quando o velho líder do conselho da aldeia faleceu, Jedher foi escolhido para substituí-lo, por unanimidade. É um típico Ghiar, tem cabelos compridos, muito escuros e ondulados. Seus olhos são também negros, e sua pele morena. Tem barba, veste calças e camisetas simples, de cores escuras. Já foi inexperiente e impulsivo, hoje, aos trinta e oito anos, é calculista e competente. Apesar da idade, apresenta agilidade fora do comum. Cumpre sua função no conselho de forma justa e eficiente. Serve a Luz, embora não tenha consciência disso, afinal desconhece os detalhes da Contenda Eterna.

Ahad

O mais importante dos integrantes da Irmandade Draconiana, abaixo de Daltalagar, é Ahad, o Mestre Elemental do Sangue. Embora seja conhecido por poucos, devido à sua forma discreta de agir, é altamente

considerado pela sua agilidade inigualável e perícia em combate. Nasceu e cresceu na Montanha do Dragão, e desde pequeno foi treinado para utilizar as manoplas metálicas com garras, arma característica do Conjunto Elemental do Sangue. Tradicionalmente, a Irmandade Draconiana conseguiu colocar muitos dos seus na condição de Mestre Elemental, mas Ahad provou de longe ser o melhor deles. Muitas vezes requisitado pelo próprio Kalisis, Ahad é a pessoa mais viajada de todo o Chayriah, tendo passado por missões nas mais variadas localidades, desde Entwan até o interior do Covil da Ordem Negra. Uma passagem significativa de sua vida se deu recentemente, quando estava infiltrado no Chayrethilion, sob o disfarce de Ragnos, um guerreiro. Lá conheceu Árthemis, princesa de Vynevgard Osthoff. Viveram um forte romance por alguns meses, mas Ahad foi chamado à Montanha do Dragão novamente e teve que abandoná-la com uma carta de despedida. Sua verdadeira identidade não lhe foi revelada. Ahad tem cabelos longos castanho-claros, na altura dos ombros. Possui uma barba da mesma cor. Dificilmente seu rosto é visto, pois costuma usar o elmo de sua armadura, que só permite a visão de seus olhos, durante a maior parte do tempo. Sua armadura é vermelho-sangue com detalhes em preto, e usa como armas duas manoplas de metal com garras afiadíssimas. Comenta-se que elas possuem um poder especial que as tornam terrivelmente letais, apelidado de “Maldição do Sangue”, motivo pelo qual poucos escapam vivos de um confronto contra Ahad. Ahad tem oitenta anos, mas aparenta apenas trinta. Não é de falar muito, e sim de

muita ação. Literalmente não pára, tamanha a responsabilidade que traz em seus ombros, delegada por Kalisis e Daltalagar. Uma fera solta e irracional quando em combate, Ahad é uma verdadeira máquina de matar quando lhe é exigido adotar essa conduta. Pessoalmente, é uma pessoa dura, séria, sem amigos, que põe as metas da Irmandade à frente de suas necessidades pessoais em todas as situações. Sacrificaria-se por ela se fosse preciso.

Geldor

Geldor já foi um dos mais influentes magos dentro da Ordem da Luz. Após quatrocentos anos de combate contra a Sombra, simplesmente se cansou. Construiu para si uma torre situada num desfiladeiro ao norte de Acrad, e mudou-se para lá. Ocasionalmente aceita aprendizes, mas não toma parte em nenhum assunto político que diga respeito à Contenda Eterna. Ainda assim, freqüentemente é procurado por pessoas de todos os cantos do Chayriah à busca de conselhos do sábio mago. Seu atual aprendiz se chama Kim, é um jovem garoto de quatorze anos natural de Acrad. Geldor é um homem velho e cansado. Seu rosto já possui muitas rugas, os poucos cabelos que lhe restam são brancos, assim como sua longa barba. Sua fisionomia é um tanto deprimente, pois ele porta um olhar de angústia. Não consegue mais se locomover satisfatoriamente sem sua bengala. Gosta de conversar, especialmente para saber o que se passa em outras terras, com viajantes que passam pela região. Paciente, Geldor já não vê a morte com maus olhos; ao contrário, aguarda o final de seu

sofrimento: já viu tudo que havia para ser visto no Chayriah, agora quer descansar.

Daedalon

Criado em Lhae, Daedalon sempre foi um dedicado servo da Luz. Tornou-se amigo de Jhoves, o governante de Crim, que o orientou a treinar com o mangual triplo e qualificar-se como Eleito, em busca do Conjunto Elemental da Água. Aos vinte anos, já havia derrotado Malken, Mestre Elemental da Água à época, e tomado seu lugar. Embora sempre tenha se engajado a serviço da Face Iluminada, encontrou tempo para ter uma vida pessoal feliz. Casou-se com Sedara, uma moça de família rica em Lhae, com quem teve um filho. Daedalon tem cabelos negros e curtos. Sua pele já possui algumas marcas, apesar da idade relativamente baixa para um Mestre Elemental (quarenta anos). Tem bom porte físico, um metro e oitenta e cinco de altura e corpo forte, embora não se assemelhe a uma montanha de músculos. Sua armadura é azul e cinza escuro, e seu elmo possui um estilo exótico, com abertura angular para os olhos. Sua arma é o mangual triplo. Costuma vestir uma capa escura presa à armadura, embora geralmente a descarte em situações de combate. Daedalon é uma pessoa otimista, alegre e amigável. Entretanto, sabe separar as coisas, e poucas pessoas se empenham tanto no serviço à Luz quanto ele.

Iniram

Treinado para isso desde o nascimento, Iniram tornou-se o Mestre Elemental das Cinzas com vinte e sete anos, mantendo o Conjunto nas mãos da Ordem Negra, como vinha acontecendo há gerações. É um dos mais confiáveis servos de Sooth, ocupando o posto de Discípulo da Noite dentro da Ordem. Está no comando da Torre de Vigia, responsável por detectar possíveis invasões dos inimigos da Ordem e realizar a manutenção das fronteiras do Território da Neblina. Iniram veste um manto negro com capuz, que não permite que seu rosto se revele. Tem um metro e noventa de altura. Por baixo do manto, veste uma cota de malha acinzentada correspondente ao Conjunto Elemental das Cinzas, e porta a foice dupla (uma lâmina em cada lado da haste, em sentidos opostos). Iniram é autoritário e impiedoso, tratando seus subordinados rispidamente. Não costuma conversar com muitas pessoas, geralmente o fazendo apenas com os outros Discípulos da Noite e com o próprio Lorde Negro; além dessas ocasiões, limita sua fala a dar ordens a seus subordinados.

Os demais Discípulos da Noite

Além de Kurgon e Iniram, já citados no presente texto, existem outros três Discípulos da Noite. São menos conhecidos porque suas atividades são mais restritas à Ordem Negra e ao Território da Neblina, mas não menos perigosos.

Jekro é o Mestre Elemental da Terra. Costuma passar boa parte do tempo na administração dos assuntos da Ordem, embora ocasionalmente seja visto pelo Chayriah Ocidental. Possui

cabelos extremamente curtos e castanho-escuros. Em seu rosto sobressai-se o nariz, redondo e grande. A armadura e o elmo da Terra são os mais resistentes dentre os Conjuntos Elementais, e têm coloração em tons de marrom. Como arma, Jekro porta um maciço machado de duas mãos bilaminar. É arrogante e bruto, partindo para a violência facilmente.

Na mesma linha há Salaok. Este vive no Covil da Ordem Negra, próximo a Sooth, fazendo as vezes de seu “braço direito”. Raspa sua cabeça diariamente, e é uma verdadeira massa muscular de dois metros e trinta de altura, da cabeça aos pés. Seu pescoço chega a ser curto devido aos desenvolvidos músculos das costas e dos ombros. Como proteção usa uma pesada e reforçada armadura da Ordem Negra feita sob medida. Como arma, brande um martelo de guerra proporcional ao seu tamanho. Apesar de possuir habilidades de liderança, é extremamente disciplinado e obedece a todas as exigências de Sooth.

Rezzur, por outro lado, é muito mais refinado. Mago astuto e dissimulado, também trata de assuntos administrativos. Inferior em poder a Sooth e Kurgon, ainda assim é detentor de muito conhecimento e capacidade mágica. Veste uma túnica negra. Possui um metro e setenta e dois centímetros de altura. Magro e pálido, tem cabelos curtos e negros. Sonha em tomar o lugar de Kurgon um dia, e tornar-se o preferido aos olhos de Sooth. Secretamente, conspira para isso.

Worak

Uma curiosa maldição está presente no Conjunto Elemental do Vácuo. Todos aqueles que conquistam o direito de portá-lo, invariavelmente vão perdendo sua vida ao longo dos anos, até que são tomados por um espírito maligno presente nele, e se transformam numa entidade morta-viva, chamada Worak, cujo corpo é de carne putrefata, e cuja cabeça é um crânio humano com olhos que emitem luz vermelha. Veste uma cota de malha negra, e como arma usa pequenos discos de arremesso, com bordas cortantes. Worak consegue conjurar esses discos simplesmente tocando alguma superfície escura, de modo que seu estoque e potencial de ataque dificilmente se esgota. Worak não morre: uma vez que tenha sofrido golpes suficientes para que morresse, as luzes de seus olhos se apagam e ele permanece imóvel, apenas aparentemente morto, por alguns minutos. Então se recompõe e magicamente “volta à vida”. Pode ser destruído com o uso de certas armas mágicas; mas com a ascensão de um novo Eleito ao posto de Mestre Elemental do Vácuo, um novo Worak surgirá das cinzas... Dificilmente fala, embora seja capaz de fazê-lo. Serve a Sombra, sendo um membro ativo e dedicado da Ordem Negra. Atua como um espião por excelência. Age de modo sorrateiro, esperando o momento mais vulnerável do inimigo para atacar de surpresa. Possui habilidades de luta desarmada bem desenvolvidas, bem como uma agilidade privilegiada.

K´Guma

Chefe de uma tribo de guerreiros em Bondolak, K´Guma teve contato

com expedições exploradoras da Ordem Negra anos atrás. Exposto à doutrina da Face Oculta, foi persuadido a adotá-la, o que de fato fez. Foi-lhe dado em troca poder sobre um grande número de tribos B´dolaki, das quais K´Guma tornou-se o Grande Chefe. Sua atuação é mais restrita a Bondolak, onde se encarrega de conquistar novas populações e consolidar seus domínios. K´Guma é o Mestre Elemental do Tornado, e veste em virtude disso uma couraça marrom e elmo da mesma cor. Suas armas são dois manguais duplos. K´Guma tem quase dois metros de altura, e musculatura evidente. É um B´dolaki, portanto sua pele é bastante escura. Como característica, possui uma cabeleira singular, com longas e finas tranças negras que alcançam a porção inferior de suas costas. Adota um cavanhaque. É conhecido por todos em Bondolak, seja como “o grande e sábio general”, ou como “o terrível tirano conquistador”. A maioria das tribos B´dolaki está sob sua liderança. É uma marionete nas mãos de Sooth, mas não tem ciência disso. Acredita estar fazendo o que é certo, o único caminho a ser seguido. Por enquanto, não atuou com seus exércitos fora de Bondolak, mas quando o fizer, muitas mudanças acontecerão em nível mundial.

Vladmir II

Em Thurgad, prevalece a “lei do mais forte”. Em meio ao caos, alguns indivíduos conseguem se sobressair, reunir um exército e delimitar um território para si, um “reino dentro do reino”. Vladmir II deu seguimento à obra de seu pai, Vladmir, e tornou-se o

mais poderoso senhor feudal de Thurgad. É o dono de um castelo situado no interior de suas terras, que se estendem pela porção central do reino. A seu serviço, tem um exército de mercenários, e protege uma grande população camponesa, de quem cobra pesados tributos. Para sua diversão, organiza a cada cinco anos um torneio entre guerreiros de todas as partes do Chayriah, a Ilha do Sangue. O evento tem lugar num complexo localizado na ilha que dá nome à disputa, que por sua vez está situada num lago em suas terras. Vladmir II possui cerca de cinquenta anos de idade, e é um homem obeso, com rosto assimétrico. Tem um bigode espesso e uma careca evidente sobressaindo-se entre seus fios castanhos. Veste roupas caras e de boa qualidade, como um rei. Ambicioso, quer reunificar Thurgad, mas sob seus termos. Estuda as vantagens que uma aliança com a Ordem Negra pode trazer para si.

Kálin

Brethrad hoje é um reino próspero, mas nem sempre o foi. Antes governado pelas mãos do tirano Beveran, vivia sob forte repressão, e o povo sofria com as consequências da miséria. A situação chegou a tal ponto que a população organizou uma rebelião, liderada por Kollaus, um mero comerciante. Quando Beveran foi deposto, Kollaus foi democraticamente eleito rei. Após alguns anos, o bom e velho soberano veio a falecer, e novas eleições se fizeram necessárias. Kálin, filha do monarca, então com vinte e seis anos de idade, foi eleita rainha. Hoje já ultrapassa os quarenta anos, mas ainda

ostenta rara beleza. Tem cabelos ondulados, castanhos, claros e longos, atingindo a altura dos joelhos. Seus olhos são esverdeados e a pele, branca como o leite. Kálin é muito educada e simpática, visando sempre ao bem de seu povo. Vaidosa, ela se veste com ricos vestidos em tons de azul e verde. Não possui ligação direta com nenhuma organização, apesar de simpatizar com a Ordem da Luz, prezando pela vitória da Face Iluminada na Contenda Eterna.

Alandir

Alandir é o ladrão responsável pelos roubos mais espetaculares e engenhosos de todo o Chayriah, realizados em Orchmon, principal cidade de Thorgadryth. Já foi capaz de entrar nos aposentos de Nielane, filha do Rei Eleon, e roubar-lhe um lenço, abandonando no local uma rosa. Procurado pela guarda de Orchmon há mais de cinco anos, Alandir nunca foi capturado e sobrevive à custa de seus roubos. Alguns dizem que ele acumula uma grande fortuna e que logo irá se aposentar; outros afirmam que Nielane se apaixonou pelo gatuno; há ainda rumores de que ele irá deixar a cidade, em busca de novos desafios para suas habilidades de ladrão. Só se tem certeza de que o “Olho das Sombras”, como é chamado, adora provar de forma bem humorada a excelência de suas perícias. Prega peças em nobres de Orchmon, e principalmente no Rei Eleon. Boatos à parte, a verdade é que Alandir é um ladrão excepcional, capaz de se esconder com extrema facilidade e caminhar sobre folhas secas sem provocar o mínimo ruído. Tem cabelos castanhos e curtos, é magro e baixo. Traz sempre

um sorriso estampado no rosto. Veste um manto cinza escuro e sapatilhas muito leves. Utiliza diversas ferramentas em seus “serviços”, e nunca fica mais de um mês longe da atenção pública. Alandir procura diversão, não é maldoso, mas também não está engajado na Contenda Eterna. Independente de qualquer sociedade de ladrões, age sempre sozinho.

Dulkar

Primo distante do Rei Badhellor IV de Entwan, entrou em discórdia com o chefe de Estado com relação à política social do reino, e foi expulso, encontrando abrigo em Thorgadryth. Lá, firmou uma aliança com o Rei Eleon, reuniu um exército e invadiu Entwan, conquistando a porção meridional do reino, a que deu o nome de Novo Entwan. Quando se viu com soldados insuficientes, cessou os ataques. A situação atual entre os dois reinos é de inimizade mortal. Dulkar permanece em seu trono na cidade de Vinnen, planejando uma nova investida contra a nação de seu primo, ao mesmo tempo que coordena a expansão das atividades comerciais do novo reino, estabelecendo laços com Bondolak e Thorgadryth. Novas tropas estão sendo concentradas no sudeste do Chayriah, e um novo ataque parece iminente. Dulkar é ousado e sádico, seu objetivo é essencialmente o poder, “humilhar aqueles que o humilharam”, e para chegar a isso é capaz de tudo. Extremamente arrogante e convencido, não aceita derrotas. Tem cabelos negros brilhantes, compridos e bem penteados. Não usa barba, e veste uma armadura de metal negra, com detalhes em vermelho,

muito bela e bem trabalhada, além de uma capa escura adornada com rubis. Sua espada bimanual também representa um trabalho primoroso, e possui sua lâmina completamente negra. Alto, com aproximadamente um metro e noventa centímetros de altura, é um guerreiro violento e eficiente. É comum ver sangue ainda quente escorrendo pela lâmina de sua espada. A visão de Dulkar em seu cavalo de pêlos negros não é apenas imponente, mas também aterrorizante. Confinado em seu palácio, ninguém sabe de seus planos.

Saran

Enquanto Drake é responsável pelos crimes no norte, em Larth, Saran o é no sul, em Entwan. Líder de um bando de ladrões, Saran nasceu nas terras bárbaras ao norte de Thurgad e de lá partiu ao perceber a competição acirrada entre ladrões e assassinos. Vagou sem destino até se firmar na região entre Larth e Entwan, interceptando caravanas com a ajuda de outros ladrões, que acabaram por se tornar integrantes de seu bando. Saran é metuculoso e criativo, um especialista em emboscadas. Ele tem cabelos e barba avermelhados e crespos. É baixo e tem uma discreta barriga. Não preza muito pela higiene pessoal, e possui hábitos detestáveis. Veste roupas comuns e um manto de peles nos dias frios. Gasta seu dinheiro com bebida e supérfluos. Viajar à noite por aquelas terras é arriscado, e é provável que o Bando de Saran esteja à espreita...

Wusuf

Rei de Vynevgard Osthoff, Wusuf governa desde seus dezesseis anos. Sua falecida rainha, Diagnis, morreu ao dar a luz pela segunda vez, à sua filha Árthemis, hoje Maga de Chayrethilion. Wusuf também é pai de Valyan, Mestre Elemental do Gelo e membro do Conselho Supremo de Chayrethilion. Atualmente o soberano já ultrapassa os sessenta anos, mas ainda ostenta forma física razoável, e carrega consigo um cetro com um diamante em sua extremidade. Acredita na ideologia da Ordem de Chayrethilion, e sempre busca o benefício do povo Vynev. Quando jovem tinha cabelos muito louros, que se apresentam agora um pouco mais esbranquiçados. Tem barba e cabelos compridos. Wusuf não perde a calma com facilidade, é bastante paciente e racional. Dizem que irá atingir os cem anos de idade ainda como rei absoluto em Carvynev. Lá, ele mantém protegida a Armadura de Diamante, um dos mais valiosos e poderosos artefatos de todo o Chayriah. Poucos sabem de sua existência, e Wusuf faz questão de não espalhar tal informação.

Xaraxes

Principal opositor de Vladimir II pelo controle de Thurgad, Xaraxes é um líder mercenário de grande influência nos feudos ocidentais. Audacioso e mesquinho como um típico habitante de Thurgad, deseja riquezas e poder na região. Possui um exército razoável sob sua influência. Seu cabelo é curto e castanho, preserva uma barba sempre cheia, e usa uma cota de malha rústica,

com uma capa de peles. É um manipulador de massas, e ameaça se autoproclamar rei de Thurgad, enfrentando Vladimir II pelo “trono”. Sua força em combate é determinante, porta um machado e um escudo. Vladimir II teme o aumento de sua popularidade, e já se prepara para uma guerra.

Krymmon

A maior incógnita do Chayriah é Krymmon, o Mestre Elemental do Fogo. Portador por direito da Espada Flamejante e da armadura do Fogo, ele detém o maior arsenal ofensivo dentre todos os Mestres Elementais, e um dos mais resistentes Conjuntos. Sua natureza e personalidade são uma interrogação. O que se sabe é que se tornou Mestre há apenas dois ou três anos, exibindo desempenho muito superior aos dos outros Eleitos, reclamando o Conjunto para si. Krymmon tem dois metros de altura e uma constituição muscular realmente considerável. Seus cabelos castanhos escuros são longos e ondulados, mas seu rosto não pode ser visto devido à máscara que cobre sua face, característica do Conjunto do Fogo. A máscara é vermelha e escura, como a armadura, e se assemelha ao rosto de uma estátua, com feições neutras e sem vida. A armadura que Krymmon usa também é basicamente vermelha, com alguns detalhes ornamentais em preto; presa a ela há uma capa acinzentada. A Espada Flamejante é uma arma peculiarmente bela. Possui um cabo dourado, ricamente trabalhado e esculpido. Curiosamente, o rosto de Krymmon nunca foi visto. Dessa forma,

sua origem é completamente desconhecida. Não se sabe se ele é partidário da Luz ou da Sombra. É um homem de poucas palavras, respeitadíssimo por seu poder. Atualmente vaga sem destino por todo o mundo, montado em seu cavalo. Certamente, o Mestre Elemental do Fogo é uma peça sem igual na Contenda Eterna, e quando for posta em jogo, definitivamente algo grandioso irá acontecer.

Tipos Comuns

Em seguida, teremos alguns personagens típicos do Chayriah. Utilizando-os como parâmetro, o Mestre poderá criar personagens não-jogadores adequados para o jogo.

Camponês Tergar

Ylie

Camponesa de Entwan

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	8	Culinária 10
Agilidade	9	Botânica 11
Habilidade	10	Orientação 10
Inteligência	9	Montaria 10
Resistência	9	
Ptos de Vida	13	
Bravura	0	
Ptos de Magia	4	
Equipamento	Armadura	
Facão	Cabeça	0
Algibeira	Tronco	0
Dinheiro (12 pP)	Membros	0

Ylie vive com o marido Arthrad numa fazenda ao redor da cidade de Entwan. Tem vida simples, costuma

usar vestidos rústicos e aventais, trabalha com maçãs.

Guerreiro Tergar

Borag

Soldado de Civium

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	11	Espada/atq 14
Agilidade	9	Espada/def 13
Habilidade	12	Esquiva 11
Inteligência	9	Luta s/ armas 13
Resistência	11	Besta 13
Ptos de Vida	16	
Bravura	0	
Ptos de Magia	6	
Equipamento	Armadura	
Besta e 10 virotes	Cabeça	3
Espada	Tronco	4
Cota de malha	Membros	4
Elmo		

Borag é um soldado da guarda de Civium, cidade de Losth, responsável pela vigília das muralhas da cidade. Usa uma cota de malha do exército da cidade como proteção, e sabe usar com destreza a espada e a besta.

Mago Tergar

Lekaon

Mago da Ordem Negra

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	8	Línguas 17 (Inscrições mágicas)
Agilidade	10	Teologia 16
Habilidade	9	Etiqueta 17
Inteligência	15	Montaria 11
Resistência	10	Lábia 16

Ptos de Vida	15	
Bravura	-1	
Ptos de Magia	18	
Equipamento	Armadura	
Cajado	Cabeça	0
Dinheiro (43 pP)	Tronco	0
Punhal	Membros	0
Pena e tinta		

Poder	4
Execução	6
Rapidez de Execução	3

Lekaon é um Grande Mago da Sombra. Vive na Fortaleza, e ocasionalmente toma parte em missões fora do Território da Neblina. Veste uma túnica verde-escura.

Ladrão Tergar

Dorgaron
Ladrão de Thurgad

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	8	Lábria 14
Agilidade	14	Arrombamento 14
Habilidade	13	Deslocamento Furtivo 15
Inteligência	10	Funda 14
Resistência	7	Escondimento 15
Ptos de Vida	10	Salto 15
Bravura	0	
Ptos de Magia	10	
Equipamento	Armadura	
Gazuas	Cabeça	0
Funda e pedras	Tronco	0
Manto escuro	Membros	0
Dinheiro (4 pP)		

Dorgaron é um ladrão típico de Thurgad. Vive numa estalagem local, e sobrevive de furtos. É bastante discreto e não gosta de aparecer em público.

Guerreiro Ghiar

Finken
Guerreiro de Filgar

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	14	Daichir/atq 13
Agilidade	13	Daichir/def 12
Habilidade	11	Maechiri 15
Inteligência	9	Acrobacia 14
Resistência	12	Sobrevivência 12
Ptos de Vida	18	Orientação 12
Bravura	1	
Ptos de Magia	1	
Equipamento	Armadura	
Daichir	Cabeça	0
Faca, uso pessoal	Tronco	2
Couraça	Membros	0

Finken é um Ghiar guerreiro de Filgar, uma aldeia Ghiar na Floresta Negra. Atua como patrulheiro da região da floresta em que vive. Possui uma típica fisionomia Ghiar.

Guerreiro B´dolaki

Ta´Gal
Guerreiro de M´ngban´da

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	12	Lança/atq 14
Agilidade	12	Lança/def 13
Habilidade	10	Capoeira 13
Inteligência	10	Esquiva 13
Resistência	14	Intimidação 12

Ptos de Vida	21	Arremesso de Lança 11
Bravura	0	Sobrevivência 11
Ptos de Magia	3	
Equipamento	Armadura	
Lança	Cabeça	4
Pele de animal	Tronco	0
Amuleto tribal	Membros	0
Elmo		

Ta'Gal é um guerreiro B'dolaki de uma tribo ainda não dominada por K'Guma, M'mgban'da. Tem função de guerreiro na comunidade, sabe usar a lança com especial destreza.

Cavaleiro Tergar

Parhas Cavaleiro da Luz

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	12	Espada/atq 16
Agilidade	10	Espada/def 16
Habilidade	14	Esquiva 18 (escudo)
Inteligência	12	Heráldica 13
Resistência	12	Teologia 14
Ptos de Vida	18	Intimidação 14
Bravura	2	Montaria 12
Ptos de Magia	10	Luta s/ armas 15
Equipamento	Armadura	
Armadura de metal da Ordem da Luz	Cabeça	5
Elmo	Tronco	7
Escudo	Membros	7
Espada		

Parhas é um Cavaleiro da Luz residente em Acrad. Já foi sagrado

Cavaleiro há três anos, e segue à risca os ideais da Luz. Usa espada e escudo em combate, e costuma viajar a cavalo para espalhar a doutrina da Ordem.

Cavaleiro Tergar

Hiran Cavaleiro Edhrad

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	12	Espada bimanual/atq 17
Agilidade	11	Espada bimanual/def 14
Habilidade	13	História 12
Inteligência	10	Heráldica 14
Resistência	14	Intimidação 12
Ptos de Vida	21	Etiqueta 12
Bravura	1	Montaria 13
Ptos de Magia	13	Luta s/ armas 14
Equipamento	Armadura	
Espada bimanual	Cabeça	5
Armadura Cavaleiro Edhrad	Tronco	8
Dinheiro (3 pO)	Membros	8
Elmo		

Hiran é um Cavaleiro Edhrad da cidade de Tallan. Respeitado e conhecido na cidade, costuma trabalhar pela manutenção de uma conduta ética da população. Veste uma armadura típica da Sociedade dos Cavaleiros Edhrad, em dourado e vermelho, e usa como arma uma espada de duas mãos.

Guerreiro Tergar

Eskal

Mercenário de Thorgadryth

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	10	Mangual/atq 14
Agilidade	11	Luta s/ armas 14
Habilidade	13	Espada/atq 14
Inteligência	9	Lábria 11
Resistência	12	Esquiva 12
Ptos de Vida	18	Rastreamento 11
Bravura	0	Corrida 12
Ptos de Magia	8	
Equipamento	Armadura	
Mangual	Cabeça	0
Espada	Tronco	2
Couraça	Membros	0
Dinheiro (23 pP)		

Eskal é um caçador de recompensas que procura serviços nas tabernas e estalagens de Bran, em Thorgadryth. Costuma partir em busca de bandidos procurados pelo governo, e escoltar caravanas. Domina tanto o mangual quanto a espada.

Guerreiro Tergar

Kardan

Soldado da Ordem Negra

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	14	Maça/atq 15
Agilidade	11	Maça/def 15
Habilidade	13	Luta s/ armas 15
Inteligência	11	Esquiva 14
Resistência	13	Armadilha 13
Ptos de Vida	19	Besta 15

Bravura	-1	Corrida 12
Ptos de Magia	9	
Equipamento	Armadura	
Cota de malha da Ordem Negra	Cabeça	4
Maça	Tronco	4
Besta e virotes	Membros	4
Elmo		

Kardan é um soldado da Ordem Negra que tem como função realizar rondas ao redor da Torre de Vigia, junto com cinco companheiros, a fim de checar a presença de intrusos. Obedece cegamente às ordens de seus superiores. Veste uma cota de malha padrão e usa com arma uma maça.

Guerreiro Tergar

Malákkias

Tenente da Ordem Negra

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	15	Machado bimanual/atq 19
Agilidade	14	Machado bimanual/def 18
Habilidade	16	Luta s/ armas 18
Inteligência	12	Heráldica 15
Resistência	15	Teologia 14
Ptos de Vida	22	Intimidação 17
Bravura	-1	Montaria 16
Ptos de Magia	15	Etiqueta 14
Equipamento	Armadura	
Machado bimanual	Cabeça	5
Armadura de metal da Ordem Negra	Tronco	8
Elmo	Membros	8

Malákkias é um Tenente da Ordem Negra, fazendo parte do grau dos Irmãos das Trevas. Chefia um grande número de soldados no Covil da Ordem Negra.

Cavaleiro Vynev

Halfus Guerreiro de Chayrethilion

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	14	Alabarda/atq 15
Agilidade	9	Alabarda/def 14
Habilidade	12	Teologia 14
Inteligência	12	Luta s/ armas 13
Resistência	14	Montaria 12
Ptos de Vida	21	Heráldica 13
Bravura	2	Etiqueta 13
Ptos de Magia	12	Línguas 14 (Idioma Geral)
Equipamento		Armadura
Alabarda		Cabeça 5
Armadura de metal Vynev		Tronco 9
Elmo		Membros 9
Mapa do Chayriah		

Halfus é um dedicado membro da Ordem de Chayrethilion. Ocupa-se com a proteção do Rei Wusuf de Vynevgard Osthoff. Branda em combate uma alabarda Vynev da mais alta qualidade, assim como usa uma armadura extremamente resistente como proteção.

Guerreiro Tergar

Kieldrag Agente da Irmandade Draconiana

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	11	Dissimulação 16
Agilidade	14	Espada/atq 15
Habilidade	13	Espada/def 15
Inteligência	12	Arco-e-flecha 16
Resistência	15	Esquiva 17
Ptos de Vida	22	Acrobacia 17
Bravura	2	Línguas 14 (Vynev)
Ptos de Magia	14	Línguas 13 (Dialeto Ghiar)
Equipamento		Armadura
Arco e flechas		Cabeça 0
Cota de malha		Tronco 4
Espada		Membros 4
Anel com pedra vermelha		

Kieldrag é um Agente da Irmandade Draconiana, infiltrado na Ordem de Chayrethilion. Veste-se com roupas semelhantes às dos membros de Chayrethilion. Tem uma gama variada de perícias e conhecimentos, mostrando-se um agente bastante versátil.

Cavaleiro Tergar

Kelther Cavaleiro de Entwan

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	12	Espada bimanual/atq 15
Agilidade	10	Espada bimanual/def 15
Habilidade	14	Heráldica 12
Inteligência	10	Montaria 12
Resistência	10	Luta s/armas 15
Ptos de Vida	15	
Bravura	1	
Ptos de Magia	11	

Equipamento	Armadura	
Espada bimanual	Cabeça	4
Armadura de metal	Tronco	7
Elmo	Membros	7
Dinheiro (21 pP)		

Kelther é um Cavaleiro saído do treinamento há apenas dois anos. Vive em Entwan, usando uma armadura padronizada local. Preza pela segurança de algumas fazendas próximas à capital.

Mago Vynev

Wefaier
Maga de Chayrethilion

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	7	Teologia 15
Agilidade	7	História 16
Habilidade	9	Línguas 16 (Idioma Geral)
Inteligência	14	Línguas 15 (Inscrições mágicas)
Resistência	10	Etiqueta 16
Ptos de Vida	15	Literatura 16
Bravura	0	
Ptos de Magia	17	
Equipamento		Armadura
Livro de Magia	Cabeça	0
Romance Vynev	Tronco	0
Manto	Membros	0

Poder	2
Execução	4
Rapidez de Execução	1

Wefaier é uma promissora Maga de Chayrethilion de origem Vynev. Está aperfeiçoando suas habilidades mágicas nas Montanhas de Chayrethilion. Apresenta interesse pela literatura,

sempre carregando consigo um ou dois romances, que lê nas horas vagas.

Mago Tergar

Arden

Mago da Aliança de Lhae

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	6	Teologia 16
Agilidade	6	História 16
Habilidade	7	Alquimia 17
Inteligência	15	
Resistência	5	
Ptos de Vida	7	
Bravura	0	
Ptos de Magia	16	
Equipamento		Armadura
Bengala	Cabeça	0
Anel de ouro	Tronco	0
	Membros	0

Poder	5
Execução	7
Rapidez de Execução	3

Arden é um influente mago da Aliança de Lhae, ocupando-se principalmente de ensinar os segredos da Magia a aprendizes. É um homem muito velho, já debilitado fisicamente.

Mago Tergar

Kim

Mago da Ordem da Luz

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	8	Etiqueta 13
Agilidade	7	História 13
Habilidade	7	Teologia 13
Inteligência	12	Primeiros Socorros 13

Resistência	7	Literatura 13
Ptos de Vida	10	
Bravura	0	
Ptos de Magia	12	
Equipamento	Armadura	
Túnica branca	Cabeça	0
Pequeno grimório	Tronco	0
	Membros	0

Poder	1
Execução	2
Rapidez de Execução	1

Kim é aprendiz do grande mago Geldor em sua própria torre. Ainda está em estágio incipiente de seu aprendizado nas artes arcanas.

Inteligência	15	Teologia 18
Resistência	20	História 17
Ptos de Vida	30	Heráldica 19
Bravura	4	Ferreiro 18
Ptos de Magia	19	Intimidação 20
Equipamento	Armadura	
Martelo da Rocha	Cabeça	18
Armadura de metal da Rocha	Tronco	20
Elmo da Rocha	Membros	20

Kalamus é o Mestre Elemental da Rocha. Nascido em Mayev, uma das três cidades importantes de Losth, ele logo se filiou à Ordem da Luz, mudando-se para Acrad. Permanece no Templo, saindo da região ocasionalmente em algumas missões diplomáticas. Kalamus porta a armadura da Rocha, que tem coloração azul escuro com alguns detalhes em azul claro. Seu martelo é massivo, de tamanho impressionante, e poder maior ainda. Kalamus tem uma excelente estrutura física, com cerca de dois metros de altura. Apesar disso, suas feições são finas, e seus cabelos são castanhos, atingindo a altura dos ombros. É um servo da Luz incorruptível.

Mestre Elemental

Kalamus Mestre Elemental da Rocha

Atributos	Valor	Habilidades e Conhecimentos
Força	17	Martelo/atq 22
Agilidade	14	Martelo/def 23
Habilidade	18	Luta s/ armas 20

Os Palcos da Contenda Eterna

Nessa seção serão descritos alguns locais-chave dentro do Chayriah, a fim de situar o leitor mais concretamente, e que podem servir de cenário para as

aventuras do jogo, de acordo com o Mestre.

Vinnen: principal cidade do Novo Entwan, governada por Dulkar. É uma cidade cuja população sofre com a repressão, afinal fazia parte de Entwan até ser conquistada pelo tirano. Entretanto, as atividades comerciais são bastante estimuladas pelo rei. Fortemente militarizada.

Éfren: cidade modelo no Chayriah, sob a tutela dos Cavaleiros Edhrad. Muralhas imponentes e sólidas, comércio desenvolvido, laços com várias cidades e reinos vizinhos. A qualidade de vida da população em geral é bastante alta. Sofre com a ascensão da organização do crime de Drake, mas luta para acabar com ela. Construções bem feitas, arquitetura primorosa. O palácio de Zaraav é uma obra de arte.

Mayev: uma das três cidades importantes de Losth, além de Civium e Menk. Seu prefeito é Fabius Tipah, que trata da manutenção de seu desenvolvimento comercial. É bastante liberal, dando uma autonomia privilegiada para os comerciantes. Suas principais clientes são cidades em Larth, Entwan, assim como Menk e Civium.

Ruber: cidade símbolo do poder da Sociedade dos Cavaleiros Edhrad, Ruber está situada no topo de uma extensa colina em Argus. Arquitetura monumental, apresenta forte caráter militar, mas tendendo para o belo. O Palácio de Ruberalthus ocupa lugar de destaque, assim como a Academia, onde são treinados os Cavaleiros Edhrad. A justiça urbana é bem executada, o que

dá à cidade um ar de civilização superior. Assim como Éfren, sua população goza de elevada qualidade de vida.

Lhae: situada numa ilha em Crim, Lhae é governada por Jhoves, que também administra o reino. De arquitetura simples e térrea, com exceção de duas construções localizadas em colinas: o Templo da Ordem da Luz e o palácio. Cidade mais liberal do Chayriah, tanto que a Aliança de Lhae tem liberdade para atuar.

Carvynev: capital oculta dos Vynev, a cidade foi construída no interior de montanhas geladas. Não se notam espaços abertos, apenas grandes salões, “embutidos” nas montanhas, como se elas fossem os próprios prédios, de proporções gigantescas. Seus salões possuem uma engenharia admirável, com paredes de mármore e tetos altos, formando abóbadas de aresta e arcos ogivais. Há áreas perfeitamente climatizadas, obtidas através de tecnologia específica, permitindo que as pessoas possam conviver normalmente, sem sentirem o frio. Do lado de fora das montanhas, existem estufas especiais onde são cultivados os alimentos necessários para a sobrevivência. O Rei Wusuf reina sob os salões de Carvynev.

Acayrimmon: cidade organizada, entretanto nitidamente inferior às cidades de Argus. O Rei Gárnath apenas se esforça para realizar a manutenção das construções. Como característica marcante, existem algumas fortificações e masmorras da época de Harak, “o Usurpador”, que foram abandonadas há

anos. Baixa criminalidade, mas progresso bastante vagaroso.

Cratera de Dallegar: localizada no noroeste de Thurgad, foi palco de uma batalha impressionante entre Irisis, a única maga Ghiar da história, e Kalakorxes, um Dragão da Sombra. Após esse confronto de titãs, as terras ao redor do confronto foram destruídas, e em seu lugar ficou uma cratera profunda. Embora as redondezas tenham se tornado um deserto inóspito, à noite viajantes afirmam escutar uivos e lamentos de natureza desconhecida, vindos do interior da cratera. É lenda popular que as almas de Irisis e do dragão foram aprisionadas num diamante, que está no fundo da cratera. Ninguém até hoje se aventurou a adentrar a cratera. Por via das dúvidas, a Ordem da Luz ordenou a construção de um pequeno posto de vigia nas proximidades do local.

Forte de Larth: Principal fortaleza do Chayriah ocidental, está sob o comando de Andraav, um dos reis de Larth. Protege o reino contra ataques estrangeiros, bem como fornece tropas para o combate à bandidagem. A seu redor existe um fosso de lava. É guarnecido por altas muralhas.

Templo da Ordem da Luz em Acrad: principal sede da Ordem da Luz, ocupa vários quarterões de Acrad, construído em mármore branco em toda sua extensão. Sustentado por colunas cilíndricas, com capitéis ornamentados. Possui bonita fachada, com frontão triangular e frisos decorativos em alto relevo. Em vários locais em seu interior, está representada a Mão Aberta, símbolo

da Ordem da Luz. No Templo estão acomodados vários Cavaleiros e Magos filiados à Ordem. Praxes é o Mago da Luz responsável pelo Templo. Toda a cidade gira em torno da estrutura, com a população indo em massa ao Grande Salão, para escutar os discursos sacerdotais.

Torre de Acrad: verdadeiro “portão” entre o Chayriah ocidental e oriental. Comandada por Yvalius, Mestre Elemental do Relâmpago e membro da Ordem da Luz, concentra tropas de guerreiros e Cavaleiros da Luz.

Torre de Geldor: ao norte de Acrad, em meio à acidentada cordilheira de montanhas, há um desfiladeiro em que está situada a Torre de Geldor. Lá o velho e sábio mago vive com seu aprendiz. É uma torre cilíndrica, com vários andares. Geldor possui uma famosa biblioteca, visitada periodicamente por aqueles desejosos por conhecimento, seja científico, mágico ou histórico. Com Geldor, também mora Kim, um aprendiz vindo de Acrad.

Torre de Vigia: No ponto em que as Montanhas de Acrad encontram a Floresta da Noite, a Ordem Negra erigiu uma Torre de Vigia para consolidar as fronteiras de seu território. Iniram, Discípulo da Noite, é o homem que está no comando do forte. Ali existe um pequeno calabouço e um número razoável de soldados, com a função de patrulhar e realizar o primeiro confronto em caso de invasão inimiga. Possui um aspecto relativamente simétrico, forma de

prisma reto e coloração acinzentada, com algumas poucas janelas.

Torre Perdida: construção imponente, dos tempos de Balthar, localizada nos limites setentrionais do Território da Neblina. Em épocas passadas, já foi a principal fortaleza da Ordem Negra. Com a derrota de Balthar, ficou em ruínas, e foi abandonada. Comenta-se que Gaharax, Dragão da Sombra, estabeleceu sua morada na torre recentemente. A Torre Perdida tem um estilo arquitetônico distinto do da Era de Sooth, mais organizado visualmente. Possui uma base larga e extensa, com paredes de pedra e cerca de dois andares apenas da qual parte uma alta estrutura prismática hexagonal, com muitas janelas; em cada andar, do lado de fora, podem ser observadas ruínas de esculturas em alto relevo. No interior, havia alojamento para milhares de soldados, e um intrincado complexo subterrâneo com funções obscuras.

Chayrethilion: sede da Ordem de mesmo nome, situada na Cordilheira ao norte da Península Acayriana. Pode ser acessada por uma estrada tortuosa, que penetra a fundo nas montanhas. Construída de modo a dificultar invasões, na inclinação de escarpas, a sede se divide em diversos blocos que se sucedem em direção ao topo. Todos os prédios são similares, tendo eles poucos andares e pé direito alto. Totalmente militarizada, com aposentos simples e decoração mínima. Os corredores são longos e conectam os vários aposentos de cada bloco. As paredes são claras e a mobília é básica, sem excessos.

Vale Ethil: Escondido entre as Montanhas de Acrad, este vale é palco do Conselho entre os Mestres Elementais que ocorre a cada cinco anos. No vale está estruturada uma pequena vila, responsável pelo abrigo dos visitantes. Lá existe uma grande estalagem feita de madeira, muito decorada com tapeçarias, quadros e esculturas. Há também um grande Templo, onde são efetivamente realizados os Conselhos. O templo é construído todo em granito acinzentado e duas arquibancadas se encontram no seu interior, cada qual representando uma das Faces. Pouquíssimas pessoas conhecem os caminhos que levam até o vale. No Conselho, combates ou qualquer tipo de violência são proibidos. Durante os Conselhos, são registrados os eventos ocorridos nos anos passados, e na biblioteca da vila pode-se encontrar os registros de todos os Conselhos que lá tomaram lugar.

Terras Bárbaras: A oeste das montanhas que delimitam Bondolak e norte de Thurgad, se estendem planícies pouco férteis, com vegetação rasteira. Ali podem ser encontrados os bárbaros Tergar, povo semi-nômade de economia essencialmente agrícola. Suas casas são feitas de troncos de madeira, com teto coberto por palha seca. Organizam-se em tribos patriarcais hostis, altamente competitivas entre si, lutando por recursos naturais. São terras perigosas, pois não há leis nem governo.

A Fortaleza: maior complexo militar do Chayriah, localizado no coração do Território da Neblina. Aglomerado caótico e assimétrico de prédios, possui uma densidade demográfica altíssima.

Rodeada pelo maior e mais espesso conjunto de muralhas do Chayriah, contém em seu interior uma verdadeira metrópole, com regras próprias e únicas. É um sistema independente, produz as mercadorias de que necessita para sua sobrevivência e para a manutenção da grande máquina bélica da Ordem Negra. Apesar da aparente desorganização, a Fortaleza possui padrões peculiares de funcionamento, que uma vez compreendidos, revelam uma harmonia e eficácia surpreendentes. Protegido por mais muralhas, Kurgon vive num prédio central, e através de exigências e punições insanas força os homens da Ordem Negra ao extremo, produzindo neles o ódio e fanatismo necessários para a propagação da doutrina da Face Oculta.

Rotas Comerciais do Chayriah: as trocas comerciais entre os reinos se desenvolvem através de rotas bem desenvolvidas, marítimas e terrestres, por onde diversos tipos de mercadorias são transportados. Nas rotas marítimas, são utilizados barcos e navios mercantes; nas terrestres, caravanas comerciais com carroças e cavalos. As rotas comerciais do Chayriah são as seguintes:

ROTAS MARÍTIMAS

Novo Entwan – Bondolak: Vinnen; Orchmon; Bondolak.

Argus – Brethrad: Gardh; Lhae; Kalmar.

ROTAS TERRESTRES

Larth – Losth: Varg; Olmen; Entwan; Mayev; Menk; Civium; Gahar; Éfren; Dantiss; Varg.

Argus – Larth: Tallan; Ruber; Gardh; Acayrimmon; Acrad; Varg.

Brethrad – Acradhil: Kalmar; Nir; Lhae; Oktar; Acrad.

Thorgadryth: Orchmon; Bran.

Ilha do Sangue: complexo construído por Vladmir II, para sua diversão pessoal, em que ocorre quinquenalmente um torneio entre alguns dos mais habilidosos guerreiros do Chayriah. “Olheiros” em todos os cantos do mundo, a serviço do senhor feudal, enviam convites em seu nome para pessoas com habilidades descomunais de combate. Elas passam por inúmeros desafios no complexo, sendo que no final só uma delas consegue sair dele com vida; então é premiada por Vladmir II com riqueza e terras.

Covil da Ordem Negra: principal sede da Ordem Negra, lar de Sooth, o Lorde Negro. É um edifício gigantesco, com uma base de forma aproximadamente cilíndrica central e várias torres menores, prismáticas, que em altura intermediária se conectam por passarelas fechadas, sustentadas por colunas. A seu redor, tropas e muralhas dificultam consideravelmente o acesso. A torre maior atinge uma altura inimaginável a quem não tenha visto a estrutura, e supõe-se que no topo, cercados por nuvens escuras, existam os aposentos de Sooth.

Catacumbas de Saguur: o lugar mais temido de todo o Chayriah, situado no nordeste do Território da Neblina. Projeto de uma masmorra de proporções absurdas, foi abandonado com a derrota de Balthar. Para lá rumaram dissidentes da Ordem e derrotados, bem como alguns dragões. A única entrada (e saída) conhecida é um portão negro de grades de metal de seis metros de altura. O portão foi escavado numa montanha, ladeado por duas estátuas gigantescas de Balthar, esculpidas em obsidiana. Passado esse obstáculo, tem-se acesso a um corredor de granito, e posteriormente a uma passagem descendente. Ninguém até hoje conseguiu entrar nas Catacumbas e sair com vida. Projetos da Ordem Negra indicam que ela tem cerca de trezentos quilômetros de comprimento em toda sua extensão, e ramifica-se em uma infinidade de túneis e cavernas naturais. Rumores e lendas falam de mortos-vivos, entidades adormecidas, dragões, armadilhas e até mesmo de comunidades e cidades subterrâneas. Também são citados poderosos artefatos e seres sobrenaturais. A verdade, entretanto, está longe de ser conhecida, e só o será quando alguém conseguir desvendar os mistérios desse ambiente letal.

Rio das Almas: rio situado no limite norte do Chayriah. Possui muitos quilômetros de distância entre suas margens; entretanto, extensões de terra podem ser avistadas ao longe. Nunca ninguém atravessou suas águas, não se sabe ao certo se por falta de interesse ou devido a algum acidente no processo. Apenas a imaginação pode dizer o que há do outro lado. Novas culturas?

Novos conflitos? Novos mundos? Só há uma maneira de saber.

Idéias para Aventuras

A presente seção deve ser lida apenas pelo Mestre, a fim de que possa extrair algumas idéias e *storylines* interessantes para aventuras e campanhas de um grupo de jogo. São apenas algumas sugestões, dentro de possibilidades ilimitadas no Chayriah, o mundo de *Luz e Sombra RPG*.

Disputas Sucessórias

Em todos os reinos e organizações existem pessoas interessadas em substituir os monarcas locais, a fim de obter uma parcela considerável de poder. É um tema que pode ser facilmente desenvolvido através de conspirações e tentativas de evitá-las. Os jogadores podem tanto estar num extremo como no outro lado da questão.

Busca por Artefatos

Artefatos são itens poderosos, únicos, muitas vezes mágicos. Geralmente trazem vantagens a seus detentores, e uma busca por tais itens pode facilmente ser o motivo principal de uma saga. Além das poucas idéias aqui apresentadas, o Mestre pode desenvolver algum item dessa natureza e criar para ele poderes e uma história própria.

Aegis: a espada uma vez usada por Arthus Ruberalthus é altamente desejada pelo atual soberano de Argus. No entanto, para obtê-la, deverá

encontrar e lidar com Ravenellos, o Dragão da Sombra... Além disso, nada impede que outras pessoas partam em busca dela, pois seu poder é lendário. Mas aí teriam que comprar briga com a Sociedade dos Cavaleiros Edhrad, como se Ravenellos já não fosse o bastante.

Ailios: o maior de todos os escudos, já pertenceu a um grande herói do passado, dos tempos de Balthar. Diz-se que está escondido nas águas ao redor de Lhae.

Armadura de Diamante: com certeza o artefato mais prezado pelos Vynev, é guardado a sete chaves sob os salões de Carvynev. Histórias sobre suas capacidades não faltam, e não são poucos os que se aventurariam nas terras geladas para tentar obtê-la. Caso fosse roubada, certamente seria empreendido um esforço considerável pelo povo Vynev para recuperá-la. Os jogadores podem estar em qualquer um desses lados.

Esfera de Rubi: artefato cobiçado, permite a uma pessoa ter visões atuais de quaisquer regiões do Chayriah. Atualmente em poder da Irmandade Draconiana.

Conflitos Comerciais

O dinheiro é o que faz o mundo girar. Justamente por que as pessoas desejam riquezas, criam-se conflitos envolvendo trocas comerciais; todos querem obter mais e mais benefícios. Em nível internacional, são bastante frequentes desavenças envolvendo trajetos de rotas, preços de produtos, embargos, e assim por diante. Por outro

lado, muitas vezes outros desentendimentos podem se refletir no plano comercial. Pode-se chegar a uma solução desses problemas pela negociação ou pela força; em ambos os casos, há possibilidades para os jogadores.

Conflitos Políticos e Ideológicos

É o terreno em que *Luz e Sombra RPG* se apresenta mais rico, com uma complexa teia de relações envolvendo reinos e organizações. Os jogadores podem ser aproveitados das mais diversas formas, uma vez introduzido o cenário: missões diplomáticas, emboscadas, guerras, traições, etc. Seguem-se alguns exemplos de como eles poderiam ser aproveitados, de acordo com a ambientação fornecida.

Entwan x Novo Entwan: rivalidade que existe desde que Dulkar fundou um reino separatista. Apesar de estarem em período de trégua, nada impede que os combates reiniciem no dia seguinte.

Argus x Thorgadryth: outra animosidade forte, responsável pelo fim dos laços comerciais entre os reinos.

Conflitos internos de Thurgad: como se sabe, o reino de Thurgad tem regras selvagens, governo indefinido e disputas incessantes. Vladmir II e Xaraxes protagonizam a principal e mais evidente disputa territorial, mas muitos outros conflitos menores também estão ocorrendo em outras regiões.

Thurgad oriental x Ghiares da Grande Floresta do Leste: não são raras as invasões de salteadores e guerreiros de

Thurgad nas vilas Ghiares, em busca de riquezas.

Bondolak x resto do Chayriah: com exceção do Novo Entwan e Thorgadryth, parceiros comerciais e ideológicos (aliados em maior ou menor grau à causa da Face Oculta), todos os outros reinos do Chayriah são alvos prováveis de um iminente ataque B´dolaki liderado por K´Guma, Mestre Elemental manipulado pela Ordem Negra.

Conflitos internos de Bondolak: as várias tribos B´dolaki estão em constante guerra entre si mesmas, em busca de domínio completo para a vencedora. Dificilmente alguém conseguirá sobrepujar K´Guma num futuro próximo.

Ordem da Luz x Ordem Negra: o conflito que reflete a essência da Contenda Eterna. A Ordem da Luz deseja manter sua adversária permanentemente enfraquecida. A Ordem Negra deseja escravizar e dominar todos os povos do Chayriah.

Ordem da Luz x Ordem de Chayrethilion: devido a diferenças internas, a Ordem da Luz se dividiu em duas, a ala dos “conservadores” e dos “radicais”. Não parece exagero dizer que ambos os lados se odeiam tanto quanto detestam a Sombra.

Ordem de Chayrethilion x Ordem Negra: num combate desse nível, a violência é explícita, e não há piedade de nenhuma das partes. Total ignorância da Contenda Eterna, destruição irracional.

Irmandade Draconiana x Forças da Luz ou da Sombra: a Irmandade atua na manutenção da Contenda Eterna, e sempre se posicionará contra o lado que estiver vencendo.

Cavaleiros Edhrad x Ordens de Magia: embora não declarem guerra aberta, os Cavaleiros Edhrad defendem o poder político dos não-magos. Não permitem Magia em seu território, e podem facilmente arquitetar um plano para expandir sua área de abrangência.

Aliança de Lhae x Ordem da Luz e de Chayrethilion: os Magos de Lhae defendem o direito de praticarem a Magia sem compromisso ideológico, o que certamente não agrada as Ordens de que se originou.

Locais para Exploração

No Chayriah muitas localidades ainda não foram exploradas a contento, e envolvem muitos mistérios. Podem esconder verdades importantes, ou riquezas. A seguir são fornecidos alguns exemplos.

Torre Perdida: as ruínas do tempo de Balthar permanecem rondadas pelo mistério. Gaharax, o Dragão da Sombra, estabeleceu morada ali.

Catacumbas de Saguur: o maior desafio de todo o Chayriah. Maior fonte de tesouros e segredos, não há. Potencial para jogar uma campanha inteira na localidade, devido às ilimitadas possibilidades.

Cratera de Dallegar: com certeza alguns perigos esperam por aventureiros

corajosos prestes a partir em busca das almas de Irisis e Kalakorxes.

Várias lacunas foram deixadas propositalmente, para que o Mestre possa inventar localidades próprias e relacioná-las com a história do Chayriah.

Outros Aspectos da Contenda Eterna

A Contenda Eterna proporciona uma intriga rica, lotada de caminhos a serem tomados pelos personagens. Não há um rumo certo a seguir, e sim aquele com que o coração se identifica.

Escolha entre Luz e Sombra: toda pessoa do Chayriah, por seus atos e pensamentos, acaba por escolher entre a conduta da Luz ou da Sombra. Assim, determina seu destino.

Conflitos internos: uma vez que o personagem de um jogador venha a tomar consciência das verdadeiras implicações e crenças das organizações envolvidas na Contenda Eterna, qual lado ele tomará? Por quê? Quem está certo, quem está errado? É possível dizer que há alguma ideologia correta?

O Apocalipse: no caso de Luz ou Sombra passar a dominar a Contenda, é provável que o Chayriah se aproxime da destruição total da vida, o Apocalipse. Nessa situação, as relações entre as organizações certamente se alterarão de forma decisiva.

Inimigo

O Mestre pode introduzir aos jogadores um adversário poderoso, com

personalidade polêmica, que possa ser “odiado” por eles. Um grande inimigo é o ponto central da maioria das aventuras e campanhas de RPG. Uma forma de fazê-lo é incitar o desejo de vingança no grupo, motivado por alguma ação abominável realizada pelo inimigo. Um inimigo bem planejado e executado pode servir como forte motivação. Vários possíveis inimigos foram fornecidos nesse livro, não os citaremos agora.

Missões “Comuns”

Numa esfera mais prática, podem ser dadas aos jogadores tarefas “corriqueiras”, que não envolvam necessariamente grandes conflitos nos bastidores. Abaixo temos alguns poucos exemplos:

Escolta de caravanas comerciais: durante todo o tempo, comerciantes precisam de fortes guerreiros ou cavaleiros para impedir que algo de errado aconteça a seus produtos.

Participação em torneios de luta: em alguns lugares, torneios de luta, com possibilidade de morte, são muito apreciados. É o caso de Thurgad e do Território da Neblina, por exemplo. Lá, há prêmios em benefícios e em dinheiro, para quem estiver interessado.

Missões diplomáticas: para firmar acordos, discutir opiniões e estabelecer limites, líderes de Estado e de organizações devem valer-se da ferramenta diplomática. Nem sempre as coisas acontecem do jeito que se espera, entretanto.

Participação em batalhas: quando se é um soldado ou guerreiro subordinado a alguém, não se pode fazer muita coisa quando ordenam que lute por sua causa.

Patrulha: para evitar imprevistos e explorar novos ambientes, deve ser realizada uma patrulha. Descobertas surpreendentes podem ser feitas durante o processo.

Ladrões e mercenários: muitas vezes existem pessoas que pagam uma boa quantia para que sejam realizados trabalhos “sujos”, envolvendo furtos, assassinatos, capturas, e assim por diante. É aí que entram em cena certos sujeitos pouco éticos...

Resgate: quantas princesas, contatos importantes, chefes de Estado, magos poderosos, são eventualmente mantidos em poder de alguém? Trazê-los de volta é uma missão louvável.

Obtenção de dinheiro, comida, vestimentas, abrigo, etc.: há certos requisitos para a sobrevivência de um personagem. Estabelecidas essas carências, o jogador não tem outra alternativa senão se esforçar para supri-las, da melhor maneira que julgar.

Situações Inusitadas

Assim como as missões “comuns” podem render uma boa aventura, uma situação inusitada ou uma quebra na rotina de um personagem pode fazer o mesmo, ou dar novo fôlego à narrativa. Seguem-se alguns exemplos de situações desse tipo.

Pessoa descobre ter poderes mágicos: a descoberta de certas habilidades incomuns acarreta mudança total do estilo de vida, bem como estabelecimento de novos contatos, que levam a rumos distintos dos previamente planejado pelo indivíduo.

Convite para a Ilha do Sangue: sendo um portador de habilidades de combate significativas, um indivíduo pode receber um convite para fazer parte do evento oferecido por Vladmir II. Sua vida pode mudar para sempre, ou terminar mais cedo do que gostaria.

Artefato chega às mãos de leigo: quais as conseqüências de deparar-se com uma Bola de Cristal, ou uma espada mágica, durante a rotina? Alguém pode desejar a morte daqueles que saibam de seu “segredo”, ou então lutar a todo custo para recuperá-lo, ignorando a situação do leigo.

Perseguido: por alguma razão, um indivíduo ou grupo é perseguido por uma organização, ou bando de ladrões, ou qualquer pessoa ou outro grupo. Não há lugares seguros, o perseguidor pode estar à espreita.

Preparação para Mestre Elemental: uma pessoa com grandes habilidades de combate “sente” ser um Eleito. Sua vida vira de cabeça para baixo. Conhece novas pessoas, inicia um treinamento, entra na órbita secreta da Magia Elemental, e passa a tomar parte em combates de alto nível. Recomendável para personagens mais avançados.

Dragão: o contato com uma dessas criaturas, seja da Luz ou da Sombra, já é

uma situação completamente fora do comum. Tê-la como inimigo ou aliado pode render intrigas muito interessantes.

Descoberta da verdade: às vezes acontecem nas vidas dos indivíduos revelações bombásticas que dizem respeito a eles próprios e sua história. Essas descobertas podem alterar completamente o modo como se vêem e vêm aos outros, e trazem conflitos inerentes à situação.

Chantagem: truque sujo, tira do indivíduo-alvo a liberdade de escolha. Implica sacrifício de algum ideal.

Boatos

Finalmente, concluindo esta seção sobre a ambientação de *Luz e Sombra RPG*, são apresentados alguns “boatos”, que podem ser verdadeiros ou não (a cargo do Mestre), e também servir para impulsionar cursos de ação interessantes.

Alguns interpretam a profecia feita por Daltalagar ao final do Primeiro Período da Era de Sooth, como o anúncio da vinda de um Escolhido, um homem iluminado, capaz de derrotar definitivamente o Lorde Negro.

* * *

Comenta-se que Xaraxes busca apoio fora de Thurgad, estabelecendo contato com os B´dolaki. Já outras fontes dizem que ele o faz com os habitantes das terras bárbaras.

* * *

Rumores afirmam que Dulkar é o mais novo membro da Ordem Negra, bem como Eleon. Um ataque generalizado se faz iminente.

* * *

Viajantes dizem que há uma caverna oculta na Floresta Negra, e que em seu interior vive Rhomulaz, Dragão da Sombra e detentor de um vasto tesouro.

* * *

Dizem as más línguas do Vale Ethil que entre os Mestres Elementais que servem a Luz há um grande traidor, e que a revelação de sua verdadeira posição será decisiva para a Contenda Eterna.

* * *

Dentro dos corredores da Ordem Negra, comenta-se que Zordar, antigo Sacerdote Supremo da Ordem Negra, ainda está vivo, e planeja vingança contra Sooth.

* * *

Nos arredores do portão das Catacumbas de Saguur, ocasionalmente podem ser ouvidos rugidos distantes monstruosos, certamente de algum ser desconhecido.

* * *

Próximo ao Rio das Almas, foi observada a presença de mortos-vivos vestindo armaduras com brasões desconhecidos. Não se sabe de onde possam ter vindo; possibilidades incluem

as Catacumbas e as terras desconhecidas ao norte do Chayriah.

* * *

Comenta-se que uma conspiração lentamente toma forma em Acayr para se livrar das amarras impostas por Argus. Não se sabe sobre sua verdadeira natureza.

* * *

Indícios sugerem a presença de um agente da Irmandade Draconiana na corte de Vorvynev. Investigações profundas fazem-se necessárias.

* * *

Um chefe B´dolaki, após estabelecer contato com Daedalon, esclareceu-se quanto à natureza da Contenda Eterna. É um possível opositor de K´Guma, ou então pode trabalhar para revelar ao Mestre Elemental a verdade. Tenentes da Ordem Negra se mostram preocupados.

* * *

O Cavaleiro da Luz responsável pelo posto de vigia nas proximidades da Cratera de Dallegar não tem dado notícias à Ordem já há um ano.

* * *

Um Ghiar patrulheiro encontrou restos de pessoas mortas com requintes de crueldade. Parecem ter sido assassinadas com lâminas cortantes.

* * *

A corte de Kalmar alerta sobre as intenções de um príncipe local, com relação ao trono de Kálin. Parecem um tanto ambiciosas.

* * *

Lideranças da Ordem Negra rebatem a profecia de Daltalagar anunciando a existência de um ser tocado pela Face Oculta, o Arauto da Nova Era, aquele que traria a mensagem do Império da Sombra.

* * *

Gantara, conhecida mercenária, foi vista indo em direção a Crim com expressão de poucos amigos.

* * *

Fontes indicam movimento de tropas da Ordem Negra nas proximidades da Torre de Geldor.

* * *

Rumores sugerem a morte de Vurgas, Mestre Elemental da Areia, nas mãos de Worak, Mestre Elemental do Vácuo.

* * *

A Mestra Elemental da Chuva, Degen, não tem sido vista há meses. Suspeita-se que esteja sendo mantida prisioneira na Torre de Vigia.

* * *

Segundo Magos da Luz, é possível desfazer o feitiço que corrompeu

Kurgon. Para isso seria necessário fazer um corte em sua pele com uma arma sagrada pela Ordem da Luz.

*** * ***

Valyan parece preocupado. Dizem que a razão de sua preocupação é uma suposta gravidez de Meriath, sua amante.

*** * ***

Viajantes afirmam ter visto um homem com a descrição do “Olho das Sombras” rumando para Éfren. Sorridente, manifestou seu desejo de superar Drake.

*** * ***

Contatos na Montanha do Dragão citam uma certa inquietação de Daltalagar e Ahad. Aparentemente, estudiosos da Ordem Negra descobriram uma maneira de derrotar Kalisis.

*** * ***

Após várias colheitas pobres, produtores de Larth suspeitam de sabotagem de Entwan.

*** * ***

Um povoado próximo a Tallan recusa-se a pagar os tributos devidos. Foram enviados três Cavaleiros Edhrad para lidar com a situação.

Criando o Personagem

Neste capítulo você aprenderá a criar e dar vida a seu herói, seu personagem. O personagem será seu alter ego que interagirá no mundo fantástico do Chayriah. Nas páginas a seguir você receberá instruções e obterá valores numéricos que refletem o quão bom seu personagem é em variados campos. Você também determinará o nome, idade, tipo de personagem e também fará um *background*, determinando a história e a maneira como ele vê o mundo. Para registrar todas essas informações você utilizará uma fotocópia da Ficha de Personagem existente no final do livro.

Características Gerais

Nome. Antes de tudo você deve criar um nome interessante para seu personagem. Mas pense bem; qual a graça de um personagem com o nome de Roberto ou José em um mundo de fantasia medieval? Não faz muito sentido, não é mesmo? Procure bolar um nome que seja adequado ao cenário, algo como: Ganathos, Balkor, ou Nahyrd. E se desejar acrescente uma alcunha, um apelido para seu personagem devido a alguma de suas habilidades.

Exemplo: Dagann, um justo e respeitado Cavaleiro Vynev.

Idade. Determine quantos anos de idade seu personagem tem. Mas mantenha este número dentro de uma certa lógica; uma pessoa com mais de sessenta anos não conseguiria lutar como alguém de vinte. E também uma criança de dez anos sequer conseguiria empunhar uma espada da forma correta. A não ser que tenha sido afetado por um feitiço ou algo do gênero...

Exemplo: Tomaremos Dagann como exemplo para a criação de personagens passo a passo. Dagann é um aventureiro experiente, e possui 30 anos. Ainda tem umas quatro décadas de vida pela frente, se não houver imprevistos. No Chayriah a média de sobrevivência é um tanto elevada em comparação à Idade Média como a conhecemos.

Altura e Peso. Bem, agora chegou a hora de escolher a altura e o peso de seu personagem, o que seria basicamente a sua aparência... Escolha como quiser mas lembre-se de que essa escolha deve fazer sentido. Um bárbaro burro que tenha força

considerável e empunhe uma espada bimanual de quatro quilos pareceria mais real se tivesse cerca de dois metros de altura e uns cem quilos. Da mesma forma um ladrão esguio não deveria ter muito mais de um metro e setenta centímetros de altura. Basicamente apenas tente ser lógico. Uma alternativa seria basear-se no atributo básico Força de seu personagem para definir-lhe altura e peso. Um personagem de força dezessete chegaria fácil aos dois metros e dez de altura; um de força seis mal ultrapassaria um metro e meio.

Exemplo: Dagann é um cavaleiro que luta com uma alabarda, arma de duas mãos característica dos Vynev. É alto e possui boa constituição física. Dessa forma, decidimos que ele tem um metro e noventa centímetros de altura e pesa noventa quilos.

Tipo e origem. O tipo do personagem equivale a sua profissão ou à forma como ele vive. Em *Luz e Sombra* existem cinco tipos pré-definidos: Guerreiro, Mago, Ladrão, Cavaleiro, Bárbaro. Quanto à origem do personagem há quatro povos aos quais ele pode pertencer, cada um com suas crenças, vantagens e limitações. São eles: Tergar, Ghiar, Vynev e B'dolaki.

Segue uma explicação detalhada sobre os variados tipos e origens.

Tipo

Quando for jogar uma aventura de *Luz e Sombra*, o jogador

deverá escolher o tipo em que seu personagem se enquadra.

Cada tipo possui suas vantagens e desvantagens características, sendo que um cavaleiro será mais honrado, enquanto um mago terá uma inteligência mais apurada. Logo, um cavaleiro receberá um bônus no seu atributo Bravura, enquanto o mago terá o seu atributo Inteligência valorizado. No entanto um mago, por ser mais dedicado às ciências, não terá o mesmo desempenho físico de um guerreiro; ao mesmo tempo em que o cavaleiro sofrerá uma limitação em relação à Magia.

Do mesmo modo a origem também influi nas características de cada personagem, sendo necessário sobrepor os valores do tipo com os da origem para se estabelecer os modificadores finais.

Guerreiro. Personagens que tenham no manejo de certa arma sua maior habilidade pertencem a essa categoria. Sem grandes fraquezas ou vantagens, é um tipo muito amplo, bastante variado, sendo impossível determinar suas características; a maioria dos personagens encontrados no Chayriah são assim classificados. Habilidades e Conhecimentos recomendados: manejo de pelo menos uma arma, Luta sem Armas e/ou Esquiva.

Mago. Praticante da Magia, possui capacidades intelectuais desenvolvidas devido ao tempo dedicado ao estudo da arte da Magia. Os dotes físicos ficam geralmente bastante prejudicados, contudo. Além dos bônus na Inteligência e nos pontos

de Magia e dos redutores nos atributos Força e Resistência, existem regras especiais para esse tipo de personagem que serão tratadas na seção de Magia. Personagens magos deverão possuir no mínimo valor 12 no atributo Inteligência. Habilidades e Conhecimentos recomendados: ciência específica, Teologia e História.

Ladrão. Esguios e soturnos, personagens assim se caracterizam por sua grande agilidade e sua capacidade de esgueirar-se sem ser visto. Por isso recebe bônus nos atributos Agilidade e Habilidade, mas sofre redutor na sua Resistência e Força. Habilidades e Conhecimentos recomendados: manejo de arma discreta, Deslocamento Furtivo, Escondimento, Escalada, Fuga, Armadilha, Lábia e Arrombamento.

Cavaleiro. Um guerreiro de elite, parte integrante de um exército, sociedade ou ordem mágica. Utiliza armas e armaduras sofisticadas e segue um rígido código de conduta. Assim recebe bônus no Atributo Bravura, mas sofre redutor na Agilidade. Habilidades e Conhecimentos recomendados: manejo de arma, Etiqueta, Intimidação, Montaria, Heráldica, História, Teologia (para Cavaleiros cientes da Contenda).

Bárbaro. Chama-se bárbaro o guerreiro que vive em ambiente não organizado em forma de reinos ou Estado centralizado. Dessa forma bárbaros são guerreiros que vivem em tribos e comunidades extremamente rudimentares, onde a força determina o Estado. Bárbaros recebem bônus em

sua Força e sofrem redutor na sua Inteligência, em decorrência da distância da civilização e conseqüente falta de acesso à tecnologia. Habilidades e Conhecimentos recomendados: manejo de arma de grande porte, Sobrevivência, Armadilha, Corrida, Natação, Escalada, Ferreiro, Intimidação, Luta sem Armas, Pesca, Rasteamento e Salto.

Bônus e Redutores.

Atributo	Guerreir	Bárbaro	Cavaleir	Ladrão	Mago
Força	0	+ 1	0	-1	-2
Agilidade	0	0	-1	+ 1	0
Habilidade	0	0	0	+ 1	0
Inteligência	0	-1	0	0	+ 1
Resistência	0	0	0	-1	-1
Bravura	0	0	+ 1	0	0
Pontos de Magia	0	0	0	0	+ 2

Origem

Há quatro procedências existentes no Chayriah. Esses quatro povos ocupam áreas diferentes do mundo e por isso se diferenciaram de modo significativo.

Tergar. Povo que ocupa a maior parte do Chayriah. Os Tergar habitam cidades, vilarejos e se organizam geralmente em reinos. É um povo de pele clara, cabelos castanhos ou pretos e olhos da mesma cor. Realizam atividades comerciais entre si do mesmo jeito que realizam atividades agropecuárias. Podem utilizar qualquer tipo de arma, não têm nenhum modificador devido à sua origem. Tipos permitidos: todos.

B'dolaki. Bárbaros que habitam os limites selvagens do Chayriah. Possuem pele escura e vestem-se com peles de animais. Suas comunidades são bastante primitivas, geralmente de organização tribal e descentralizada. Ganham bônus na Resistência e Força, mas sofrem redutor nos Pontos de Magia. Tipos permitidos: Bárbaro ou Guerreiro (para tribos mais evoluídas).

Vynev. Povo que habita o extremo noroeste do Chayriah, região fria e isolada. Formam um povo alto e forte, de pele bastante clara, cabelos dourados e olhos azuis, verdes ou acinzentados. Toda a civilização Vynev é extremamente ligada à Ordem de Chayrethilion. Mestres das alabardas, machados e armas semelhantes, tem ligação bastante estreita com as coisas mágicas. Organizam-se em um único reino bastante forte e centralizado, com governo estruturado. Recebem bônus na Força e nos pontos de Magia, sofrem redutor na Agilidade. Tipos permitidos: Guerreiro, Cavaleiro e Mago.

Ghiar. Habitantes de regiões afastadas de centros urbanos e vilas, eles vivem em comunidades simples em florestas. Acostumados com o trabalho manual árduo adquiriram resistência, força e agilidade admiráveis. No entanto, o afastamento das cidades resultou no despreendimento desse povo com a Magia. Além disso, sua cultura não permite a utilização de armas brancas, preferindo o bastão de madeira (daichir), do mesmo modo não utilizam outra proteção que não seja a couraça. Sendo assim eles sofrem redutor nos pontos de Magia e bônus nos atributos Força, Resistência e Agilidade. Tipos permitidos: Guerreiro.

Bônus e Redutores.

Atributo	Tergar	B'dolaki	Vynev	Ghiar
Força	0	+1	+1	+1
Agilidade	0	0	-2	+3
Habilidade	0	0	0	0
Inteligência	0	0	0	0
Resistência	0	+2	0	+1
Bravura	0	0	0	0
Pontos de Magia	0	-4	+2	-8

Exemplo: Dagann é um Cavaleiro cuja origem se encontra entre os Vynev. Sobrepondo todos seus bônus e redutores, notamos que ele tem os seguintes modificadores: +1 em Força, -3 em Agilidade, +1 em Bravura e +2 em Pontos de Magia.

Atributos Básicos

A determinação das estatísticas (valores numéricos) que definem os pontos fortes e fracos de um personagem é estabelecida através de Pontos de Personagem. Ao criar um personagem iniciante você dispõe de 100 Pontos de Personagem que são gastos na “compra” dos valores de Atributos Básicos e das Habilidades e Conhecimentos. A não ser que o personagem em questão seja um mago, ele deverá distribuir 55 pontos entre os Atributos e 45 entre as Habilidades e Conhecimentos.

Exemplo: Dagann é um personagem iniciante; portanto tem 100 Pontos de Personagem. Desses, 55 devem ser distribuídos entre os Atributos Básicos e 45 entre suas Habilidades e Conhecimentos, de forma variada. Ou seja: após determinar todos os valores numéricos necessários deverá checar a quantidade de pontos gastos, e essa quantidade não poderá exceder 100.

Em *Luz e Sombra* temos sete Atributos Básicos: Força, Agilidade, Habilidade, Inteligência, Resistência, Bravura e Pontos de Magia. Um personagem iniciante pode ter um atributo com valor máximo 15. Ele só poderá aumentar esse número com Pontos de Experiência (a serem comentados em breve neste capítulo).

Como já dissemos, o valor de um atributo reflete o quão bom este personagem é naquele campo. De forma geral, atributos com valores inferiores a 10 constituem pontos fracos do personagem, valores de 10 a 12 constituem uma competência razoável com relação ao atributo, e atributos com valor maior que 12 refletem pontos fortes, áreas em que o personagem realmente é bom no que faz. Os testes de Atributos no jogo são assunto para o próximo Capítulo, sobre as regras no jogo em si. Pessoas normais, inferiores aos personagens, possuem os atributos na casa de 8, 9 ou 10.

A “compra” dos valores se dá da mesma forma com todos os Atributos, com exceção dos Pontos de Magia e da Bravura. Você deve pagar o valor exato do atributo em pontos. Assim se quiser que seu personagem possua Inteligência 12 e Agilidade 9, por exemplo, deverá “pagar” 21 pontos no total, a menos que haja modificadores.

Com o andar das aventuras, o personagem receberá de 1 a 15 Pontos de Experiência, de acordo com seu desempenho na sessão, que poderão ser utilizados para melhorar seus valores numéricos. Se um personagem decidir aumentar algum de seus atributos com Pontos de Experiência (ou seja após uma ou mais aventuras) deverá pagar 30 pontos para somar 1 ponto de valor a mais. Já para aumentar Habilidades ou Conhecimentos, ele deve pagar o mesmo custo que o empregado na criação do personagem. Mesmo com Pontos de Experiência, não poderão ser gastos mais que 25 ou 50 pontos na

mesma área, para habilidades de custo 5 ou 10, respectivamente.

As descrições, peculiaridades e áreas de abrangência estão listadas a seguir.

Força. Este Atributo mede a força física de seu personagem. Deve ser testado (para conhecer a mecânica dos testes, leia adiante) quando você quiser derrubar uma porta, levantar uma grande quantidade de peso ou realizar qualquer atividade baseada na força. Um personagem com Força 5 (5 refere-se ao valor do Atributo) passaria dificuldades tremendas para erguer do chão um machado de guerra, enquanto outro com Força 16 seria praticamente uma montanha de músculos!

Personagens fortes também causam maior “estrago” ao golpear algo em combate corpo-a-corpo. Isto é refletido pelo *Ajuste de Força*. É um valor que, de forma geral, é obtido dividindo-se o valor de Força por 6, e arredondando o resultado para baixo. O número encontrado é então adicionado ao Dano provocado pelo personagem em combates corpo-a-corpo (mais informações sobre Dano e Combates serão encontradas mais à frente), se ele tiver força 9 ou mais. Personagens com Força 7 ou 8 terão Ajuste 0 e com força 6 ou menos terão Ajuste negativo, devido à sua fraqueza relativa. Dessa forma personagens de Força 1 a 6 terão ajuste -1. Personagens com Força 5 já seriam extremamente debilitados, então o bom senso do mestre não deveria permitir que os jogadores fizessem personagens com Força menor que

esse valor. O bom senso deve guiar a escolha dos outros atributos também.

Agilidade. Este Atributo reflete o quão ágil é o personagem. Personagens com alta Agilidade esquivam-se de ataques mais facilmente, conseguem equilibrar-se em planos estreitos, correm mais rápido e até realizam algumas acrobacias. Personagens com Agilidades muito baixas vivem tropeçando nos próprios pés!

Habilidade. A Habilidade do personagem define sua capacidade em atividades que envolvam as mãos, incluindo ações referentes a armas. Personagens com alto valor de Habilidade são bons espadachins, lutam bem sem armas e conseguem roubar pessoas com discrição. Já aqueles que possuem baixa Habilidade quase nunca acertam arremessos de objetos no alvo, e dificilmente conseguem afanar objetos sem serem notados.

Inteligência. A Inteligência do personagem está relacionada a sua capacidade mental, incluindo sua força de vontade, sua percepção no ambiente e capacidade de dedução, além do raciocínio. Personagens inteligentes conseguem resolver problemas complexos e perceber que estão sendo seguidos facilmente. Personagens estúpidos não entendem certas palavras complicadas, esquecem-se de coisas importantes com facilidade e são muito “desligados”.

Resistência. Este Atributo reflete a capacidade que o personagem

tem de suportar avarias físicas. Se o personagem leva um golpe forte na cabeça ele deve testar a Resistência para verificar se não fica atordoado. Da mesma forma, se por algum motivo seus Pontos de Vida em determinado momento forem escassos, o personagem deve realizar um teste de Resistência por rodada (mais informações no capítulo Regras do Jogo) para ver se não ficará inconsciente.

Personagens com baixo valor de Resistência ficam atordoados com um simples soco e cansam-se facilmente, enquanto personagens com valores muito altos conseguem enfrentar doenças letais e permanecem de pé após levarem uma martelada na cabeça!

O Atributo Resistência também é o fator determinante dos Pontos de Vida do personagem. Para obter o número de Pontos de Vida deve-se multiplicar o respectivo valor de Resistência por 1,5. Quando, por alguma razão, os Pontos de Vida são reduzidos a zero o Personagem cai mortalmente ferido e morrerá em 1d20 (role um dado de vinte faces para determinar o número) rodadas. Se os Pontos de Vida atingem um valor negativo, o personagem cai morto imediatamente.

Bravura. Este atributo funciona de modo diferente de todos os outros. Não devem ser distribuídos pontos com este atributo. A Bravura de um personagem reflete sua honra e a importância dos atos heróicos por ele cometidos. É como se fosse uma "energia extra" de que ele se utiliza quando lutando por suas crenças, pela

Luz, contrariando as regras do provável, ou do possível.

O valor desse atributo pode variar de -1 a 5, sendo que a maioria dos personagens começa em 0. Se a conduta de um personagem é heróica e correta, se ele luta pela Luz com afinco, o mestre dará a ele pontos de Bravura, com o decorrer das aventuras. Se o personagem for covarde, maligno ou agir desonrosamente, perderá pontos desse atributo.

Segue uma descrição dos benefícios relativos à quantidade de pontos de bravura.

-1. Servos da Sombra e pessoas de má índole possuem Bravura com esse valor. Uma vez atingido esse estágio, não poderão ser mais acumulados pontos de Bravura. Caso um jogador realize uma ação perversa, ou maldosa ele perderá todos os pontos de Bravura e atingirá essa pontuação.

0. Personagens iniciantes e a maioria das pessoas no Chayriah simplesmente não possuem Bravura. Não há nenhum benefício por possuir Bravura 0.

1. Pessoas honradas possuem esse valor de Bravura. Concede um bônus de +1 em todos seus Atributos e Habilidades pela duração de uma cena, uma vez por sessão de jogo.

2. Com esse valor, o personagem pode adicionar um bônus de +2 em todos seus Atributos e Habilidades, e numa cena única na sessão de jogo, pode declarar que um de seus ataques tem dano dobrado.

3. Com Bravura 3 o bônus da Bravura aumenta para +3. Pode fazer dois ataques com dano dobrado em um combate na aventura. O personagem é visto como um importantíssimo Servo da Luz e respeitado por isso.

4. Designa um Grande Herói. O bônus da Bravura aumenta para +4. Pode fazer dois ataques com dano dobrado na aventura, e uma vez nesse combate pode efetuar dois ataques na mesma rodada.

5. O valor máximo de Bravura, que cabe aos Heróis Lendários. O bônus de Bravura sobe para +5, o personagem pode fazer até três ataques com dano dobrado num único combate da aventura, além de poder fazer dois ataques numa só rodada duas vezes durante esse combate. Por fim, nesse mesmo combate, a pele em todo seu corpo é tratada como se tivesse Índice de Armadura 8.

Pontos de Magia. Outra exceção à regra de compra de Atributos, a quantidade de Pontos de Magia que um personagem tem é determinada ao acaso, rolando três dados de 6 faces e somando os resultados, e depois adicionando o modificador relativo ao tipo e origem do personagem. Não necessariamente alguém com muitos Pontos de Magia precisa ser um Mago; isso apenas indica que este alguém em questão tem intimidade com a Magia, e poderia realizar feitiços em condições especiais (com objetos mágicos ou feitiços escritos, por exemplo), além de poder utilizar armas mágicas.

Os pontos de Magia constituem a “energia” gasta pelos praticantes da Magia ao realizar feitiços. Encantamentos simples gastam poucos pontos, enquanto feitiços poderosos praticamente extinguem suas energias. Os Pontos de Magia são recuperados à razão de metade de valor total por dia, em condições normais. Os pontos de Magia podem ser comprados com pontos de experiência, com o decorrer

de aventuras, ao preço de 15 pontos cada.

Exemplo: Dagann agora vai definir seus Atributos. Ele tem 55 pontos para distribuir entre cinco atributos, e deve também determinar seu valor de Bravura e seus pontos de Magia. Ele deve verificar seus modificadores estabelecidos pelo Tipo e Origem antes de tudo.

Vendo que ele tem bônus +1 em Força, gastamos 13 pontos para que ele tenha Força 14. A seguir, gastamos 11 outros pontos para que ele tenha Agilidade 8, já descontando seu redutor -3. Gastamos mais 12 pontos para obter Habilidade 12. Isso nos deixa 18 pontos para distribuir entre a Inteligência e a Resistência. Decidimos gastar 9 pontos com cada uma, desse modo temos Inteligência 9 e Resistência 9.

Dividindo a Força de Dagann por 6 obtemos 2, arredondando para baixo. Logo seu Ajuste de Força é +2.

Multiplicando a Resistência de Dagann por 1,5 e arredondando para baixo obtemos 13, que é o valor de seus Pontos de Vida.

Como Dagann é um Cavaleiro, começa automaticamente com Bravura 1.

Jogando três dados de seis faces e aplicando seu modificador adequado, determinaremos seus Pontos de Magia. Obtemos 9 no lance de dados e somamos o modificador de Dagann (+2) para chegar a um valor de 11 Pontos de Magia.

No final, temos em Dagann os seguintes Atributos e seus valores:

*Força 14 (Ajuste de Força +2),
Agilidade 8, Habilidade 12,*

Inteligência 9, Resistência 9 (13 Pontos de Vida), Bravura 1 e 11 Pontos de Magia.

Habilidades e Conhecimentos

Durante a vida, de um modo ou outro, as pessoas se especializam em várias áreas de conhecimento e habilidade. Um personagem também possui, conseqüentemente, algumas perícias, especializações em ramos diversificados. Por exemplo, um camponês que tenha treinado para ser um espadachim durante dois anos de sua vida, ao final do período terá melhorado significativamente sua habilidade com espadas. Do mesmo modo alguma outra pessoa que tenha estudado durante anos a fio a História do Chayriah terá praticamente se tornado um historiador.

Em *Luz e Sombra*, também estas perícias são refletidas nas regras. São as Habilidades e Conhecimentos, talentos do personagem que se baseiam em um Atributo Básico. Um personagem pode ter tantas habilidades quanto seus pontos puderem pagar. As habilidades e conhecimentos sempre têm valor maior do que o Atributo em que se baseiam, afinal, treinando ou estudando, o personagem sempre aprimorará suas capacidades iniciais.

Uma Habilidade ou Conhecimento custa cinco Pontos (de Personagem ou Experiência) para cada ponto de valor maior que o valor do atributo. Assim, se você tem uma Agilidade com valor 13, e deseja ter uma Habilidade de Esquiva com valor 15, pagará 10 pontos. Alguns

conhecimentos e habilidades especialmente difíceis precisam de dez pontos em vez de cinco para aumentar seu valor. É o caso do conhecimento Teologia, por exemplo.

De modo geral, habilidades que envolvam armas e atividades manuais estão baseadas no valor da Habilidade de um personagem. Habilidades que envolvam equilíbrio, rapidez, e coordenação motora estão baseadas no valor da Agilidade do personagem, e Conhecimentos, como ciências diversas, baseiam-se no seu valor de Inteligência. Algumas poucas Habilidades e Conhecimentos estão baseadas em outros atributos; este é o caso de Intimidação, que pode se basear tanto em Inteligência quanto em Força.

Um personagem iniciante pode gastar no máximo quinze Pontos de Personagem (se a Habilidade ou Conhecimento custar cinco Pontos de Personagem por ponto de valor) ou trinta Pontos de Personagem (se a Habilidade ou Conhecimento custar dez Pontos de Personagem por ponto de valor) em uma única Habilidade ou Conhecimento enquanto está criando a Ficha de Personagem.

Em situações de combate é possível utilizar uma arma ou outra Habilidade similar tanto para atacar como defender. Neste caso, ataque e defesa com uma arma são considerados DUAS Habilidades distintas. Ou seja, se um personagem quiser atacar seus oponentes com um Machado e também aparar golpes com o mesmo, deverá “comprar” duas Habilidades: Machado de Guerra/Ataque e Machado de Guerra/Defesa. Se quiser utilizar a arma com apenas uma dessas

funções deverá “comprar” apenas a desejada.

Quanto aos valores considerados bons ou ruins para as Habilidades e Conhecimentos o que foi dito sobre os valores dos Atributos vale aqui também, e quanto à maneira com que são incluídos no jogo, tudo será explicado no capítulo destinado às regras. Segue agora uma descrição de todas as Habilidades e Conhecimentos disponíveis em *Luz e Sombra*.

Acrobacia. Essa Habilidade baseia-se no valor de Agilidade do personagem. Um alto valor em Acrobacia permite ao personagem realizar saltos mortais, cambalhotas no ar e proezas do gênero. Personagens que desejarem realizar uma ação que se enquadre como Acrobacia e não possuírem esta Habilidade terão um redutor de -4 no Atributo respectivo.

Alabarda. Habilidade baseada no valor de Habilidade do personagem. Confere a seu usuário a capacidade de atacar ou aparar ataques com uma Alabarda (Haste de madeira com uma lâmina larga de metal na extremidade superior, e atravessada por outra lâmina em forma de meia-lua). Em combate uma Alabarda causa 1d12 (um dado de doze faces) + o Ajuste de Força do personagem de pontos de Dano. Alabardas são armas muito difíceis de manusear; cada ponto de valor nesta Habilidade custa 10 Pontos de Personagem. Alabardas não poderão ser manuseadas por personagens que possuam Força menor que 10. Personagens que desejarem realizar um ataque ou aparo com Alabarda e não possuírem esta

Habilidade terão um redutor de -4 no Atributo respectivo.

Alquimia. Baseado em Inteligência, este Conhecimento refere-se a Química Medieval. Serve para a elaboração de elixires e poções com funções variadas, como por exemplo restauração de energia, venenos, etc. Personagens que desejarem realizar uma ação que se enquadre como Alquimia e não possuírem este Conhecimento terão um redutor de -4 no Atributo respectivo.

Arco e Flecha. Arco e Flecha baseia-se na Habilidade do personagem e dá a ele a capacidade de alvejar pessoas ou objetos com flechas, que são impulsionadas pela corda de um arco, normalmente de madeira. Um personagem precisa de uma rodada para armar seu arco com uma flecha. Alvos distantes ou móveis implicam redutores no teste de Arco e Flecha, a serem determinados pelo Mestre. Uma flecha causa 1d10 de dano. Personagens sem a Habilidade Arco e Flecha e que desejarem usar um arco em combate ou em outra ação terão um redutor de -4 em sua Habilidade.

Armadilha. Este Conhecimento dá ao personagem a capacidade de armar, desfazer e detectar Armadilhas. O efeito de cada Armadilha é extremamente particular e deve ser decidido pelo Mestre.

Arremesso. Esta Habilidade baseada na Habilidade do personagem permite a ele arremessar objetos em

alvos pré-determinados com precisão. Esses objetos podem incluir armas, porém a Habilidade deve ser especificada na hora da “compra” abrangendo somente arremessos com o tipo de arma especificado. Personagens que desejarem realizar uma ação que se enquadre como um Arremesso de arma e não possuírem esta Habilidade terão um redutor de -4 no Atributo respectivo. Arremesso de forma geral não confere redutores. Um personagem com uma Habilidade Arremesso não-especificada, também pode arremessar armas se assim o desejar, com redutores a cargo do Mestre.

Arrombamento. Habilidade baseada no valor de Habilidade do personagem. Um personagem com Arrombamento é capaz de arrombar portas, abrir baús trancados e assim por diante. Ele só poderá arrombar algo com êxito se possuir as ferramentas adequadas para o procedimento (gazuas, lâminas afiadas, etc.), mas poderá tentar com as mãos nuas com um redutor a cargo do Mestre. Fechaduras com dispositivos especiais ou muito bem trancadas podem atribuir redutores para a Habilidade Arrombamento do personagem ou para a Habilidade, se for o caso.

Bajulação. O personagem que tenha este Conhecimento, que como a maioria dos outros é baseado no valor de Inteligência, será um bom puxa-saco; sabe dizer as palavras e expressões apropriadas para inflar o ego de quem quer que seja.

Besta. Esta Habilidade (baseada no valor de Habilidade do personagem) confere a seu possuidor a capacidade de usar uma besta com relativa destreza, alvejando pessoas ou objetos com virotes ou flechas. Um projétil de besta causa 1d10 de Dano. Alvos muito distantes ou móveis podem impor redutores à tentativa de tiro, redutores os quais devem ser determinados pelo Mestre segundo a ocasião. Além disso, um personagem leva duas rodadas para carregar a besta com setas. Um personagem sem a Habilidade Besta e que utilizar uma besta para atirar setas terá um redutor de -4 na ação.

Botânica. Conhecimento baseado em Inteligência que dá ao personagem a capacidade de saber sobre as plantas, tanto sua fisiologia como ciclo de vida, se possui veneno, se é comestível, e assim por diante. Plantas raras ou de localidades que o personagem não conheça implicarão redutores (determinados pelo Mestre) nos testes de Botânica.

Cartografia. Conhecimento baseado no valor de Inteligência do personagem, confere ao mesmo a capacidade de interpretar e fazer mapas. Personagens sem este Conhecimento e que desejarem realizar algo que se enquadre em Cartografia terão um redutor de -4 na Inteligência.

Ciências. O personagem poderá ter algum outro Conhecimento sobre uma ciência que não consta nesta lista, a ser determinada pelo jogador ou Mestre. Pode consistir de algo como

Astronomia, Geografia, Geologia e assim por diante. Personagens que realizarem testes que impliquem a ciência em questão e não a possuírem terão um redutor de -4 nesses testes.

Clava. Uma Habilidade baseada no valor de Habilidade geral do personagem, confere a este a possibilidade de atacar ou defender com uma clava, um porrete de madeira. Uma clava causa 1d6 + Ajuste de Força de Dano em combate. Um personagem sem esta Habilidade não terá redutores para atacar com uma clava, mas terá um redutor de -4 ao tentar defender ataques com uma.

Corrida. Um personagem com esta Habilidade (baseada no valor de Agilidade) será um hábil corredor de velocidade, provavelmente correrá mais que outros semelhantes a pé. Personagens que desejarem testar Corrida e não tiverem essa Habilidade terão um redutor de -2 em suas Agilidades.

Culinária. Conhecimento baseado em Inteligência que permite a quem o possui preparar refeições saborosas, seja usando fogões a lenha ou apenas uma fogueira rudimentar. Caso o personagem queira preparar alguma refeição sem esta Habilidade terá um redutor de -4 no valor de sua Habilidade geral.

Daichir. Uma Habilidade baseada no valor de Habilidade geral do personagem, Daichir possibilita ao personagem atacar ou defender com um bastão longo de madeira, arma preferida dos Ghiars. Um bastão

causa 1d6 + Ajuste de Força de Dano em combate. Personagens sem esta Habilidade e que desejarem utilizar um bastão em combate terão um redutor de -4 em sua Habilidade.

Deslocamento Furtivo. Esta Habilidade, baseada no valor de Agilidade do personagem, dá a ele a capacidade de esgueirar-se (deslocar-se sem ser notado). Muito útil para personagens noctívagos, como ladrões. Condições adversas (claridade, terreno, trajes com cores berrantes, e assim por diante...) podem significar redutores na ação, determinados pelo Mestre.

Dissimulação. Este Conhecimento (baseado em Inteligência) permite a seu detentor interpretar personalidades outras que a sua própria. Esse conhecimento também permite ao personagem simular ações e sentimentos para fins diversos.

Escalada. Esta Habilidade, baseada na Agilidade do personagem, permite a ele escalar muros, subir em árvores e outras ações do gênero. Superfícies escorregadias, subidas muito íngremes e outros fatores também podem implicar redutores, a serem decididos pelo Mestre, na ação. Personagens que não tenham a Habilidade Escalada e puserem-se a escalar algo, terão um redutor de -4 em sua Agilidade.

Espada. Habilidade baseada na Habilidade geral do personagem, permite o ataque ou defesa com uma espada (arma branca formada de uma

lâmina comprida e pontiaguda de um ou dois gumes, unida a um cabo de metal) em combate. Uma espada causa $1d10 + \text{Ajuste de Força de Dano}$. Personagens que lutarem com uma espada sem a devida Habilidade Espada terão um redutor de -4 em sua Habilidade.

Espada Bimanual. Esta Habilidade, que como a anterior se baseia na Habilidade do personagem, dá a este a possibilidade de atacar ou defender com uma espada bimanual, também conhecida como espada de duas mãos (arma branca formada por lâmina bastante comprida e pontiaguda, de dois gumes, unida a um cabo suficientemente grande para que a arma seja manuseada com ambas as mãos). Espadas bimanuais são armas muito difíceis de manusear; cada ponto de valor nesta Habilidade custa portanto 10 Pontos de Personagem. Um espada bimanual causa $1d12 + \text{Ajuste de Força de Dano}$ em combate. Personagens com Força menor que 10 não podem manusear tal arma. Personagens que desejarem usar uma espada bimanual sem terem a respectiva Habilidade terão um redutor de -4 em sua Habilidade geral.

Escondimento. Esta Habilidade (baseada em Agilidade) confere ao personagem a capacidade de esconder-se de outras pessoas ou animais. Condições adversas à ação podem gerar redutores para o teste, estes sendo determinados pelo Mestre.

Esquiva. Esta Habilidade, baseada na Agilidade do personagem,

dá a este a capacidade de esquivar-se de projéteis e ataques desferidos por inimigos.

Etiqueta. Este Conhecimento (baseado em Inteligência) determina que o personagem sabe o que dizer quando está falando com nobres e reis, evita gafes em banquetes e coisas do gênero. Personagens que desejarem fazer algo que se enquadre em Etiqueta sem o respectivo Conhecimento deverão fazer um teste de Inteligência com um redutor de -4 .

Ferreiro. Este Conhecimento, que se baseia em Inteligência, permite ao personagem fabricar objetos e armas de metal, tais como armaduras, espadas e machados. Ferreiros que possuam dotes mágicos podem fazer armas mágicas, que podem causar danos maiores ou aumentar o valor de alguma Habilidade do seu usuário. Personagens que quiserem usar habilidades de Ferreiro mas não possuam a Habilidade respectiva terão um redutor de -4 no valor de teste.

Fuga. Uma Habilidade baseada na Agilidade do personagem, dá a ele a capacidade de realizar truques escapistas, visando livrar-se de cordas, algemas, e assim por diante. Novamente, algemas de qualidade superior podem representar modificadores negativos ao valor de teste. Personagens que queiram livrar-se de algemas ou amarras e não tiverem a Habilidade Fuga deverão impor um redutor de -4 ao teste.

Funda. Esta Habilidade baseada na Habilidade geral do personagem

confere a este a capacidade de alvejar pessoas ou objetos com uma pedra atirada por uma funda. Distância e situação do alvo podem representar redutores impostos de acordo com o Mestre. Uma pedra de funda causa $1d6/2 + \text{Ajuste de Força}$ (ou seja, o resultado de um dado de seis faces dividido por dois e somado ao Ajuste de Força). Personagens que se aventurarem a usar uma funda e não tiverem esta Habilidade terão um redutor de -4 no valor de teste.

Heráldica. Conhecimento baseado em Inteligência que reflete o conhecimento e estudo dos brasões de reinos e cavalaria. Muito útil para cavaleiros, reis e nobres. Personagens que tiverem intenção de usar esse conhecimento mas não possuírem o Conhecimento Heráldica deverão ter um redutor de -4 no valor de teste na Inteligência.

História. Este Conhecimento (baseado em Inteligência) reflete o conhecimento que o personagem em questão tem dos acontecimentos históricos de uma região do Chayriah. Usada desta forma, custa cinco Pontos de Personagem por ponto de valor. Se o desejado for um conhecimento da história do Chayriah como um todo, pede-se maior estudo, e portanto o custo de cada ponto de valor é de 10 pontos de personagem. O uso deste Conhecimento por um personagem que não o possua implica em um redutor de -4 nos testes.

Intimidação. Um personagem com alta Intimidação é capaz de deixar seus oponentes receosos, ou até mesmo

recuarem com medo. Uma exceção à regra, pode ser baseada tanto em Força quanto em Inteligência. É possível intimidar alguém tanto por meio de palavras ou olhares, ou até mesmo gestos.

Intuição. Intuição é algo que não pode ser definido nem como Habilidade nem como Conhecimento... Mas baseia-se em Inteligência. Personagens com Intuição podem fazer a escolha certa entre duas trilhas a tomar, “chutar” a resposta de uma pergunta com boa chance de acerto, entre outros. Personagens que não possuírem Intuição NÃO poderão fazer testes de Inteligência para qualquer coisa que se enquadre como Intuição... Terão de escolher a alternativa de acordo com eles mesmos.

Lábia. Este Conhecimento baseia-se em Inteligência, e trata da arte de enganar os outros... Personagens com alta Lábia conseguem convencer outros que são na verdade outras pessoas, conseguem contar mentiras sem serem detectados, e assim afora. Personagens com Lábia de valor astronômico podem convencer outros que são deuses encarnados...

Lança. Esta Habilidade baseia-se no valor de Habilidade do personagem e dá a este a capacidade de atacar ou defender com uma lança (longa haste de madeira com uma ponta de metal na extremidade) em combate corpo-a-corpo. Uma lança causa $1d10 + \text{Ajuste de Força de Dano}$ em combate. Personagens que usarem

uma lança como instrumento de combate e não possuem essa habilidade serão submetidos a um redutor de -4 na Habilidade geral.

Línguas. Este Conhecimento, baseado em Inteligência, consiste no estudo dos idiomas do Chayriah. Deve ser especificado, opções podem incluir a língua dos Vynev, o dialeto de Bondolak, inscrições mágicas, e assim por diante. O personagem só deve pagar pontos por idiomas “estrangeiros”.

Literatura. Este Conhecimento (baseado em Inteligência) refere-se ao estudo dos pergaminhos e livros escritos no Chayriah. Indispensável para poetas e outros de similar ocupação. Redutor de -4 deve ser imposto para aqueles que não tiverem este Conhecimento e quiserem usufruir de suas funções.

Luta Sem Armas. Esta Habilidade, baseada na Habilidade geral do personagem, ou em sua Agilidade, dá a ele a capacidade de lutar em combates corpo-a-corpo sem armas, com as mãos nuas. Se o estilo de luta praticado pelo personagem for mais como uma briga, com socos e empurrões, o atributo deve ser baseado em Habilidade. Se for como o maechiri, a luta dos Ghiars, ou a capoeira dos B'dolaki, deve ser baseado em Agilidade pois envolve chutes e saltos complexos. Tanto ataques quanto defesas podem ser realizados, mas defesas contra armas ainda assim sofrem um redutor de -4. O dano de ataques com socos e chutes é de $1d6/2 + \text{Ajuste de Força}$ (o resultado de um

dado de seis faces dividido por dois e somado ao Ajuste de Força). Personagens que quiserem lutar sem armas, sem essa Habilidade, devem ter um redutor de -4 em sua Habilidade (assim, um personagem sem a Habilidade Luta Sem Armas que quiser defender um ataque de espada terá um redutor de -8 em sua Habilidade geral para a ação).

Maça. Esta Habilidade (baseada na Habilidade do personagem) confere a seu possuidor a capacidade de atacar e defender com maças ou morning stars em combate corpo-a-corpo. Uma maça causa $1d6 + 2 + \text{Ajuste de Força}$ de Dano em combate (o resultado de um dado de seis faces somado a dois e o total resultante é então somado ao Ajuste de Força para obtenção do resultado final). Personagens sem a Habilidade Maça e que quiserem usar uma maça em combate estarão sujeitos a um redutor de -4 na sua Habilidade.

Machado de Guerra. Habilidade (baseada na Habilidade do personagem) que dá a seu detentor a capacidade de lutar com machados que sejam manuseados com apenas uma mão. Um machado de uma mão causa $1d10 + \text{Ajuste de Força}$ de Dano em combate. Pode também ser utilizado para cortar madeira (o que na verdade seria a função original dos machados). É dado um redutor de -4 à Habilidade de um personagem que deseje usar um machado sem possuir a Habilidade Machado.

Machado de Guerra Bimanual. Habilidade (baseada na Habilidade do personagem) que dá a seu detentor a

capacidade de lutar com machados que sejam manuseados com duas mãos. Um machado bimanual causa 1d12 + Ajuste de Força de Dano em combate. Machados bimanuais são difíceis de manusear, portanto cada ponto de valor nesta Habilidade custa 10 Pontos de Personagem. Personagens com Força de valor menor que 10 não podem utilizar um Machado de Guerra bimanual. Um machado bimanual pode também ser utilizado para cortar madeira (o que na verdade seria a função original dos machados). É dado um redutor de -4 à Habilidade de um personagem que deseje usar um machado desses sem possuir a Habilidade Machado Bimanual.

Mangual. Esta Habilidade, que se baseia no índice de Habilidade do personagem, dá a ele a capacidade de atacar durante um combate com um mangual (arma composta de duas partes ligadas por uma corrente; geralmente um cabo de madeira ligado a uma bola de ferro, mas variantes incluem duas e três bolas de ferro. Há também manguais compostos de dois paus de madeira ligados pela correia). Manguais são armas extremamente difíceis de manusear, portanto cada ponto de valor nesta Habilidade custa 10 Pontos de Personagem. Manguais causam 1d12 + Ajuste de Força de Dano. Personagens que não tenham esta Habilidade e desejarem utilizar manguais em combate estarão sujeitos a redutores de -4 em sua Habilidade geral; já personagens que tenham Força menor que 10 não poderão manusear manguais.

Martelo de Guerra. Habilidade (baseada no valor de Habilidade do personagem) que dá a este a capacidade de atacar e defender com um enorme martelo de guerra (geralmente um martelo com cabeça retangular e cabo bastante longo). Martelos de combate causam 1d10 + Ajuste de Força em combate corpo-a-corpo. Personagens com Força menor que 10 não poderão usar tais martelos. Personagens que desejarem usar um Martelo sem a respectiva Habilidade terão um redutor de -4 na Habilidade.

Montaria. Baseada em Agilidade, reflete as habilidades do personagem como cavaleiro, mas o animal que ele monta deve ser especificado (cavalo, lobo, dragão...). Se o cavaleiro tentar montar outro animal sem ser o qual está acostumado, será imposto um redutor de -2 à ação. Quando há uma situação de combate entre um indivíduo montado e outro no chão, o indivíduo no chão deve ter um redutor de -4 em suas ações de ataque e defesa. Se um personagem tenta montar um animal sem possuir a Habilidade Montaria deve ter um redutor de -4 em sua Agilidade.

Natação. Esta Habilidade baseia-se no valor de Agilidade do personagem, e dá a este a capacidade de nadar em rios, mar ou lagos. Personagens que falharem em testes de Natação entrarão em processo de afogamento, e deverão testar sua Resistência; se forem bem sucedidos, ainda estarão conscientes e poderão testar a Habilidade Natação novamente. Não o sendo, ficam

inconscientes, e morrerão em 1d20 rodadas (o resultado de um dado de 20 faces corresponde ao número de rodadas), a menos que algum fator externo aja. Personagens sem a Habilidade Natação que desejarem nadar terão um redutor de -4 em sua Agilidade. Além disso, condições adversas podem implicar redutores, a critério do Mestre.

Navegação. Este Conhecimento, baseado em Inteligência, dá ao personagem a capacidade de se orientar em alto mar, e também garante o conhecimento sobre os fundamentos da Náutica, incluindo tudo que for necessário para navegar com um navio ou barco em alto-mar. Personagens sem este Conhecimento que desejarem utilizá-lo terão um redutor de -4 em sua Inteligência.

Orientação. Um personagem que detenha este Conhecimento (baseado em Inteligência) sabe se orientar com relação aos pontos cardeais, por meio dos astros, pontos de referência geográficos ou coisas do gênero.

Pesca. Esta Habilidade, baseada na Habilidade do personagem, dá a este a capacidade de pescar peixes e outros frutos do mar em rios ou no mar, utilizando-se de varas de pescar, flechas, iscas, ou pequenas armadilhas. Novamente, condições adversas podem implicar redutores, a cargo do Mestre. Personagens que quiserem pescar sem esta Habilidade estarão sujeitos a um redutor de -2 em suas Habilidade.

Primeiros Socorros. Este Conhecimento (baseado em Inteligência) dá ao personagem a capacidade de cuidar de pessoas feridas, ao menos superficialmente. Utilizando-se deste conhecimento, o ferido recuperará pontos de vida duas vezes mais rápido que o normal. Mais detalhes sobre ferimentos e cura no Capítulo sobre Regras do Jogo. Personagens sem este Conhecimento e que quiserem “dar uma de médico” estão sujeitos a redutor de -4 em sua Inteligência.

Punhal. Esta Habilidade, também baseada no valor da Habilidade do personagem permite a este atacar ou defender com um punhal (adaga) em combate corpo-a-corpo. Um punhal causa 1d6 - 1 + Ajuste de Força de Dano (subtrai-se um do resultado de um dado de seis faces, e ao subtotal obtido é somado o Ajuste de Força; chegamos então ao resultado final). Um personagem que deseje usar um punhal e não tiver a Habilidade Punhal terá um redutor de -4 em sua Habilidade.

Rastreamento. Este Conhecimento baseia-se em Inteligência e consiste na capacidade de rastrear pessoas ou animais através de pistas como pegadas e outros sinais. Ambientes e condições adversas podem resultar em redutores, a serem impostos pelo Mestre. Personagens sem este conhecimento que tentarem rastrear algo estarão sujeitos a um redutor de -4 em sua Inteligência.

Salto. Esta Habilidade (baseada na Agilidade do personagem) dá a seu detentor a capacidade de saltar tanto alto quanto longe. Útil para superar obstáculos como valas, cercas, e assim por diante. Personagens que porventura tentarem realizar saltos longos ou altos e não tiverem esta Habilidade terão um redutor de -2 em sua Agilidade.

Sobrevivência. Este Conhecimento (baseado em Inteligência) é característico daqueles que passam prolongados períodos em ambientes selvagens, longe da civilização. Reflete a capacidade de sobreviver utilizando o que a natureza oferece, seja fazendo fogueiras ou armando abrigos com arbustos. Personagens sem este Conhecimento e que tentarem usá-lo terão um redutor de -4 em sua Inteligência.

Teologia. Conhecimento (baseado em Inteligência) que reflete o conhecimento sobre a Contenda Eterna, o estudo das forças divinas que governam o Chayriah. É o conhecimento sobre o Único, as Faces, a criação do Chayriah, as Ordens de Magia e outros assuntos relacionados. É difícil sua pesquisa, logo devem ser gastos 10 pontos para cada ponto desse Conhecimento. Personagens sem este Conhecimento e que desejarem utilizá-lo terão um redutor de -8 em sua Inteligência.

As Habilidades e Conhecimento que foram descritas nas últimas páginas são, portanto, todas as existentes em *Luz e Sombra*. Mais informações sobre seu funcionamento

e o modo como os valores são empregados durante as sessões de jogo serão dadas num próximo capítulo, sobre as regras do jogo especificamente. Agora continuaremos com o nosso exemplo de construção de personagem, ainda utilizando Dagann.

Exemplo: Como já foi visto antes, Dagann tem 45 pontos de personagem ainda para gastar. Estes pontos serão então gastos na obtenção de Habilidades e Conhecimentos. Bem, vejamos; Dagann é um cavaleiro, que especialidades poderia ter? Antes de tudo pensamos em uma arma. Dagann usará uma alabarda. Deve saber atacar e se defender com ela. Alabarda é uma habilidade difícil, ou seja, devem ser pagos 10 pontos de personagem para cada ponto de Alabarda. Pagando 10 pontos para Alabarda/Ataque e 10 para Alabarda/Defesa, chegamos a Alabarda/Ataque 13 e Alabarda/Defesa 13. Sobram ainda 25 dos 45 pontos para gastar em outras especialidades.

Sendo Dagann um cavaleiro, optamos pelos conhecimentos Heráldica e Etiqueta e pela habilidade Montaria para complementá-lo. Também acrescentamos o conhecimento Línguas, pois todos os Vynev sabem falar o Idioma Geral do Chayriah. Gastando 5 pontos para Línguas, Heráldica e Etiqueta, e 10 pontos para Montaria, teremos Heráldica 10, Etiqueta 10, Línguas (Idioma Geral) 10 e Montaria 10. Desse modo, totalizando 45 pontos, temos:

** Alabarda / Ataque Valor: 13 Custo: 10*

* *Alabarda / Defesa* Valor: 13 Custo: 10

* *Heráldica* Valor: 10 Custo: 5

* *Etiqueta* Valor: 10 Custo: 5

* *Línguas (Idioma Geral)* Valor: 10 Custo: 5

* *Montaria* Valor: 10 Custo: 10

Equipamento

Todos carregam consigo alguma coisa quando viajam para outras cidades... No mundo de *Luz e Sombra*, o Chayriah, geralmente pessoas e outros seres também carregam consigo uma parcela de seus pertences: armas, dinheiro, mantimentos, armaduras e outros itens.

De modo geral, cada personagem ou criatura pode carregar tantos itens como Equipamento quanto for o valor de sua Força. Se carregarem mais que isso, estarão sujeitos a um redutor de -2 pontos em todas suas ações físicas para cada unidade a mais. Mas nem tudo pesa o mesmo; um escudo de ferro é muito mais pesado que um cantil, por exemplo.

É por essa razão que alguns itens são considerados como pesando mais que uma unidade. Incluem-se neste caso armaduras, armas muito grandes, escudos e outros. Também existem objetos de pouco peso, que são considerados como meia unidade, como algumas poucas moedas ou dados.

A seguir cobriremos algumas sugestões e estipulações de Equipamento.

Armas. No mundo de Chayriah, o perigo está à espreita...

Por essa razão, muitas pessoas possuem e carregam armas consigo. No entanto algumas armas pesam mais ou menos que as outras; seguem-se, portanto, algumas estipulações.

***Armas de baixo peso.** Para fins de cálculo da capacidade do Equipamento, são consideradas como que pesando uma unidade. Incluem-se nesta categoria punhais, algumas flechas em aljava, alguns dardos e outros semelhantes.

***Armas de peso médio.** Armas desse tipo ocupam duas unidades no Equipamento do personagem. São consideradas armas de peso médio: espadas, manguais, lanças, arcos, bestas, machados comuns, clavas, maças e outras semelhantes.

***Armas muito pesadas.** As armas incluídas nesta categoria ocupam no Equipamento do personagem três unidades. Estão contidas nesta categoria espadas e machados bimanuais, martelos de guerra, alabardas e outros.

Armadura. Utilizadas para a proteção do corpo contra danos físicos, são populares entre guerreiros e outros tipos que não apreciam a possibilidade de ter o estômago confundido com alvo de espadas e flechas... Armaduras são muito comuns no Chayriah, afinal representam uma verdadeira “barreira” contra ataques inimigos. Uma desvantagem de vestir armaduras, porém, é seu elevado peso. Seguem-se as descrições dos tipos de armaduras mais comuns.

***Couroça.** Armadura formada por placas de couro costuradas entre si. Confere a quem a veste um Índice de Armadura de valor 2 ao tronco. Uma couraça pesa três unidades de Equipamento.

***Cota de malha.** Armadura de fios de metal entrelaçados, confere Índice de Armadura 4 ao tronco e membros. Uma cota pesa quatro unidades de Equipamento.

***Armadura de placas de metal.** Armadura semelhante às dos cavaleiros europeus medievais. Confere Índice de Armadura de 7 a 10 (dependendo da qualidade e do metal de que é feita) ao tronco e membros. Este tipo de armadura ocupa de 7 a 10 unidades de Equipamento.

***Elmo.** Armadura para a cabeça, espécie de capacete. Dá Índice de Armadura de 3 a 5 para a cabeça. Ocupa de 1 a 2 unidades de Equipamento.

Escudos. Em *Luz e Sombra* escudos conferem bônus na Habilidade Esquiva ou na Agilidade (o que quer que seja utilizado para desviar de um ataque, sem considerar aparos) que geralmente vão de +5 a +8, dependendo do escudo. O bônus é então somado ao valor que será usado. Escudos ocupam de duas a três unidades de Equipamento. Obviamente, escudos não poderão ser utilizados ao mesmo tempo que armas bimanuais.

Mantimentos. Um personagem pode levar consigo mantimentos para viagens, ou seja, comida e água. Deve-se levar em conta que cada dia de mantimentos ocupa uma unidade; dois dias de sustento ocupam duas e assim por diante.

Dinheiro. No Chayriah, o comércio tem como principal fonte de valor metais preciosos como ouro, prata, cobre e bronze. Esses metais retirados de minas, são então cunhados em moedas que acabam constituindo o dinheiro do Chayriah. Os tipos de moeda variam, mas seu valor é sempre o mesmo, com base no metal com que foram feitas.

Assim, temos dois tipos de moeda: peças de prata (pP) e ouro (pO). Uma peça de ouro vale vinte peças de prata.

Geralmente o personagem iniciante leva consigo até 20 peças de prata. Isso pode variar, porém, de acordo com sua natureza e história. Nesses casos o Mestre deve ter bom senso ao determinar a quantia.

Objetos pessoais. Um personagem pode carregar objetos pessoais, observando que objetos muito leves ocupam meia unidade de Equipamento, objetos leves ocupam uma, objetos de peso médio ocupam duas e objetos pesados ocupam três.

Exemplo: Dagann tem Força 14, logo pode carregar até 14 itens (unidades de Equipamento). Primeiro, damos a ele sua alabarda, arma que ocupará três unidades, por ser uma arma bastante pesada.

Para situações de emergência, Dagann traz consigo dois dias de mantimentos (duas unidades). Como objetos pessoais, leva em uma bolsa de couro um cantil (uma unidade), umas quinze peças de ouro (meia unidade) e um medalhão de família que traz de Vynevgard (meia unidade).

Por fim, concedemos a ele uma armadura de placas confeccionada em Carvynev, que ocupa 7 unidades de equipamento e é de ótima qualidade, dando a ele Índice de Armadura 9.

Sendo que usou todas suas unidades de equipamento, Dagann terá que abandonar algum item seu se quiser evitar o redutor de -2 por excesso de carga ao encontrar novos utensílios em suas aventuras.

Índice de Armadura, Bônus de Escudo, Dano e Pontos

Índice de Armadura. Há uma região da Ficha do Personagem destinada aos valores que representam a proteção das armaduras (Índices de Armadura). Esses valores são subtraídos dos danos em combate.

Tudo que você tem a fazer é escrever os valores correspondentes aos Índices de seu personagem nos campos correspondentes; Cabeça, Tronco e Membros (observação: o índice de armadura no pescoço é automaticamente a metade do da Cabeça). Se o personagem não possuir Armadura em alguma parte do corpo, naquele local seu Índice de Armadura será 0 (zero).

Bônus de Escudo. Nesta região da Ficha, tudo que você tem a fazer é escrever o Bônus que o escudo confere à Habilidade Esquiva ou à Agilidade do personagem. Personagens que não possuírem escudo terão esse Bônus igual a 0 (zero).

Dano. Neste campo devem ser registrados fórmulas que resultarão nas quantidades simbólicas numéricas de dano causadas pelo personagem em combates. Geralmente essas fórmulas são formadas pela “capacidade” de dano de cada arma somadas ou não ao Ajuste de Força do personagem.

Pontos de Experiência. Aqui devem ser registrados o total de pontos adquiridos pelo personagem com o decorrer de aventuras pelo Chayriah. Devem ser registrados os pontos ainda não-utilizados e os pontos já alocados pelo jogador, nos respectivos espaços.

Exemplo: Dagann veste uma armadura de placas de excelente qualidade, concedida a ele pelo Rei Wusuf de Vynevgard Osthoff por seus esforços em serviço do reino. Ela confere Índice de Armadura 9 ao Tronco e Membros do Vynev. Dagann não usa elmo, logo em sua Cabeça o Índice de Armadura é 0.

Dagann também não usa escudo, logo seu Bônus de Escudo é 0.

Na seção sobre Danos, Dagann tem como fórmula de dano de sua alabarda $1d12 + 2$. Ou seja, uma alabarda causa um dano equivalente ao resultado de um dado de doze faces

somado ao Ajuste de Força de Dagann, que é +2.

Se porventura Dagann perder sua alabarda, causará um dano de $1d6/2 + 2$ com as mãos nuas. O resultado de um dado de seis faces dividido por dois e somado ao Ajuste de Força (no caso do nosso cavaleiro, +2) é o dano causado por mãos nuas.

Na lacuna sobre Pontos de Experiência não escrevemos nada, pois Dagann ainda não passou por nenhuma aventura de RPG. Quando ele o fizer, registraremos seus pontos Livres no campo respectivo.

Desenho

Essa seção da Ficha de Personagem, localizada no lado de trás, é o local em que você pode empregar seus dotes artísticos, fazendo um desenho de seu personagem como quiser. Tente fazê-lo fiel à sua imaginação e sua história.

Background

Provavelmente esta é a parte mais importante da Ficha de Personagem. O *Background* consiste na história, na personalidade, no estágio mais importante da composição do personagem.

RPG é um jogo de interpretação, e com *backgrounds* bem feitos você tem a chance de dar vida a seu personagem, fazendo dele quase tão real quanto você mesmo, ao menos em pensamento e idéias.

De nada servem as regras se os personagens não forem incorporados pelos jogadores que os interpretam;

combate e diretrizes complicadas podem ser interessantes, mas tornam-se cansativos se não há algo mais, algo que dê ao RPG aquilo que o distingue de vários outros jogos de estratégia, ou seja, o *role-playing* em si, o ato de fazer o papel de um personagem de fantasia.

A essa altura você deve estar se perguntando, como se faz um *background*, então? Ora, primeiro pense em seu personagem... Descreva as condições de sua infância, sua descrição física... Havia problemas em sua família? Ele foi abandonado pelos pais? Era uma forma de vida alternativa, um guardião enviado pelo Único para salvar o Chayriah da Face Oculta?

Logo, chegamos à adolescência do personagem... A fase em que as grandes mudanças ocorrem. O personagem continua sua vida normalmente? Há uma grande mudança em seus horizontes? Reflita a respeito, e passe para o papel a história que lhe vem à cabeça.

Por fim, chegamos à idade adulta... Descreva a maneira como seu personagem vê o mundo, sua descrição física atual. Suas roupas, seus aliados... As opções são infinitas. Para que você tenha uma idéia, segue-se um exemplo de *background* de Dagann, nosso "herói".

Exemplo: Sob o inverno rigoroso do lado de fora dos salões da cidade de Carvynev, capital de Vynevgard Osthoff, Asane deu a luz Dagann, filho único seu e de Gadilor, cavaleiro a serviço de Wusuf, rei dos Vynev. Desde pequeno o garoto foi conduzido pelo pai a tornar-se, como ele, um servo leal de seu rei. Passando pela escola de

cavaleiros, Dagann foi um aluno destaque. Com vinte anos foi sagrado cavaleiro. Age principalmente nas missões diplomáticas do rei pelo Chayriah, atuando como parte da escolta, e no treinamento de novos cavaleiros para a corte de Wusuf.

Dagann é um homem alto, forte, de feições decididas. Possui longos cabelos dourados, e barba espessa, mas bem cortada, da mesma cor. Seus olhos são azuis e frios como o gelo que assola sua terra durante todo o ano.

Dagann é um homem frio, a princípio de poucas palavras. No entanto ama e tem orgulho extremo de seu povo, de sua origem Vynev. Isso não implica que despreze outros, mas apenas admira muito sua cultura. Passado um primeiro momento extremamente impessoal com o cavaleiro, pode-se notar que ele cultivava amizades fortes, e fará o que for possível para ajudar um amigo em apuros. Tem um relacionamento bastante harmônico com sua família, principalmente seu pai, a quem respeita muito.

Um de seus tutores, espécie de conselheiro à medida que vai vivendo sua vida, é o próprio rei Wusuf, com quem costuma ter conversas amigáveis e informais durante o dia-a-dia. Outro grande amigo seu chama-se Halfus, que como ele é um cavaleiro.

Tudo que Dagann deseja é a felicidade de seu povo e de sua família, colocando essa meta acima de suas necessidades pessoais.

A Magia

Esta seção está relacionada ao uso de feitiços e efeitos mágicos por parte dos personagens. Como já dissemos, a Magia é parte integrante do Chayriah, representada pela Luz e pela Sombra, que funcionam como uma espécie de junção entre os diversos elementos, moldando a realidade.

Apesar de a grande maioria das pessoas possuir certa afinidade com a Magia, são poucas as que podem dominar seus efeitos. São os chamados magos.

Existem duas formas de magia; Magia da Luz e a Magia Negra ou da Sombra. Os praticantes desta obviamente relacionam-se com as Sombras e os efeitos corruptores, destrutivos e caóticos, já os daquela prezam pela reconstituição da matéria, clareza e purificação.

Geralmente os magos são formados nas Ordens de Magia, orientadas unicamente para um dos caminhos citados. Ou seja, não há Mago da Luz e da Sombra ao mesmo tempo; há apenas uma exceção e não se aplica aos jogadores (Kalis).

Segue-se uma breve descrição das principais Ordens de Magia atuantes no Chayriah.

Ordens da Magia

Ordem da Luz. Principal representante da Magia homônima. Seus membros prezam pela ordem e paz, e são inimigos ferrenhos da Ordem

Negra. Alguns dos Magos da Luz mais poderosos do mundo fazem parte dessa sociedade.

Ordem Negra. Ordem antagônica à Ordem da Luz, concentra grande parte dos Magos da Sombra do Chayriah, unidos por um propósito caótico de supremacia. Exatamente por isso é a maior e mais poderosa das Ordens de Magia. É muito difícil encontrar um Mago da Sombra que não seja afiliado a essa escola.

Ordem de Chayrethilion. Ordem constituída por dissidentes da Ordem da Luz, desejosos de maior uso de força no combate à Sombra. Indignados com a passividade e falta de atitude da Luz com relação à Sombra, fundaram uma ordem própria. Apesar de terem alguns ideais semelhantes, são rivais da Ordem da Luz.

Aliança de Lhae. Magos da Luz decepcionados e pequenos magos que não dominavam efeitos muito poderosos, que não desejavam tomar parte diretamente na Contenda Eterna

entre Luz e Sombra, fundaram essa ordem para não se verem isolados. Apenas procuram não serem destruídos e postos de lado pelos acontecimentos, e praticar a Magia livremente.

Criação de um mago

A grande diferença de um personagem mago para um personagem comum é que ele deve gastar parte de seus pontos de Habilidades e Conhecimentos para ser capaz de utilizar a Magia como ferramenta.

No entanto, o aprendizado da Magia exige do feiticeiro um sacrifício muito grande, e geralmente os magos não tem uma estrutura física muito privilegiada, dedicados que são às artes intelectuais.

Dessa forma, personagens magos, diferentemente dos outros, possuem 45 pontos para serem gastos em Atributos e 55 para serem gastos em Habilidades e Conhecimentos.

A distribuição de pontos entre os atributos é semelhante à de um personagem comum, com apenas uma restrição: o mago deve possuir ao menos Inteligência 12, afinal não é nada fácil compreender as artes arcanas.

Quanto às Habilidades e Conhecimentos, o mago poderá escolher as mesmas habilidades que um personagem normal, mas terá acesso a três habilidades/conhecimentos especiais que o possibilitarão utilizar-se da magia. São elas: Poder, Execução e Rapidez de Execução.

Poder.

Habilidade/Conhecimento que reflete quão poderosos e profundos são os efeitos mágicos que o mago conhece. Varia de 1 a 9. Um mago com Poder baixo em Luz faz feitiços básicos de cura e iluminação; já um que tenha alto Poder pode teleportar-se, fazer raios de energia ou transformar-se em luz. Cada ponto de Poder custa, inicialmente, 15 Pontos de Personagem. Com Pontos de Experiência, esse valor aumenta para 50.

Execução.

Habilidade/conhecimento que funciona como valor de teste para determinar se o mago consegue realizar o feitiço desejado da maneira correta. Varia de 1 a 9. Cada ponto de Execução custa inicialmente 5 Pontos de Personagem. Com Pontos de Experiência, esse valor sobe para 30.

Rapidez de Execução.

Habilidade/conhecimento que reflete o tempo de conjuração dos feitiços. Varia de 1 a 9. Um Mago da Sombra com essa característica com valor 1 demora um ou dois minutos para escurecer um aposento, enquanto um outro com valor 9 pode fazê-lo num estalar de dedos... Cabe ao Mestre, no decorrer do jogo, decidir aproximada e comparativamente, o tempo de execução para cada feitiço. Inicialmente, cada ponto de Rapidez de Execução custa 5 pontos de personagem, com pontos de experiência esse valor sobe para 40.

Toda a parte de equipamentos, escudo, *background* e armadura é

utilizada de forma idêntica a aquela utilizada na construção de um personagem comum.

Exemplo: Criaremos agora um novo personagem, agora um Mago da Luz denominado Tolker. Primeiro, a parte dos atributos. Temos 45 pontos para distribuir.

Antes de tudo, verificamos os modificadores de Tolker. Sendo um mago Tergar, seus valores são Força -2, Inteligência +1 e Resistência -1, além de Pontos de Magia +2.

Aplicando os modificadores e gastando os 45 pontos decidimos que ele terá Força 6 (Ajuste de Força -1), Agilidade 8, Habilidade 7, Inteligência 12 e Resistência 10 (15 pontos de vida). A Bravura de Tolker é 0, e jogando três dados e somando seus resultados ao bônus de +2, chegamos a 15 Pontos de Magia.

Agora passamos aos 55 pontos de Habilidades e Conhecimentos. Sendo Tolker um mago, gastaremos com a Magia antes. Pagando 15 pontos adquirimos Poder 1, depois com mais 15 conseguimos Execução 3, e com mais 5, Rapidez de Execução 1. Gastos 35 pontos com Magia, obtivemos um mago com valores mágicos baixos, mas perfeitamente compatíveis com o que se espera de um mago iniciante: capacidade de realizar feitiços extremamente básicos, sucesso mediano/baixo na execução correta desses feitiços, e um tempo bastante considerável de concentração para que ocorram.

Sobram ainda 20 pontos para serem gastos com outras áreas. Decidimos primeiramente por Teologia, gastando 10 pontos - é um daqueles

Conhecimentos difíceis - para conseguir Teologia 13. Sobram ainda 10. Optamos por Línguas e Intuição. Desse modo, essas são as especialidades de Tolker:

* Magia / Poder Valor: 1 Custo: 15

* Magia / Execução Valor: 3 Custo: 15

* Magia / Rapidez de Execução Valor: 1 Custo: 5

* Teologia Valor: 13 Custo: 10

* Línguas (Inscrições Mágicas) Valor: 13 Custo: 5

* Intuição Valor: 13 Custo: 5

Agora quanto ao equipamento. Tolker pode carregar até seis unidades de equipamento. Tolker veste um manto bege-claro relativamente pesado (uma unidade), um livro com feitiços que está estudando no momento, escrito por seu tutor (uma unidade), além de algum dinheiro, umas doze peças de prata (meia unidade) e mais uns pergaminhos com anotações pessoais sobre sua Magia e material para escrita (meia unidade), ocupando três unidades de equipamento, tendo três vagas.

Tolker não possui escudo, logo seu bônus de escudo é 0, nem armadura, então todos os seus índices são 0.

O dano que Tolker pode fazer fisicamente é com as mãos nuas, cuja fórmula no caso é $1d6/2 - 1$.

Agora procederemos ao background do mago.

Tolker é um mago formado no templo da Ordem da Luz localizado em Lhae, capital do reino de Crim. Desde criança criado na Ordem, enviado pelos pais que não conheceu, foi monitorado por Hallos, que tornou-se seu professor em magia. Provou ser um aluno dedicado em seus estudos, e

conquistou aos poucos a simpatia do mestre, que passou a tratá-lo como um filho.

É um homem Tergar jovem ainda, de vinte e dois anos, de um metro e setenta. É magro e tem cabelos longos e finos, da cor castanha. Geralmente veste as túnicas brancas ou claras da Ordem da Luz.

Vê na Ordem sua casa, e sempre está pronto para servir os magos/sacerdotes acima dele na hierarquia, geralmente com traduções ou pesquisas de efeitos mágicos. Raramente sai do templo, a não ser vez ou outra quando vai à Praça do Comércio de Lhae para comprar mantimentos com os servos inferiores da Ordem.

Tolker é um mago, mas bastante humilde e simplório. Tem intenções mundanas e pouca ou nenhuma ambição. Sonha com um grande amor fora das paredes da Ordem, ou com um pouco de movimento em sua vida, mas não acredita que isso irá acontecer. Nunca pensa em si, no futuro, com poderes equivalentes aos de magos como Geldor ou Jhoves, conhecidos por todo o Chayriah.

Seu relacionamento com seus colegas e mestre é o melhor possível. Mostra-se sempre prestativo e compreensível com os motivos da Ordem.

Regras Básicas de Magia

A Magia, assim como outras habilidades e conhecimentos, também é "testada" através de lances de dados. A grande diferença é que o valor de

teste pode variar no máximo de 0 a 9, e os lances são feitos com 1d10.

Existem três valores de Magia, todos obrigatórios com valor de pelo menos 1, de que o mago dispõe para realizar seus feitiços.

A primeira, Poder, não funciona como valor de teste. Como a Bravura, funciona como valor de referência, determinando a complexidade do que o mago pode fazer.

A segunda, Execução, é o valor de testes que será utilizado pelo mago.

A terceira, Rapidez de Execução, é um valor de referência e comparativo que demonstra o tempo para conjurar feitiços.

A mecânica de testes é simples. O mago anuncia que irá realizar determinado feitiço, compatível com seus conhecimentos (ou seja, Poder), e interpreta o uso da Magia. É importante salientar que não basta declarar "estar soltando uma magia", e simplesmente jogar os dados. O jogador deve dizer o que seu mago sente, faz, gesticula, usa como componente material, verbal, etc, para canalizar as energias da Luz ou Sombra e realizar o efeito desejado. Luz e Sombra não é videogame ou jogo de tabuleiro, e pede interpretação. Após fazer o indicado, o Mestre determinará, de acordo com o bom senso, um tempo de concentração para a realização do feitiço, e ao final desse período o jogador deverá lançar 1d10 e obter um resultado menor ou igual ao de sua Execução. Resultado maior implica falha, ou seja, o feitiço não acontece e/ou tem efeito diverso do pretendido.

Não importa o valor da Execução, um resultado 0 no dado é sempre uma falha terrível, com consequências desastrosas, a cargo do Mestre, para os magos mais fracos, ou apenas falha, para magos com valor de Execução 7, 8 ou 9.

Quando um mago realiza um feitiço, ele gasta um pouco da energia mística que traz dentro de si. São os pontos de magia. Cada feitiço exige determinada quantidade do mago, e essa quantidade será consumida, sendo o feitiço bem sucedido ou não em sua execução.

Pontos de magia são necessários também para manejo de vários itens mágicos, como por exemplo armas.

Exemplo: Falken, um Ghiar, deseja utilizar um daichir mágico. O daichir precisa que seu portador possua pelo menos 8 pontos de magia para que possa manifestar suas propriedades mágicas. Como Falken só possui 2 pontos de magia, o daichir funciona como uma arma normal.

Feitiços

Segue uma lista da maior parte dos feitiços disponíveis tanto para magos da Luz quanto da Sombra, sob os respectivos valores de Poder que os fazem possíveis. Custos de pontos de magia e duração estão inclusos em cada feitiço. Antes da lista, algumas considerações devem ser feitas.

* Magos sentem seus pontos de magia.

* Magos sentem magia em itens e objetos, quando em contato com eles.

* Cancelamento de um feitiço pode ser feito através de realização de feitiço oposto ou feitiço de Poder equivalente e custo 1 ponto de magia maior.

* Conjuntos Elementais de Ethilion não levam dano de magia da Sombra ou Luz.

Poder I

Cura. Feitiço da Luz. Consiste na recuperação de ferimentos do mago ou de uma pessoa que esteja ao alcance do toque dele.

Custo:

* 2 pontos de magia para cada 1d6 pontos de vida recuperados.

* 3 pontos de magia para cada 1d6 pontos de vida recuperados se o personagem estiver inconsciente.

* 4 pontos de magia para cada 1d6 pontos de vida recuperados se for efeito instantâneo.

Notas: geralmente leva uma hora para fazer efeito completo.

Clarão. Feitiço da Luz. Consiste na conjuração de uma luz momentânea e extremamente forte, que ilumina todo um aposento ou ambiente.

Custo:

* 1 ponto de magia para cegar a(s) vítima(s) por uma rodada.

* 3 pontos de magia para cegar a(s) vítima(s) por 1d6 rodadas.

Notas: efeito instantâneo.

Iluminar. Feitiço da Luz. Consiste na iluminação com luz artificial, proveniente da energia mágica do mago, de um ambiente.

Custo:

* 1 ponto de magia para iluminar uma sala ou ambiente menor.

* 3 pontos de magia para um grande ambiente.

Notas: o ambiente fica iluminado enquanto o mago estiver nas proximidades ou até quando ele desejar. A iluminação desse feitiço só pode ser desfeita por feitiço oposto.

Doença. Feitiço da Sombra. Consiste na conjuração mágica de determinada doença que atingirá uma vítima, ao alcance do toque. A quantidade de dano causada deve refletir a gravidade da doença, a ser escolhida pelo jogador ou Mestre.

Custo:

* 2 pontos de magia para cada 1d6 de dano causado pela enfermidade, ao longo de 1d6 dias. Os pontos de vida da vítima causados pela doença não podem ser recuperados enquanto ela estiver doente. No caso do dano causado ser maior que os Pontos de Vida do personagem, ele deve procurar cura medicinal (quando possível) ou mágica ou morrerá ao final do período dos 1d6 dias.

Escurecer. Feitiço da Sombra. O mago consegue escurecer o ambiente até deixá-lo tomado pela noite, mesmo sendo iluminado.

Custo:

* 1 ponto de magia para escurecer uma sala ou ambiente menor.

* 3 pontos de magia para escurecer um grande ambiente.

Notas: o ambiente fica tomado pela escuridão enquanto o mago estiver nas proximidades ou enquanto desejar. A escuridão desse feitiço só pode ser desfeita por feitiço oposto.

Ilusão. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago pode conjurar uma ilusão que dure uma cena, mas bastante simples, sem movimento ou som e sensível ao toque, ou seja, desaparece ao ser tocada. Pode ser usada para enganar apenas uma pessoa.

Custo:

* 1 ponto de magia.

Notas: o efeito é instantâneo.

Poder II

Purificar. Feitiço da Luz. Consiste num feitiço para remover impurezas, mágicas ou naturais da matéria.

Custo:

* 1 ponto de magia para purificar uma pequena quantidade de comida.

* 2 pontos de magia para purificar uma grande quantidade de comida.

* 4 pontos de magia para purificar uma plantação.

* 8 pontos de magia para purificar um riacho.

Notas: o efeito é instantâneo.

Alimento. Feitiço da Luz. O mago pode fazer com que uma pessoa, ao alcance de seu toque, perca a necessidade de se alimentar e hidratar por um dia inteiro, sem sofrer avarias físicas.

Custo:

* 1 ponto de magia para dia de sustento.

Notas: o efeito é instantâneo.

Raios de Luz Sem Dano. Feitiço da Luz. O mago pode conjurar raios de energia luminosa que não chegam a ferir uma pessoa.

Custo:

* 1 ponto de magia se o Poder do mago for menor que 6.

* 0 pontos de magia se o Poder do mago for 6 ou maior.

Notas: a duração do feitiço varia segundo a vontade do mago. O efeito é instantâneo.

Apodrecer. Feitiço da Sombra. O mago pode apodrecer quantidades limitadas da matéria, tornando-as inúteis para consumo, por exemplo.

Custo:

* 1 ponto de magia para apodrecer uma pequena quantidade de comida.

* 2 pontos de magia para apodrecer uma grande quantidade de comida.

* 4 pontos de magia para apodrecer uma plantação.

* 8 pontos de magia para poluir a água de um riacho e prejudicar a vida dos animais que lá vivem.

Notas: o efeito é instantâneo.

Fome/Sede. Feitiço da Sombra. O mago pode causar a sensação de fome ou sede numa vítima determinada como se ela não tivesse se alimentado por um dia.

Custo:

* 2 pontos de magia.

Notas: o efeito é instantâneo. Se a vítima não beber água em um dia após o feitiço ou não se alimentar após dois dias, morrerá, se for humana.

Medo. Feitiço da Sombra. O mago inspira medo em uma pessoa, que se falhar num teste de Inteligência torna-se receosa ou intimidada por algo, durante alguns segundos, que causa redução momentânea de todos os seus valores numéricos.

Custo:

* 2 pontos de magia para cada redutor de -1 em seus valores.

Notas: efeito instantâneo.

Efeitos com Sombra. Feitiço da Sombra. O mago pode movimentar, criar e

moldar pequenas porções de energia negra, que não são capazes de causar dano a uma pessoa.

Custo:

* 1 ponto de magia se o Poder do mago for menor que 6.

* 0 pontos de magia se o Poder do mago for 6 ou mais.

Notas: a duração do feitiço varia segundo a vontade do mago. O efeito é instantâneo.

Ilusão. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago pode conjurar uma ilusão um pouco sofisticada, com movimento, mas sem som, que pode ser desfeita com o toque. A ilusão dura uma cena. Pode enganar até duas pessoas.

Custo:

* 2 pontos de magia.

Poder III

Detectar Bem / Mal. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago pode, ao observar uma pessoa ou criatura, enxergar a sua índole. Caso o alvo da Magia tenha objetivos malignos, o mago o enxergará com o corpo coberto de manchas. No caso de uma pessoa bondosa, o mago o verá envolto em luz.

Custo:

* 1 ponto de magia para detectar bem ou mal em uma pessoa ou criatura.

Notas: o efeito é instantâneo.

Coragem. Feitiço da Luz. O mago encoraja o alvo da Magia, tornando-a inspirada, confiante, aumentando seus valores numéricos por alguns segundos.

Custo:

* 2 pontos de magia para cada bônus de +1 em seus valores.

Notas: não permite intimidação e o seu efeito é instantâneo.

Comunicar-se com Outros Magos. Feitiço da Luz ou Sombra. Ao utilizar este feitiço o mago se torna capaz de comunicar-se com outros magos telepaticamente.

Custo:

* 1 ponto de magia para comunicar-se com magos próximos.

* 4 pontos de magia para comunicar-se com magos distantes.

* 8 pontos de magia para comunicar-se com espíritos de magos em templos.

Notas: a comunicação só se faz se ambas as partes assim o desejarem, por elo telepático. Pode levar até meia hora para ser estabelecido contato. O elo dura por uma conversa.

Ilusão. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago pode conjurar uma ilusão um pouco sofisticada, com movimento, com som, mas que pode ser desfeita com o toque. A ilusão dura uma cena. Pode enganar até duas pessoas.

Custo:

* 2 pontos de magia.

Poder IV

Recompor. Feitiço da Luz. O mago é capaz de recompor a estrutura física de objetos ou matéria.

Custo:

- * 1 ponto de magia para coisas simples.
- * custo variável para outras coisas, a cargo do Mestre.

Notas: efeito instantâneo.

Recuperar. Feitiço da Luz. O mago pode recuperar a índole de uma pessoa má, tornando-a boa.

Custo:

- * Inteligência da pessoa alvo em pontos de magia.

Notas: para realizar tal feitiço, o mago deve testar sua Execução com redutor equivalente à Inteligência da pessoa alvo dividida por três. Se o resultado dessa operação for menor que zero, um resultado 1 no dado é considerado um sucesso. Efeito instantâneo.

Raio de Energia. Feitiço da Luz. O mago é capaz de conjurar raios de energia capazes de causar dano considerável em uma pessoa ou mais.

Custo:

- * 3 pontos de magia para cada 1d10 de dano causado pelo raio, sem direito a Índice de Armadura para a vítima.

Notas: efeito instantâneo.

Destruir. Feitiço da Sombra. O mago é capaz de danificar, fragmentar ou destruir a estrutura física de um objeto ou matéria.

Custo:

- * 1 ponto de magia para coisas simples.
- * custo variável para outras coisas, a cargo do Mestre.

Notas: efeito instantâneo.

Corromper. Feitiço da Sombra. O mago pode corromper a índole de uma pessoa boa, tornando-a má.

Custo:

- * Inteligência da pessoa alvo em pontos de magia.

Notas: para realizar tal feitiço, o mago deve testar sua Execução com redutor equivalente à Inteligência da pessoa alvo dividida por três. Se o resultado dessa operação for menor que zero, um resultado 1 no dado é considerado um sucesso. Efeito instantâneo.

Energia Negra. Feitiço da Sombra. Consiste em criar rajada de energia negra capaz de ferir consideravelmente uma pessoa ou mais.

Custo:

- * 3 pontos de magia para cada 1d10 de dano causado pela rajada, sem direito a Índice de Armadura para a vítima.

Notas: efeito instantâneo.

Horror. Feitiço da Sombra. Causa paralisia e horror na vítima, que se falhar num teste de Inteligência fica impossibilitada de tomar qualquer ação por algumas rodadas.

Custo:

* Metade da Inteligência da vítima em pontos de magia.

Notas: para sua realização do feitiço o mago sofre redutor na sua Execução equivalente a Inteligência da vítima dividida por três.

Ilusão. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago pode conjurar uma ilusão mais sofisticada, com movimento, com som e resistente ao toque. A ilusão dura uma cena. Pode enganar até duas pessoas.

Custo:

* 4 pontos de magia.

Poder V

Benzer. Feitiço da Luz. Através deste feitiço o mago pode benzer, proteger do poder da Sombra, uma pessoa ou objeto.

Custo:

* 1 ponto de magia para cada três dias de proteção para um item.

* 1 ponto de magia para cada dia de proteção para uma pessoa.

Notas: efeito instantâneo. Para benzer pessoa ou objeto, a vítima deve estar no campo de visão do mago.

Escudo de Energia. Feitiço da Luz. O mago, através deste feitiço, conjura um escudo de energia capaz de absorver ataques físicos ou mágicos.

Custo:

* 1 ponto de magia para cada 1 ponto de vida de tolerância.

Notas: o escudo pode abranger um pequeno grupo de pessoas, desde que o mago estiver disposto a absorver todos os ataques que o grupo sofrerá com o escudo. Por outro lado, o grupo não poderá atacar enquanto o escudo estiver ativo, em vista de que consiste numa barreira para ambos os lados. O mago pode desfazer o escudo quando quiser. Efeito instantâneo.

Banir Mortos Vivos. Feitiço da Luz. O mago é capaz de desvincular o corpo de um morto-vivo, tal como um zumbi ou esqueleto, da energia mágica que o anima.

Custo:

* 5 pontos de magia por criatura.

Notas: efeito instantâneo.

Amaldiçoar. Feitiço da Sombra. O mago é capaz de rogar pragas que atingirão a vítima magicamente, como se ela fosse azarada; tudo que possa dar errado com essa pessoa ocorrerá. O feitiço pode ser realizado em itens também,

nesse caso a maldição atingirá o portador.

Custo:

* 1 ponto de magia para cada três dias de maldição para um item.

* 1 ponto de magia para cada dia de maldição para uma pessoa.

Notas: efeito instantâneo. Para amaldiçoar pessoa ou objeto, a vítima deve estar no campo de visão do mago.

Barreira de Sombra. Feitiço da Sombra. O mago conjura um campo de força de Sombras, que consegue absorver dano físico.

Custo:

* 1 ponto de magia para cada ponto de dano de tolerância.

Notas: a barreira pode abranger um pequeno grupo de pessoas, desde que o mago estiver disposto que a barreira absorva todos os ataques que o grupo vier a sofrer. Por outro lado, o grupo não poderá atacar enquanto a barreira estiver ativa, em vista de que ela consiste numa barreira para ambos os lados. Efeito instantâneo. O mago pode desfazer o feitiço quando quiser.

Criar Mortos-Vivos. Feitiço da Sombra. O mago pode animar um corpo ou conjunto de ossos após um complexo ritual, dando origem a uma criatura morta-viva.

Custo:

* 5 pontos de magia para animar um Zumbi (corpo pútrido com 80 pontos

de atributos, só leva dano de armas mágicas).

* 8 pontos de magia para animar um Esqueleto (esqueleto humano completo ou quase, com 80 pontos de atributos e 25 de habilidades e conhecimentos, leva apenas um terço do dano de armas de corte, e só pode ser ferido com armas mágicas).

Notas: trata-se de um complexo ritual com vários componente que leva horas de duração. A criatura obedece comandos verbais simples do mago que a conjurou. O mago pode tirar a vida de uma criatura que tenha conjurado de acordo com sua vontade.

Dreno de Vida. Feitiço da Sombra. O mago drena energia vital da vítima humana para proveito próprio.

Custo:

* 1 ponto de magia para cada ponto de vida drenado.

Notas: o mago pode utilizar o feitiço de duas maneiras. A primeira é a seguinte: cada três pontos de vida drenados constituem um ponto de vida novo para o mago. Se o mago conseguir mais pontos de vida desse modo do que sua quantidade máxima, ele mantém esses pontos até perdê-los em combate. A segunda: cada cinco pontos de vida drenados constituem um ponto de magia temporário para o mago, que permanecerá com ele até ser gasto em um feitiço.

Fazer o Dia. Feitiço da Luz. O mago consegue manipular as características do tempo de uma grande área, fazendo o amanhecer de um dia de sol na área em questão.

Custo:

- * 2 pontos de magia se o céu estiver nublado inicialmente.
- * 4 pontos de magia se for noite.

Notas: o efeito é instantâneo.

Afastar Criaturas da Sombra. Feitiço da Luz. O mago consegue evitar a aproximação de criaturas ligadas à Sombra. Não se aplica a seres humanos.

Custo:

- * 2 pontos de magia para afastar criaturas fracas.
- * 5 pontos de magia para afastar criaturas poderosas.

Notas: o efeito é instantâneo. O mago consegue afastar uma criatura de uma pessoa com esse feitiço. Ele dura por até uma hora, e só pode ser feito uma vez pelo mesmo mago em cada criatura.

Flechas de Luz. Feitiço da Luz. O mago consegue criar flechas de luz que flutuam a seu redor, e vai lançando-as uma de cada vez a cada rodada, infligindo dano.

Custo:

- * 3 pontos de magia para criar 1d20 flechas de luz.

Notas: após criar as flechas, o mago deve atirá-las uma por rodada, testando Execução para determinar sua pontaria. Cada flecha de luz causa 1d6 de dano, sem direito a Índice de Armadura.

Fechar o Tempo. Feitiço da Sombra. O mago pode reunir nuvens escuras ou a própria escuridão para criar tempos tempestuosos, noturnos e assim por diante.

Custo:

- * 2 pontos de magia se o céu estiver nublado inicialmente.
- * 4 pontos de magia se for dia.

Notas: o efeito é instantâneo.

Ilusão. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago é capaz de criar uma ilusão sofisticada que possua vida aparente, movimento, som, resistente ao toque e que tenha reações e sensações, ou seja, uma ilusão provida de certa inteligência. Pode enganar até duas pessoas. Dura uma cena.

Custo:

- * 6 pontos de magia.

Poder VII

Invisibilidade. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago pode tornar-se literalmente invisível por tempo limitado, juntamente com suas posses pessoais.

Custo:

*** 1 ponto de magia para ficar invisível para cada minuto.**

Notas: efeito instantâneo.

Teleporte na Luz. Feitiço da Luz. O mago mescla-se à luz, teleportando-se para outros locais.

Custo:

*** 1 ponto de magia para teleportar-se poucos metros.**

*** 4 pontos de magia para teleportar-se alguns quilômetros.**

*** 10 pontos de magia para teleportar-se alguns dias de viagem.**

*** 20 pontos de magia para teleportar-se para qualquer lugar.**

Notas: o efeito é instantâneo. O mago pode teleportar uma pessoa apenas com esse feitiço. Se ele for teleportar outra pessoa que não ele mesmo, deve criar um portal mágico.

Rejuvenescer. Feitiço da Luz. O mago pode rejuvenescer uma pessoa em anos de vida, dando a ela saúde e aparência compatíveis.

Custo:

*** 5 pontos de magia para cada ano rejuvenescido.**

Notas: o efeito demora uma semana para cada ano rejuvenescido, ou seja, ocorre gradualmente.

Teleporte na Sombra. Feitiço da Sombra. O mago mescla-se à sombra, teleportando-se para outros locais.

Custo:

*** 1 ponto de magia para teleportar-se poucos metros.**

*** 4 pontos de magia para teleportar-se alguns quilômetros.**

*** 10 pontos de magia para teleportar-se alguns dias de viagem.**

*** 20 pontos de magia para teleportar-se para qualquer lugar.**

Notas: o efeito é instantâneo. O mago pode teleportar uma pessoa apenas com esse feitiço. Se ele for teleportar outra pessoa que não ele mesmo, deve criar um portal mágico.

Envelhecer. Feitiço da Sombra. O mago pode envelhecer uma pessoa em anos de vida, dando a ela saúde e aparência compatíveis.

Custo:

*** 5 pontos de magia para cada ano envelhecido.**

Notas: o efeito é instantâneo.

Ilusão. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago é capaz de criar uma ilusão sofisticada que possua vida aparente, movimento, som, resistente ao toque e que tenha reações e sensações, ou seja, uma ilusão provida de certa inteligência. A ilusão pode causar dano aparente em combate. Dura uma cena.

Custo:

*** 8 pontos de magia para enganar uma pessoa.**

* 10 pontos de magia para enganar até cinco pessoas.

Poder VIII

Virar Luz. Feitiço da Luz. O mago transforma sua essência em luz e vai a qualquer lugar que deseje, podendo voltar a sua forma normal mediante outro teste a qualquer momento, mas ao voltar a sua forma física estará com 0 pontos de magia.

Custo:
* 12 pontos de magia.

Notas: efeito instantâneo.

Esfera de Energia. Feitiço da Luz. O mago conjura uma grande esfera formada por luz instável, extremamente brilhante, que explode causando dano na(s) vítima(s).

Custo:
* 5 pontos de magia para cada 2d10 de dano causado na vítima.

Notas: efeito instantâneo. O mago conjura uma bola e depois a arremessa na direção da vítima, e quando a esfera se aproxima do alvo, explode.

Virar Sombra. Feitiço da Sombra. O mago transforma sua essência em sombra e vai a qualquer lugar que deseje, podendo voltar a sua forma normal mediante outro teste a qualquer momento, mas ao voltar a sua forma física estará com 0 pontos de magia.

Custo:
* 12 pontos de magia.

Notas: efeito instantâneo.

Buraco Negro. Feitiço da Sombra. O mago conjura um buraco negro de cerca de dois metros de raio, que atua fazendo sucção da matéria, desintegrando-a.

Custo:
* 20 pontos de magia.

Notas: efeito instantâneo. O buraco negro dura por duas a três rodadas, e a vítima deve fazer um teste de Força, ou dois, se estiver próxima, para resistir à força de atração do buraco negro. Se for mal sucedida, será jogada no Limbo e provavelmente morrerá.

Poder IX

Invocar Dragão da Luz. Feitiço da Luz. O mago cria um portal mágico que traz o dragão desejado, que deve ser especificado ou será o mais próximo, se essa for a vontade do dragão.

Custo:
* 15 pontos de magia para convocar o Dragão da Luz mais próximo.
* 18 pontos de magia para convocar um Dragão da Luz específico.

Notas: demora alguns segundos para que faça efeito, e o dragão deve chegar por teleporte.

Ressureição. Feitiço da Luz. O mago consegue trazer uma pessoa de volta à vida, após morta.

Custo:

* quantidade de pontos de magia igual em valor ao total de pontos de vida da pessoa a ser ressuscitada.

Notas: efeito instantâneo. Somente pessoas mortas há menos de um mês podem ser trazidas de volta à vida, e seus corpos devem estar razoavelmente conservados.

Invocar Dragão da Sombra. Feitiço da Sombra. O mago cria um portal mágico que traz o dragão desejado, que deve ser especificado, ou será o mais próximo, se essa for a vontade do dragão.

Custo:

* 15 pontos de magia para convocar o Dragão da Sombra mais próximo.

* 18 pontos de magia para convocar um Dragão da Sombra específico.

Notas: demora alguns segundos para que faça efeito, e o dragão deve chegar por teleporte.

Morte. Feitiço da Sombra. O mago causa uma falência nos órgãos de uma pessoa pelo toque, simplesmente causando sua morte.

Custo:

* quantidade de pontos de magia igual em valor ao total de pontos de vida da pessoa a ser morta.

Notas: a vítima morre em alguns segundos.

Vapores da Morte. Feitiço da Sombra. O mago conjura uma grande nuvem de vapores venenosos que pode afetar uma multidão, causando grande dano.

Custo:

* 10 pontos de magia.

Notas: os vapores causam 1d20 pontos de dano em cada criatura atingida, causando no mínimo inconsciência automática. O feitiço dura por até cinco rodadas. A vítima pode tentar um teste de Resistência para evitar os problemas do feitiço.

Ilusão. Feitiço da Luz ou Sombra. O mago é capaz de criar uma ilusão sofisticada que possua vida aparente, movimento, som, resistente ao toque e que tenha reações e sensações, ou seja, uma ilusão provida de certa inteligência. A ilusão pode causar dano aparente em combate. Engana multidões. Dura uma cena.

Custo:

* 14 pontos de magia.

Exemplo: Tolker, nosso mago da Luz, possui Poder 1. Isso significa que poderá utilizar-se dos seguintes feitiços: Cura, Iluminar, Clarão e Ilusão simples, que são os feitiços classificados sob Poder 1 que podem ser realizados por servos da Luz.

Itens Mágicos

Além dos feitiços, a Magia também pode estar expressa em objetos, artefatos mágicos que carregam consigo diferentes poderes.

A maioria dos itens mágicos exige uma quantidade mínima de pontos de magia de seu portador para manifestar suas características sobrenaturais. Caso esse pré-requisito não seja atendido, o item se comportará como um objeto normal.

Além disso, há seis elementos básicos formadores do Chayriah: Luz, Sombra, Água, Terra, Fogo e Ar. A Magia dos dois primeiros está representada pelos feitiços e pelas Ordens de Magia. Já os outros elementos têm sua magia representada por armas e armaduras provenientes de Ethilion, o plano de existência em que vive o Único, grande divindade. São itens de poder inigualável, diferentes entre si e com características próprias.

Regras do Jogo

Para garantir o bom andamento do jogo, o Mestre e os jogadores devem se basear num conjunto de regras.

Luz e Sombra possui regras simples, mas bastante adequadas, e com um bom nível de realismo.

Teste de Valores

Para efetuar todos os valores de testes, com exceção dos testes de Magia, deve ser utilizado um dado de vinte faces (1d20).

A mecânica dos testes é simples. Lançando o dado, o jogador precisa obter resultado menor ou igual ao valor em questão para ser bem sucedido em sua atuação. Caso tenha resultado maior que seu valor, sua ação terá fracassado.

Exemplo: Kelther, um cavaleiro Tergar, deseja subir numa árvore para apanhar um fruto. Ele possui Escalada 12. Jogando 1d20, deve conseguir 12 ou menos para ser bem sucedido. Caso contrário não conseguirá escalar a árvore.

O Mestre pode aplicar modificadores ao sucesso de uma ação se ela for muito fácil ou difícil.

Exemplo: Alandir, um ladrão, tenta confeccionar para si flechas envenenadas. Para isso ele precisa criar um preparado líquido a partir de secreções de uma planta determinada. Ele possui Botânica 14. Para realizar a extração e criar o preparado deve fazer um teste com esse valor. O Mestre determina que é um teste difícil, pois trata-se de uma planta rara e de difícil manuseio. Desse modo, dá a Alandir um redutor de -2 em sua Botânica. Alandir deve conseguir 12 ou menos no lance de dado para ser bem sucedido.

Todo resultado 20 no dado num teste de valores é uma falha na ação. Se o valor que estiver sendo testado for 18 ou menos, temos uma falha terrível, com conseqüências desastrosas, determinadas pelo Mestre. Se o valor testado for 19 ou mais, temos apenas uma falha.

Exemplo: Ohrin, um lenhador, corta lenha para se preparar para o duro inverno. O Mestre pede que Ohrin

teste sua habilidade de Machado, que tem valor 16. Ohrin, infelizmente, consegue um 20 no dado. O Mestre determina que houve uma falha grave, e o machado de Ohrin quebrou-se enquanto ele cortava lenha.

De forma oposta, todo resultado 1 num teste de valores com 1d20 consiste num acerto inquestionável, uma ação prodigiosa.

Exemplo: Kierav , um cavaleiro da Luz, tenta mover-se em silêncio por uma floresta durante o dia. Ele deveria testar a Habilidade Deslocamento Furtivo, mas não possui essa habilidade. Logo, deverá fazer um teste contra sua Agilidade, com um redutor de -1 pela claridade do dia. Kierav possui Agilidade 10, logo deverá conseguir 9 no dado para ser bem sucedido. Ele consegue 1. É um grande sucesso, o Mestre determina que ele foi extremamente furtivo, e passou despercebido até a possíveis olhares atentos.

Caso um personagem deseje fazer algo que possa ser impedido ou influenciado por uma ação de outro personagem, deve ser feita uma disputa de valores. É determinada a diferença por qual cada um acertou o teste, e aquele que conseguiu a maior diferença vence a disputa. Se ambos acertarem pela mesma diferença, ninguém vence a disputa, e deve ser realizado outro lance.

Exemplo: Borag, um guerreiro Tergar com Força 14, participa de uma queda de braço com Ohrin, com Força 15, numa taverna. A situação configura

uma disputa. Borag lança o d20 e obtém 12, ou seja, acerta o teste por uma diferença de 2. Já Ohrin consegue 3 como resultado, acertando o teste por uma diferença de 12. Logo, Ohrin vence a disputa (e a queda de braço).

Combate

O combate muitas vezes se destaca como parte fundamental da aventura. É onde o risco da morte é mais evidente.

O processo de combate deve seguir etapas lógicas durante uma mesma rodada, descritas a seguir.

O combate é determinado por várias rodadas em que ocorrem várias ações simultâneas. Rodadas são períodos de tempo abstratos, sem medida fixa, apenas para medição e determinação do que pode ser feito por cada personagem durante o processo. Para facilitar a compreensão tomemos uma rodada como um período de quatro a seis segundos.

I

Os jogadores devem anunciar suas intenções quanto ao que desejam fazer. Ações podem envolver correr, andar, atacar um oponente, lançar um feitiço, sacar uma arma, falar algumas palavras com outro personagem, etc.

II

A ordem de execução das ações é determinada de acordo com o valor de Agilidade das partes envolvidas. Quanto maior a Agilidade, mais cedo

o personagem agirá com relação aos outros. Se dois personagens tiverem valores de Agilidade iguais, devem lançar 1d6, e quem obtiver o maior resultado fará sua ação antes durante a rodada. Esse procedimento deve ser repetido todas as rodadas.

III

Os ataques e defesas são resolvidos, os danos calculados, e demais ações são resolvidas. Fim da rodada, início de outra.

Um personagem pode atacar um outro, com armas de combate corpo-a-corpo (se estiver próximo do outro no mínimo uns dois metros), ou com armas de arremesso ou longo alcance.

Ataques e defesas em combate são efetuadas da mesma forma que testes de valores, mas com algumas peculiaridades.

Ataques a Longa Distância

Para efetuar ataques com arcos, bestas, ou armas de arremesso como lanças e punhais, deve ser feito um teste de valores.

Antes de tudo, o jogador deve anunciar sua intenção de acertar em algum local ou parte do corpo de uma vítima. De acordo com a dificuldade da façanha, devem ser aplicados modificadores para o valor de ataque do personagem. Para o corpo humano, já existem alguns redutores estabelecidos. Redutor de -2 para

acertar uma perna, redutor de -3 para acertar um braço, -6 para acertar a cabeça, -8 para acertar o pescoço, 0 para acertar o tronco. Redutores de outros locais e também devido a distância e dificuldade do ataque devem ser aplicados de acordo com o bom senso do Mestre.

Deve ser lembrado que armas de longa distância como arcos e bestas precisam de uma rodada e duas rodadas, respectivamente, para serem armadas. Além disso, diferentes tipos possuem diferente alcance, o que deve ser levado em conta pelo Mestre.

Se o tiro for certo e a vítima estiver consciente dele, poderá tentar esquivar-se do projétil. Para isso deve fazer uma disputa entre valores, sendo um deles sua Esquiva ou Agilidade, e o outro o valor com que o oponente arremessou o projétil. Se acertar o teste por uma diferença maior que o arremessador, desviará do projétil. Se ambos acertarem pela mesma diferença, será considerada a esquiva bem sucedida.

Caso o tiro acerte o alvo (falha na Esquiva ou Agilidade da vítima), deve ser determinado o Dano do projétil.

Ataques Corpo-a-Corpo

Se um personagem estiver a até dois metros, brandindo uma arma longa, ou um metro e meio, brandindo outra arma de curta distância, de seu oponente, poderá atacá-lo.

Para fazê-lo, deve testar seu valor de ataque, geralmente uma habilidade de ataque com certa arma

ou sua Habilidade geral, aplicando os mesmos modificadores já citados na seção sobre ataque a longa distância, dependendo do local do corpo em que quiser atacar o oponente.

Se o ataque for bem sucedido, o oponente, se estiver consciente do ataque, poderá defender-se ou usando Esquiva (ou Agilidade), da mesma forma já citada anteriormente, ou procederá ao aparo com sua arma.

Para fazê-lo, apenas deve ser bem-sucedido no teste com o respectivo valor de defesa com arma, ou Habilidade com redutor. Logo, conclui-se que aparar ataques é muito mais fácil que esquivar-se deles.

Se o ataque for bem sucedido, o Dano deve ser determinado.

Dano

Para determinar o dano, deve ser utilizada a fórmula Dano da Arma + Ajuste de Força. Rolando-se os respectivos dados e somando os valores, chegamos ao dano bruto causado no ataque. Subtraindo o Índice de Armadura da vítima do valor numérico de dano causado, temos o dano que a vítima recebe, efetivamente, durante o ataque. Essa quantidade deve ser subtraída dos pontos de vida atuais do personagem.

Se uma vítima perder mais da metade de seus pontos de vida em um membro, esse membro será inutilizado para sempre, geralmente decepado.

Regras Adicionais e Notas Gerais

Devem ser realizados testes de Inteligência para que um personagem

perceba ataques de surpresa ou pelas costas antes que ocorram.

Somente ataques de que o defensor tenha consciência podem ser evitados.

De modo geral, só pode haver um ataque por rodada e uma tentativa de defesa/esquiva de ataque por rodada para cada personagem.

Manobras para derrubar, empurrar o oponente e afins podem ser tentadas. No caso, essa intenção deve ser anunciada de antemão, e deve ser utilizada técnica ou arma adequada, a cargo do Mestre. A arma/método causará apenas um terço do dano que causaria em condições normais, e esse valor de dano dividido por três servirá também como redutor da Força da vítima. Em seguida deve ser feita uma disputa de atributos Força dos personagens envolvidos, e se o atacante for bem sucedido, sua ação terá sucesso.

Um personagem que sofra dano efetivo de dez ou mais pontos de vida de uma só vez deve realizar um teste de Resistência para verificar se não fica atordoado por uma rodada, necessariamente.

Um personagem que esteja com seus Pontos de Vida reduzidos a quatro pontos ou menos deve fazer um teste contra a metade de sua Resistência a cada rodada enquanto estiver nessa situação. Sendo mal sucedido, cairá inconsciente até se recuperar.

Personagens comumente recuperam 1 ponto de vida a cada duas horas, se os ferimentos não forem causados por fatores especiais, sejam eles quais forem.

Um personagem que tenha ficado inconsciente em combate ou devido a qualquer tipo de dano poderá voltar à consciência naturalmente quando atingir 5 pontos de vida.

Se um personagem for atingido na cabeça ou pescoço, mesmo que não sofra dano, deve fazer um teste contra sua Resistência. Sendo mal-sucedido, permanecerá atordoado por um rodada.

Personagens atordoados não podem realizar ações durante a rodada.

Armas de combate corpo-a-corpo quebrarão se sofrerem dano maior que o dobro do dano que podem causar em uma mesma rodada. Isso pode ocorrer também em aparos. Nesse caso, o dano do Ajuste de Força não deve ser considerado. Ou seja, um personagem que esteja aparando um ataque com uma espada terá a arma quebrada se o ataque tiver dano 21 ou mais.

Ações como levantar-se ou apanhar uma arma caída, ou até mesmo sacar uma arma, levam uma rodada para serem efetuadas.

Geralmente podem ser executadas tentativas de fuga após esquivas bem sucedidas.

Muitas vezes, quando um personagem cai, tentam cegá-lo temporariamente ou coisas do gênero, o Mestre deve exigir um teste de Inteligência para determinar sua orientação, com modificadores subjetivos. Falhando no teste, ele ficará sem ação por uma ou duas rodadas, dependendo da situação.

Periodicamente, num combate com muitos aparos, deve ser feita uma disputa de Força entre os participantes para determinar em que direção eles estão se movendo. Ou seja, o perdedor no teste estará recuando, e vice-versa.

Se um personagem estiver atacando outro com as mãos nuas, e o defensor aparar o golpe com uma arma cortante, há uma chance de 3 num dado de 6 faces de que o atacante se fira. Nesse caso, sofrerá nas mãos metade do dano causado pela arma (desconsiderando o Ajuste de Força). Essa regra também vale para outras partes do corpo, como as pernas, por exemplo.

Recomenda-se que o Mestre utilize alguma espécie de representação em papel de situações de combate com vários participantes, para ilustrar a realidade da luta e evitar confusões.

Feitiços têm tempo de execução variável, como explicitado pelo valor Rapidez de Execução, e devem ter esse período convertido em rodadas de combate de acordo com o bom senso do Mestre.

Um resultado de 1 num lance de dados de ataque determina que o ataque tem dano máximo e não há possibilidade de defesa.

Um combate é considerado honrado quando não há interferência de terceiros em benefício de uma das duas partes, os participantes estão equipados de acordo com sua vontade, e todos concordam com a realização do combate antes que ele tenha início. Pode ir até a morte ou não. Uma vez iniciado o combate, há permissão para atacar se o oponente perder a arma ou estiver atordado. Cavaleiros só tem permissão para realizar combates se eles forem honrados, de acordo com seu código de conduta, a menos que alguém os ataque primeiro. Cada vez que desobedecerem essa regra, perderão um ponto de Bravura.

Exemplo de combate (centrado apenas nas regras do jogo, sem interpretação): Temos uma situação em que dois personagens, Kelther, um cavaleiro Tergar, e Falken, guerreiro Ghiar estão esgueirando-se pelos corredores de um calabouço da Ordem Negra. Vêm dois guardas em processo de vigia, e decidem atacá-los de surpresa. Vamos aos valores de cada personagem envolvido:

Kelther. Força 12 (Ajuste de Força +2), Habilidade 13, Agilidade 10, Inteligência 11 e Resistência 12 (18 Pontos de Vida). Habilidades e Conhecimentos: Alabarda / Ataque 17, Alabarda / Defesa 15, Sobrevivência 13, Corrida 12. Usa uma alabarda como arma (1d12 + 2 de dano). Veste uma armadura de placas completa de

Vynevgard Osthoff e elmo, que confere Índice de Armadura 5 para a cabeça, 9 para o tronco e 9 para os membros.

Falken. Força 14 (Ajuste de Força +2), Habilidade 12, Agilidade 16, Inteligência 10 e Resistência 13 (19 Pontos de Vida). Habilidades e Conhecimentos: Daichir / Ataque 14, Daichir / Defesa 15, Luta Sem Armas 18, Sobrevivência 11 e Acrobacia 19. Usa um daichir (bastão dos Ghiars) como arma (1d6 + 2 de dano). Veste uma couraça, que confere Índice de Armadura 2 para o tronco.

Primeiro Guarda. Força 12 (Ajuste de Força +2), Habilidade 11, Agilidade 9, Inteligência 9 e Resistência 10 (15 Pontos de Vida). Habilidades e Conhecimentos: Espada / Ataque 12, Espada / Defesa 12, Línguas 10 (B'dolaki) e Esquiva 17 (12 +5). Usa uma espada (1d10 + 2 de dano) e um escudo (bônus de +5 na Esquiva). Veste uma cota de malha e um elmo na cabeça, o que dá a ele Índices de Armadura 3 na cabeça, 4 para o tronco e 4 para os membros.

Segundo Guarda. Força 14 (Ajuste de Força +2), Habilidade 10, Agilidade 8, Inteligência 8 e Resistência 14 (21 Pontos de Vida). Habilidades e Conhecimentos: Machado de Duas Mãos / Ataque 11, Esquiva 12, Luta Sem Armas 11. Usa um machado bimanual como arma (1d12 + 2 de dano) e veste uma armadura de placas no tronco e elmo, o que concede a ele Índice de Armadura 3 na cabeça e 7 no tronco.

Vamos ao combate. Como Kelther e Falken atacam subitamente, os guardas têm que testar suas Inteligências, para verificar se seus reflexos permitem ou não defesas. O primeiro guarda falha no teste, mas o segundo poderá defender o ataque.

Kelther decide atacar a cabeça do primeiro guarda com sua alabarda. Obtendo 15 no dado, ele falha. Falken tenta derrubar o outro guarda com o daichir, acertando-o na perna. Com 8, ele acerta o ataque. O segundo guarda tenta esquivar-se, e consegue, com um 3, acertando por diferença maior que o Ghiar.

Agora o primeiro guarda ataca Kelther no tronco, e é bem sucedido com um 9. Kelther defende com exatidão, ao tirar um 15 no dado. O segundo guarda tenta acertar Falken na cabeça, e erra com um 19.

Kelther parte novamente para a ofensiva tentando atingir o pescoço do guarda. É bem sucedido com um 3 (deveria conseguir no máximo 9, aplicando o modificador de -8 para o pescoço). O guarda tenta evitar o golpe com o escudo, e conseguindo um 10 no dado, evita o ataque (sua Esquiva com bônus de escudo é 17, e deve acertar por uma diferença de 6 ou mais).

Falken ataca seu oponente na cabeça, e falha com 19.

É feita uma disputa de Forças entre os participantes, e vê-se que Kelther está recuando no combate contra o primeiro guarda, e Falken

avançando, encurralando seu oponente contra a parede.

O guarda ataca Kelther no tronco, e consegue acertá-lo com 12. Kelther apara facilmente com um 5. Falken é atacado no braço agora, mas o guarda erra por pouco (obtem 9, mas há o redutor de -3 para o braço).

Kelther ataca o tronco do oponente novamente, e consegue 1 no dado, o que causa dano máximo. O guarda recebe 14 pontos de dano bruto, subtraindo o Índice de Armadura do tronco, que é 4, vê-se que recebe 10 pontos de dano. Fazendo um teste de Resistência por ter sofrido grande quantidade de dano, ele falha com 16, e ficará atordoado por uma rodada. Falken agora tenta derrubar o oponente novamente, atacando-o com o daichir na perna direita, e consegue um 2. O guarda consegue 8, acertando por uma diferença menor que Falken na Esquiva, e leva o golpe. Falken joga o dano, que é 7, e divide-o por 3. O segundo guarda já leva 2 pontos de dano na perna e fará uma disputa de Força com Falken com redutor de 2. Falken obtém 10 na disputa de Força (acertou por diferença de 4), enquanto o guarda consegue 18 (erra por 6). O guarda cai.

Kelther aproveita-se do atordoamento de seu oponente e ataca sua cabeça, sendo bem sucedido com um 4. Como o guarda não tem defesa nessa rodada, Kelther joga o dano, que é 3. Nenhum ponto de dano passa pelo Índice de Armadura da cabeça do guarda, que ainda possui 4 pontos de vida. Como foi atingido na cabeça,

testa a Resistência, falhando com 11. Ficará atordoado por mais uma rodada. Agora é Kelther que avança e o guarda recua com os golpes.

O segundo guarda falha no teste de Inteligência para determinar sua orientação após a queda, e Falken aproveita para atacá-lo novamente, agora no pescoço. Como o guarda está mais próximo e relativamente imóvel, o Mestre reduz temporariamente o redutor para acertar no pescoço para -4. Falken acerta com um 7. Aplicando sua fórmula de dano, vê-se que ele causa 6 de dano com o daichir, dos quais 5 constituem o dano efetivo. O guarda possui agora 16 pontos de vida.

Kelther ataca novamente o guarda atordoado, agora no pescoço, e acerta com um 5. Causando 9 de dano, decapita seu oponente. O segundo guarda testa a Resistência por ter sido atingido no pescoço. Com 11 no dado, ele passa a se levantar.

Falken tenta acertá-lo na cabeça, e consegue com um 6. O guarda tenta esquivar-se, e é bem sucedido com um 10, exato.

Kelther interfere e ataca o guarda no tronco, acertando-o com 10. O guarda testa a Inteligência para testar seus reflexos, falhando com um 10. Kelther causa 14 de dano, dos quais 7 constituem dano efetivo. O guarda agora possui 9 pontos de vida.

O guarda vira-se e ataca Kelther na cabeça, acertando com 3 no dado. Kelther falha na defesa, obtendo 19. O guarda causa 7 pontos de dano com seu

machado, dos quais 3 são sentidos por Kelther, que testa sua Resistência e falha, obtendo um 16. Permanecerá atordoado por uma rodada.

Falken ataca a nuca do guarda, sendo incrivelmente bem sucedido com um 1 no dado. É dano máximo, sem defesa. O dano máximo de Falken é 8, passam 7 pela armadura do guarda, que agora possui 2 pontos de vida. Ele possui menos que 4 pontos de vida, e deve testar sua Resistência com o valor pela metade uma vez por rodada, para não ficar inconsciente. Logo na primeira rodada ele falha com um 9, e cai inconsciente.

Enquanto Kelther se recupera, Falken quebra o pescoço do guarda com o daichir, matando-o. Os dois aventureiros encostam os cadáveres na parede, e voltam sua atenção para os corredores que percorrem, atentos e preocupados com a possibilidade de alguém ter escutado o combate travado há poucos segundos...

Evolução do Personagem

À medida que os jogadores utilizam o mesmo personagem, especialmente numa campanha ou saga com aventuras interligadas, ele tende a se aprimorar. Isso pode ser feito de três formas diferentes.

A primeira é incrementar o contexto dramático em que o personagem se encontra, à medida que a história se desenrola e seu papel cresce, assim como sua personalidade.

A segunda é conceder a ele, ainda que isso deva ser muito raro, alguma espécie de tesouro, seja algo de valor financeiro, seja algo raro que lhe conceda alguma vantagem (por exemplo, um amuleto mágico), que deve estar inserido na história, e pode servir como evolução dramática.

A terceira, e que deve ocorrer a cada final de sessão de jogo, são os Pontos de Experiência. Ao final de cada sessão, o Mestre deve conceder de 0 a 15 pontos de experiência a cada personagem, dependendo de seu desempenho, sendo 0 pontos para personagens cujos jogadores faltaram na sessão, e 15 para jogadores que tenham jogado brilhantemente, de forma perfeita. Jogadores que jogaram “bem” devem ganhar de 9 a 12 pontos de experiência.

Com pontos de experiência é possível aumentar os valores numéricos do personagem. Todo aumento deve ser feito com coerência e inserido no contexto da história, controlado pelo Mestre. Os pontos de experiência devem ser escritos no campo "Usados" da Ficha de Personagem, para fins de registros comparatórios, após serem gastos para aumentar valores.

Veja agora como aumentar as características:

* Para aumentar um ponto de atributo, devem ser gastos 30 pontos de experiência.

* Para aumentar um ponto de Habilidade ou Conhecimento, devem ser gastos os pontos equivalentes ao custo inicial de um ponto desse valor.

* Para aumentar um ponto de Magia devem ser gastos 10 pontos de experiência.

* Para aumentar um ponto de Poder (para personagens magos) devem ser gastos 50 pontos de experiência.

* Para aumentar um ponto de Execução (para personagens magos) devem ser gastos 30 pontos de experiência.

* Para aumentar um ponto de Rapidez de Execução (para personagens magos) devem ser gastos 40 pontos de experiência.

Modos de Jogo

De forma geral, existem três modos básicos de organizar aventuras em Luz e Sombra.

Aventura Isolada. O Mestre cria uma história simples e curta, para ser jogada em uma tarde ou noite, ou no máximo um dia inteiro. Não é muito aprofundada, trata-se de uma tarefa, pura e simplesmente, a ser executada.

Campanha. Uma série às vezes interminável de várias aventuras interligadas e sucessivas, norteadas com um objetivo central, mas que muitas vezes é posto em segundo plano. Retrata anos da vida dos personagens, e muitas vezes enfoca sua vida cotidiana.

Saga. Uma série de aventuras diretamente ligada a um grande objetivo. O desafio está sempre presente, e influenciando todas as decisões tomadas pelos personagens. Enfoque heróico.

Regra de Ouro

O Mestre tem todo direito de modificar o uso de qualquer regra, para garantir a diversão do jogo, bem como evitar excesso de poder por

parte dos jogadores, e não pode ter essa superioridade questionada por eles. Claro, se o grupo estiver insatisfeito com o Mestre, que arranje outro ou reveze funções.

Luz e Sombras é isso. Em seguida há modelos de Ficha de Personagem para personagens normais e magos, e mapas do Chayriah (físico e político). Aplique o que está escrito nesse pequeno livro e aventure-se no fantástico mundo do Chayriah!

Luz e Sombra

Nome:

Idade:

Altura e Peso:

Tipo e Origem:

Atributos Básicos

Força:

Ajuste:

Agilidade:

Habilidade:

Inteligência:

Resistência:

Pontos de Vida:

Bravura:

Pontos de Magia

Habilidades e Conhecimentos

Valor / Custo

Armadura

Cabeça:

Tronco:

Membros:

Equipamento:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

Escudo

Bônus:

Dano:

Ptos. de Experiência:

Usados:

Luz e Sombra

Nome:

Idade:

Altura e Peso:

Origem e Ordem:

Atributos Básicos

Força

Ajuste:

Agilidade

Habilidade

Inteligência

Resistência

Pontos de Vida:

Bravura

Pontos de Magia

Habilidades e Conhecimentos

Valor / Custo

Armadura

Cabeça:

Tronco:

Membros:

Equipamento:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Escudo

Bônus:

Dano:

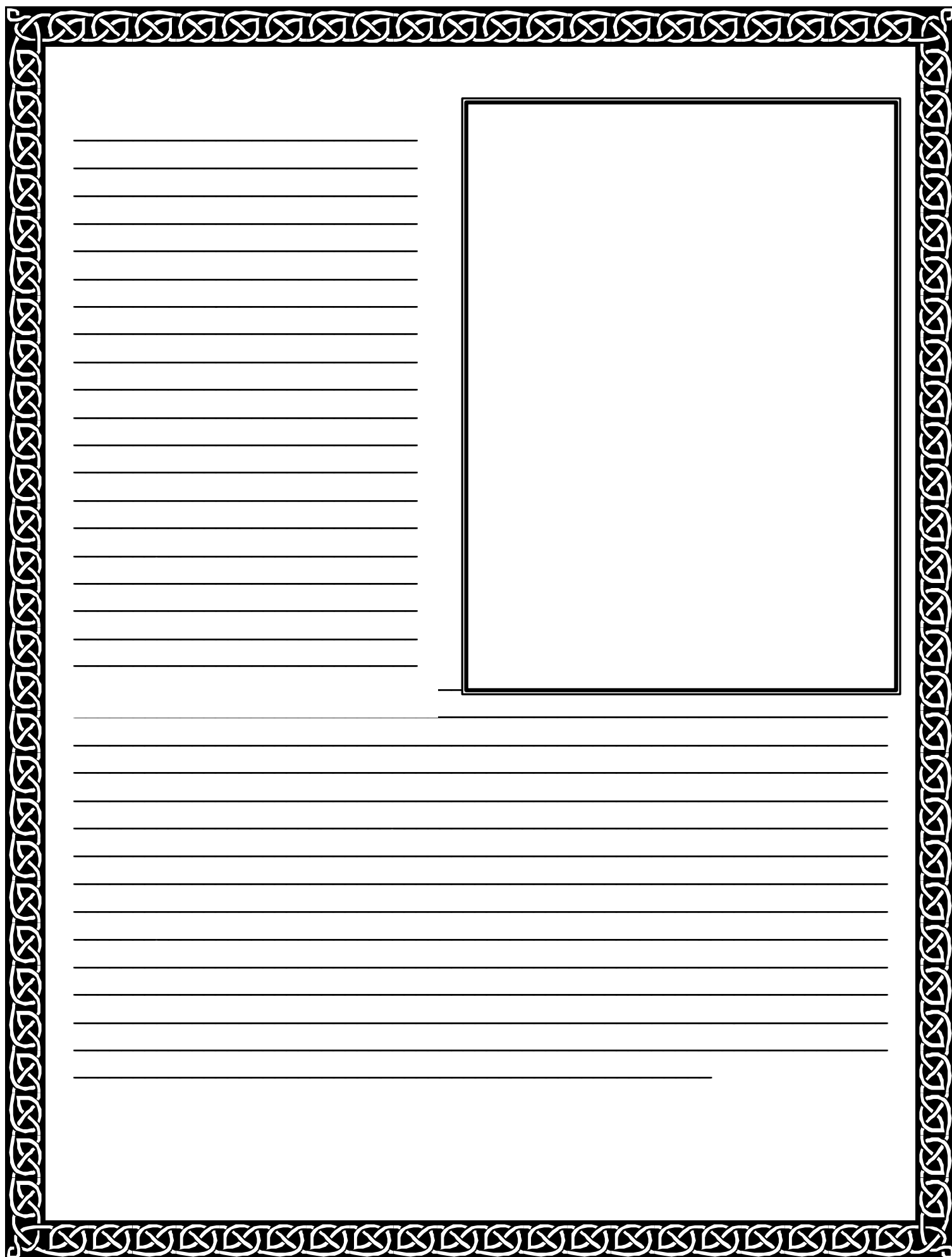
Poder

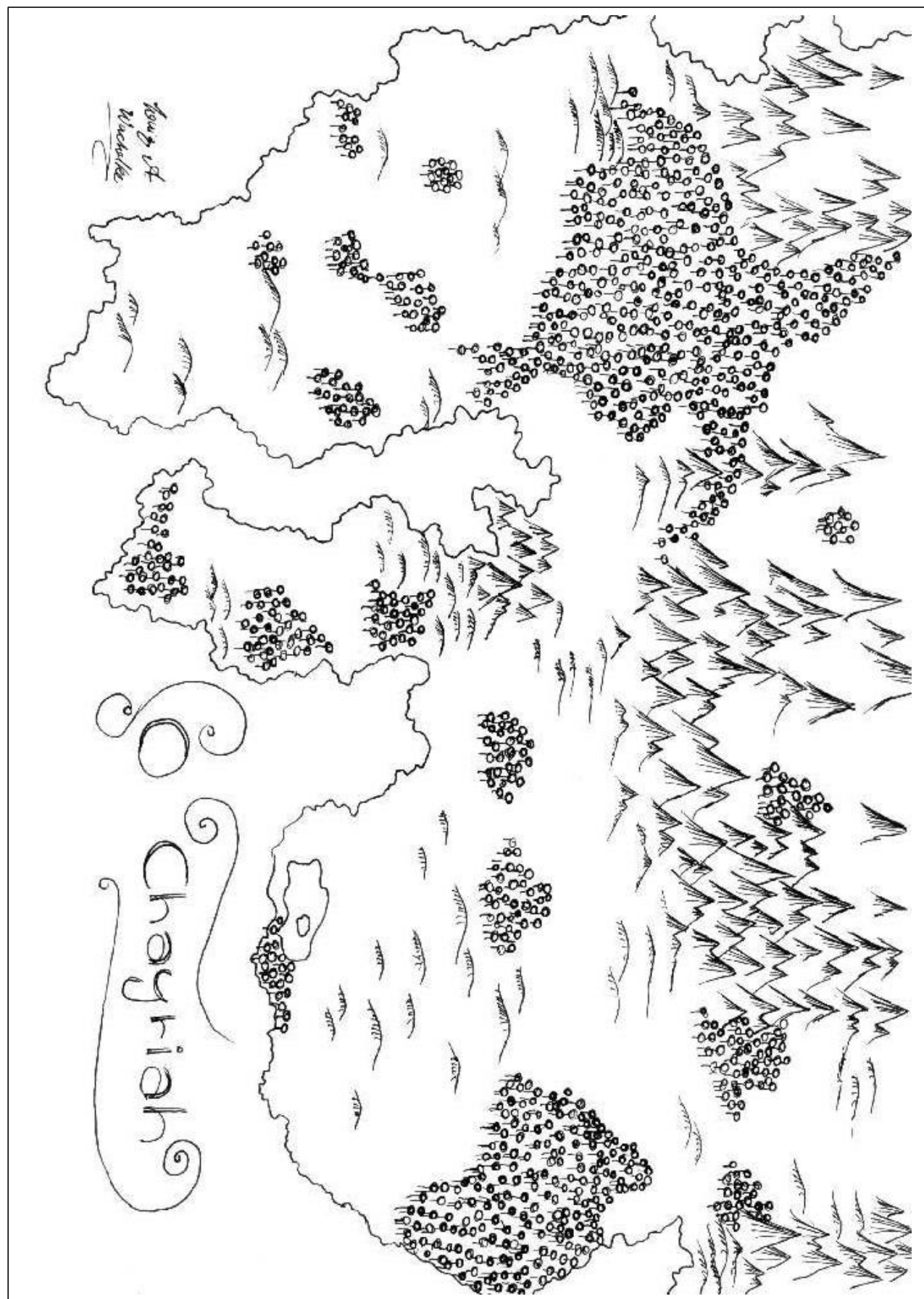
Execução

Rapidez de Execução

Ptos. de Experiência:

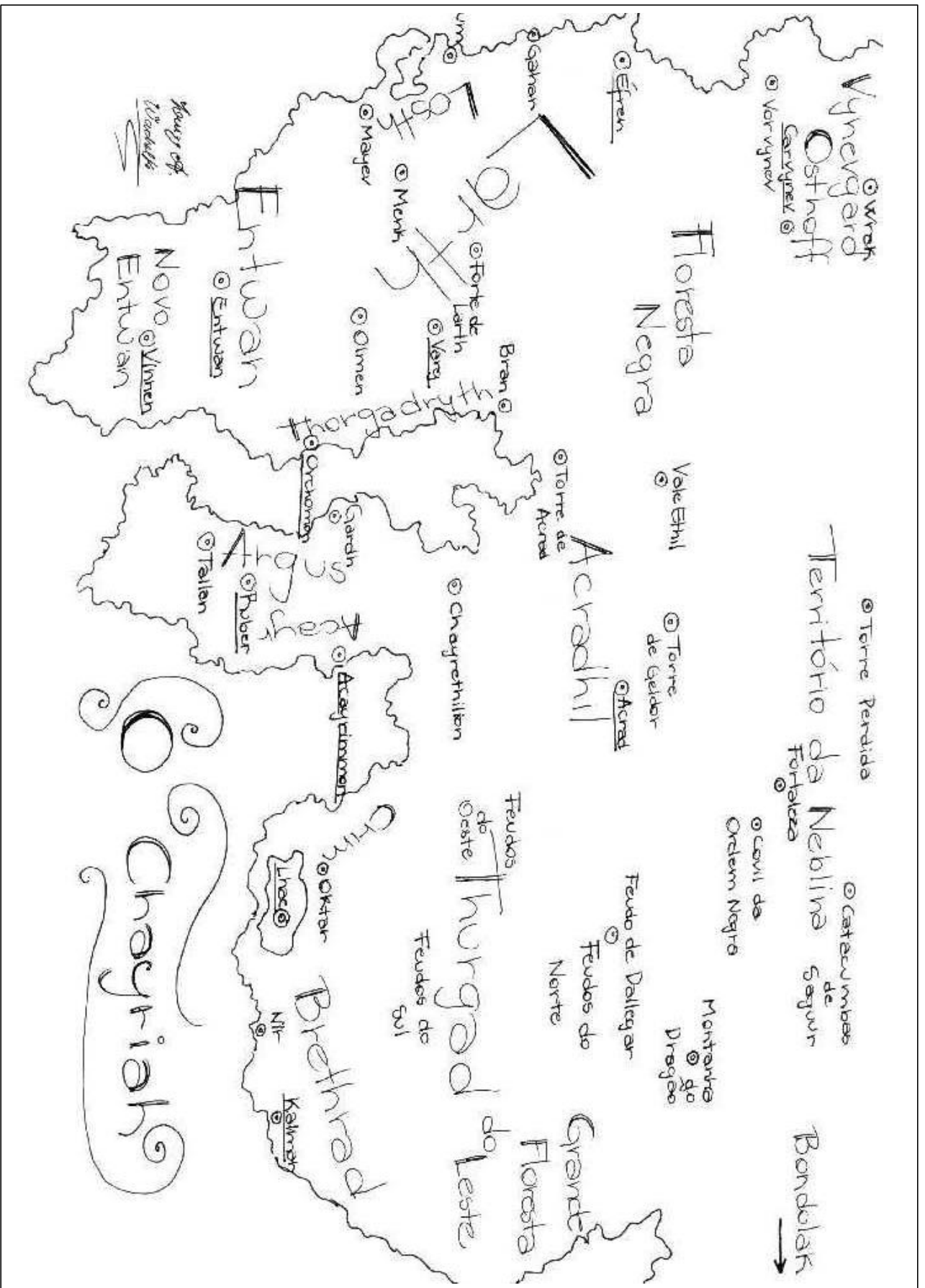
Usados:





Nov 8 184
Wichita

Chayriah



Considerações Finais

Agradecimentos

João

Agradeço a meu irmão Luiz por ter me ajudado nesse projeto, sem ele isso aqui não “rolava”. Agradeço a Moema, meu amor, por ter suportado todas as sessões de jogo e “alabardas” e “bolas de rubi”. Também mando um abraço para todos aqueles que jogaram – e jogam – “Olhos de Fogo”, a campanha que eu fiz que acabou dando origem a esse RPG: Japa, Tonho, Bier, Artur, João Henrique, Cabelo, Luciano, Luiz e Moema de novo, Daniel, Marina, Leandro, e Raoni. E também ao pessoal do LAB-RPG que está mostrando que dá para fazer pesquisa científica séria com o jogo: Alessandro, Fox, Peter, Ana e Rodrigo.

Informações Pessoais

Nasci em Floripa, 6 de novembro de 1982. Estudei no Catarinense toda minha vida e agora estou estudando Psicologia na UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina). Comecei a jogar RPG com o Artur, um amigo meu, e desde cedo minha preferência foi o RPG medieval. Meu livro preferido foi sem dúvida o “Senhor dos Anéis” de Tolkien, embora o “Silmarillion” chegue perto. Minhas preferências incluem neo-metal, RPG (claro), um basquetinho de vez em quando.

Luiz

Eu gostaria de agradecer primeiramente ao João, pois sem ele não haveria como acabar isso aqui e fazer de *Luz e Sombra RPG* uma realidade. Também queria agradecer à minha irmã gêmea, Marianna, ela sempre me ajuda em alguma coisinha que preciso e dá opiniões sobre os textos ou os desenhos. Não que tenha sido chato ou entediante, mas nós termos feito tudo isso sozinhos foi mesmo uma tarefa árdua.

Quem sou eu?!

Bom, nasci em Florianópolis, Santa Catarina, no dia 11/12/84, e sempre vivi aqui. Os desenhos começaram a me interessar quando eu tinha uns oito anos e colecionávamos revistas do Homem Aranha e Batman (nem vem, eles são os melhores heróis que tem!, hehe). Com uns nove ou dez anos eu conheci o RPG (você devem tar pensando, “quem que esse pirralho tá achando que é?!”, mas desde aquela época eu já jogava com gente maior e não fazia feio não!) e desde então não parei mais de jogar. Acho já joguei de tudo um pouco, desde GURPS até Senhor dos Anéis - Jogo de Aventuras. Como nada nos agradava por completo e sempre tinha algo que a gente não gostava, resolvemos criar nosso próprio mundo e nosso próprio sistema... Nasceram assim o *Chayriah* e o *Luz e Sombra RPG*.

Sempre gostei de desenho, arte, filmes, livros. De preferência todos com temática medieval. Eu acho que quando se cria um mundo de fantasia medieval, as possibilidades artísticas e criativas contidas nele são praticamente ilimitadas. Música também me interessa muito, de preferência um neo-metal.

Nossas influências:

Filmes. Corra Lola corra, Filhos do Paraíso, Gladiador, Batman I, Dogma, O Tigre e o Dragão, A Sombra e a Escuridão, Star Wars, O 13º Guerreiro.

Livros. O Senhor dos Anéis, O Silmarillion, O Hobbit (não tem como fugir), As Brumas de Avalon, Idoru, Xogum, História da Psicologia Moderna, A Teia da Vida.

Música. Korn, Nine Inch Nails, Linkin Park, Sepultura, Deftones, Bush, Orgy e Dido (vamos sempre lembrar do CD dela, que escutávamos sem parar durante as longas horas de revisão...)

Desenho. Revistas em quadrinhos da Marvel e da DC, desenhos das obras do Tolkien feitas por artistas com John Howe, Alan Lee e Ted Nasmith.

TV. Luta Livre (principalmente a ver com os lutadores Undertaker e Kane, da WWF), Cavaleiros do Zodíaco (pois é), Arquivo X (que saudade das primeiras temporadas), Millenium.

RPG. GURPS, AD&D, Trevas, Aventuras Fantásticas, Senhor dos Anéis-Jogo de Aventuras, Vampiro, Mage -The Sorcerer's Crusade, Marvel Super Heroes, Arkanum, Dragonlance e "Olhos de Fogo", campanha que jogamos.

**TORPOR
NATION**