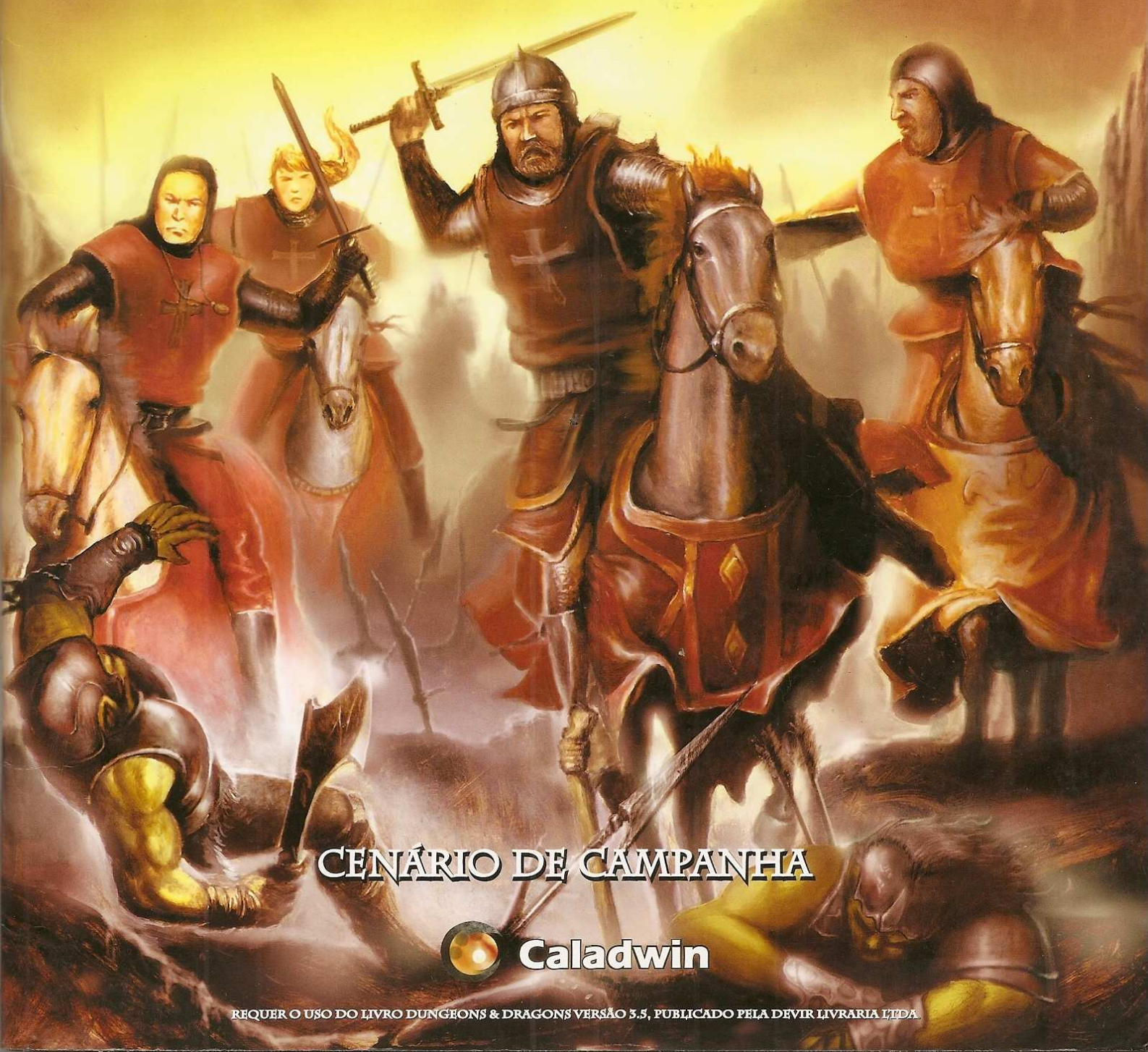


MARCELO TELLES

d20
system

REIA



CENÁRIO DE CAMPANHA



Caladwin

REQUER O USO DO LIVRO DUNGEONS & DRAGONS VERSÃO 3.5, PUBLICADO PELA DEVIR LIVRARIA LTDA.

REIA

MAPA DE

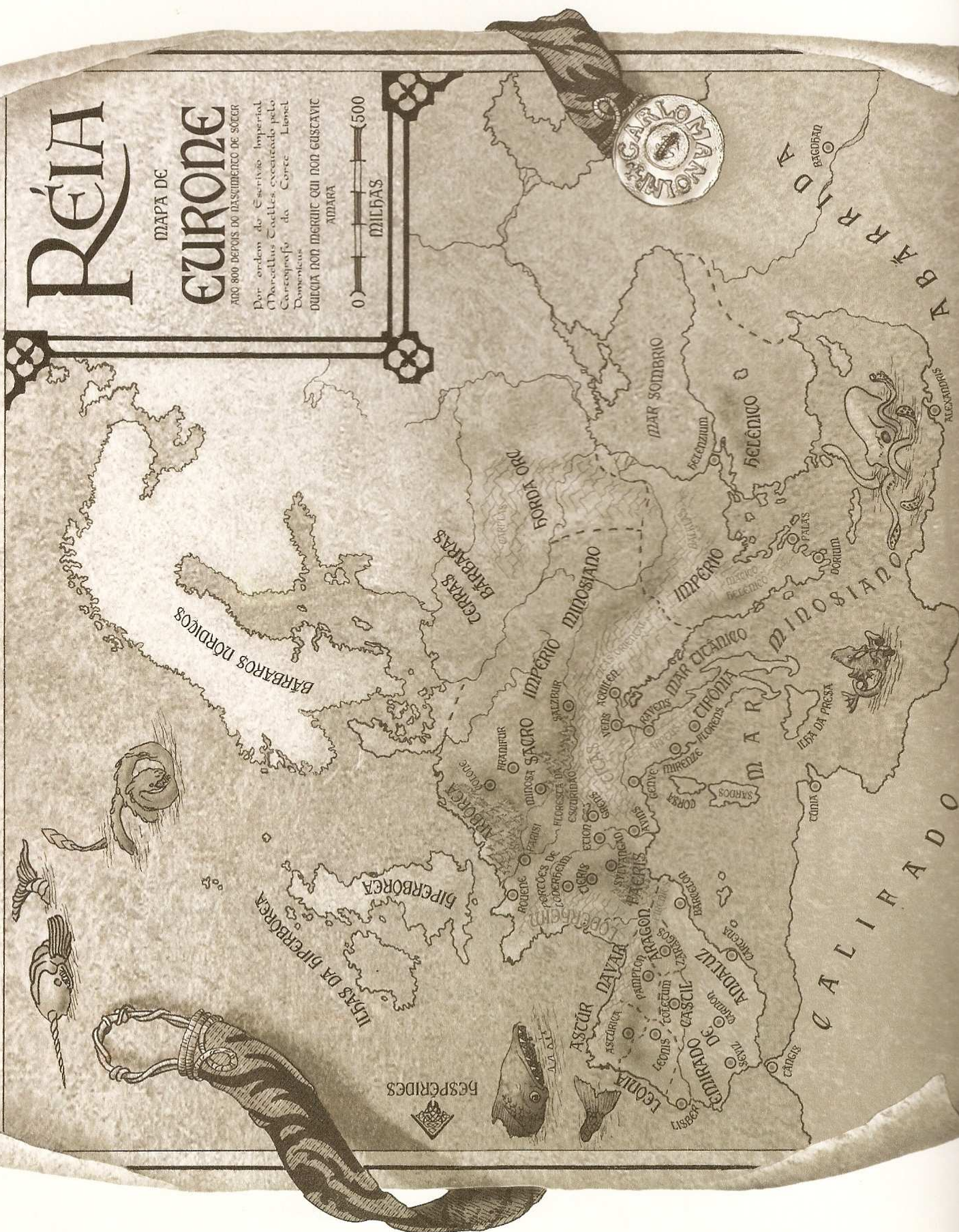
EURONE

ANO 800 DEPOIS DO NASCIMENTO DE SOGER

Por ordem do Escrivão Imperial
Charcellus Coelles executado pelo
Cartografo da Corte Lionel
Domestique
DUECIA NON MERUIT QUI NON GUSCAVIC

ADARA

0 100 200 300 400 500
MILHAS



RÉIA

CENÁRIO DE CAMPANHA

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/1973.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

CRÉDITOS:

Réia – Cenário de Campanha

©2007 Caladwin Editora Ltda.

Autor: Marcelo Telles

Editoração Eletrônica e Símbolos: Adriana Almeida

Ilustração da Capa e Internas: Gláucio Marcos

Mapa: Leonel Domingos

Logo e Iluminura: Cláudio Delamare

Teste de Jogo: Cláudio Marcelo, Eduardo "Sauron" Barreto, Isabel Junqueira, Jorge César, Marcelo Saraiva, Mário, Ricardo "Rick Grumman" Fontes, Victor "Wykthor" Caminha.

Agradecimentos especiais a minha esposa Adriana Almeida, e também a Cláudio Delamare, Diego Dubard, Domingos "Onslaught" Santin Neto, Gervasio "Randal" da Silva Filho, José Luiz "Tzimisce" Cardoso e a todos os amigos e fãs do cenário do portal da REDERPG e da comunidade oficial do Réia no Orkut. E um muito obrigado por tudo ao Gláucio Marcos, grande artista e companheiro nesta jornada!

Revisão: Luis Felipe Carvalho Torres

Coordenação Editorial: Caladwin Editora

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

Telles, Marcelo

Réia : cenário de campanha / Marcelo Telles. --
Porto Alegre, RS : Caladwin, 2007

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

07-7530

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93



Caladwin

Caladwin Editora Ltda.
Av Carlos Gomes, 403/303
Bairro Auxiliadora
Porto Alegre, RS
CEP 90480-003
contato@caladwin.com
www.caladwin.com



Open Game Content: Toda a parte de mecânica de jogo deste livro é material OGC (Open Game Content). Descrições, termos e nomes fazem parte da identidade deste produto.

SUMÁRIO

Apresentação	02
Introdução	03
Um mundo de Cavalaria e Magia	03
Aventuras em Eurone	03
A Jornada do Herói	03
Campanhas em Réia	03
Capítulo 1 – Personagens	04
Criando um personagem de Réia	04
Os Povos de Réia: Raças	04
Humanos: O Povo de Muitas Faces	05
Anões: Os Senhores das Pedras	05
Elfos: O Povo das Fadas	06
Gnomos: Os Aautos do Mundo	07
Halflings: Os Pequenos Sobreviventes	07
Meio-Elfos: Os Filhos da Luxúria	08
Meio-Orcs: Os Filhos do Estupro	08
Os Heróis de Réia: Classes Básicas	09
Bárbaro	09
Bardo	09
Clérigo	10
Druida	10
Feiticeiro	10
Guerreiro	11
Ladino	11
Mago	11
Paladino	12
Ranger	12
Os Cidadãos de Réia: Classes de PdMs	12
Adepto	12
Aristocrata	13
Combatente	13
Especialista	13
Plebeu	13
Classes de Prestígio	13
Algoz	13
Andarilho do Horizonte	13
Discípulo do Dragão	13
Duelista	13
Novas Classes de Prestígio	13
Cavaleiro	13
Cavaleiro de Sóter	15
Guardião de Réia	16
Novos Talentos	18
Perícias	18

Equipamentos	18
A Magia em Réia	19
O Bem e o Mal: As Tendências em Réia	19
Monstros, Tesouros e Níveis de Encontro	19
Capítulo 2 – O Continente de Eurone	20
A Vida em Eurone	20
Cidades e Meio Rural	20
Hierarquia Social	21
Suseranos e Vassalos	22
Servos e Homens Livres	22
Propriedades Rurais e Urbanas	23
Educação e Ofícios	23
Comércio e Moedas	23
Transportes e Viagens	24
Construções e Engenharia	24
A Magia na Sociedade	24
A Ordem Arcana Minosiana	25
Os Reinos de Eurone	25
O Sacro Império Minosiano	25
O Emirado de Andaluz	29
A Horda Orc	30
O Império Helênico	30
Os Reinos dos Anões	31
Os Reinos Bárbaros	31
Os Reinos Élficos	32
Os Reinos Soterianos da Íbria	33
A História de Eurone	34
A Era Hiperbórica	34
O Império Minosiano	34
O Martírio de Sóter	35
Decadência e Queda do Império Minosiano	35
Da Queda do Império à Ascensão de Carlomano	36
Capítulo 3 – Religiões	37
Um mundo de muitas crenças	37
A Igreja Demiúrgica Minosiana	37
A Crença Élfica	38
A Fé Omareana	39
O Panteão Minosiano	39
A Religião Antiga	44
Outras Divindades	45
O Adversário	45
O Deus dos Orcs	45
O Patriarca dos Anões	45
O Panteão Bárbaro	46

APRESENTAÇÃO

“Como seria o mundo se realmente existisse magia, anões, elfos, orcs e dragões?” Com base nesta pergunta, eu criei e desenvolvi Réia, que agora apresento neste livro.

Réia pretende mostrar uma versão do nosso mundo dentro do paradigma dos mundos de fantasia, que ao mesmo tempo seja verossímil e divertida. Você encontrará referências e citações históricas, mitológicas e culturais, mas todas em um contexto de fantasia.

Réia também tem outro aspecto original, desenvolvido a partir dessa verossimilhança com o mundo real: o conflito religioso entre politeísmo e monoteísmo. Existe um ou outro cenário onde há um panteão principal e panteões “regionais”. Réia vai muito além: existem vários panteões e crenças dife-

rentes, inclusive religiões que pregam a fé em um deus único e verdadeiro, em oposição a religiões com diversos deuses. Um conflito tal qual aconteceu na História do mundo real, e aqui é abordado sob o ponto de vista de um mundo onde “milagres” acontecem todos os dias e com todas as crenças.

Mas é sempre importante deixar claro: Réia não é uma “aula de História”. É um cenário de fantasia, livremente inspirado no período histórico do Império Carolíngio. Um mundo de jogo, acima de tudo, que espera por seus personagens ou os de seus jogadores: heróis da espada e da magia!

Marcelo Telles
Autor do Réia

INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao mundo de Réia, um cenário épico de Cavalaria e Magia, onde os heróis lutam pelo Sacro Império, a luz da civilização ocidental. Inspirado nas canções medievais e nos romances de cavalaria, Réia é a recriação livre da História Ocidental em um mundo de fantasia medieval verossímil, mas ao mesmo tempo possuindo todos os elementos já clássicos dos cenários do gênero. Um cenário baseado no período histórico do Império Carolíngio, uma versão da Europa do ano 800 A.D. (*Anno Domini*, Ano do Senhor em latim) com anões, elfos, orcs, magia... E dragões!

Os jogadores encarnam os mais nobres e bravos aventureiros a serviço do Sacro Império e do Imperador Carlomano, aqueles que buscam a maior honra que um mortal pode ter: tornar-se um dos "Campeões de Carlomano". Os Campeões de Carlomano são os mais lendários heróis de toda Réia, os vassalos mais fiéis e próximos do Imperador, tendo os seus feitos cantados por todo continente de Eurone e além.

Ameaçado pela Horda Orc, pelo Califado e pelos constantes ataques dos Bárbaros Nórdicos, cabe aos heróis proteger o Sacro Império na era mais sombria do mundo de Réia, usando para isso as suas habilidades nas artes da guerra e da magia.

Magia... Num mundo onde possuir tal dom pode ser visto tanto como dádiva ou como maldição, ela é a força capaz de mudar o rumo das batalhas e de decidir o futuro da própria civilização.

UM MUNDO DE CAVALARIA E MAGIA

Cavaleiros em armaduras brilhantes competem em torneios de justas, honrando seus suseranos e mantendo-se sempre prontos para uma eventual guerra. Saem em patrulha pelas terras do Sacro Império protegendo a população, e sendo os maiores símbolos de bravura, honra e lealdade.

Magos em suas torres e academias arcanas; druidas da Religião Antiga em seus ermos sagrados. Bardos pelas estradas e tavernas. Clérigos dos deuses minosianos e da Fé Soteriana em seus templos ou em peregrinações. E os temidos feiticeiros em seus redutos. Possuidores do dom da magia – seja ela uma expressão de sua devoção, de seu conhecimento ou uma dádiva de nascença –, esses mestres da conjuração constantemente se vêem impelidos a abandonar suas meditações e estudos para colocar suas habilidades a serviço de uma causa maior do que os seus interesses pessoais, seja por uma obrigação de vassalagem, seja pelo Sacro Império, pelo bem comum ou simplesmente em nome de uma velha amizade.

A espada e a magia... Duas poderosas forças, os dois caminhos que os heróis trilharam em Réia.

A Cavalaria e a Magia, contudo, são em verdade muito mais do que a síntese das habilidades dos heróis. Elas são a representação do mundo, do modo de vida em Réia. Diferente de outros cenários de fantasia, você não encontrará uma loja de itens mágicos em alguma esquina de cada cidade, mas a Magia está aqui, em todo lugar e a sua simples existência torna tudo diferente da realidade histórica.

E se a Magia é real, a Cavalaria é então o símbolo de tudo o que há de nobre, de digno e de valor no mundo. Ser um Cavaleiro em Réia é como ser um samurai em qualquer cenário de inspiração japonesa. A Cavalaria no continente de Eurone não é um possível caminho para o guerreiro: ela é O caminho. o meio pelo qual ele se ergue acima dos meros homens-de-armas e dignifica o seu ofício com a espada.

AVENTURAS EM EURONE

O principal tema das aventuras em Réia é a defesa do Sacro Império e da civilização ocidental, apoiada pela Fé Soteriana da Igreja Demiúrgica Minosiana, a religião de Demiurgo, o deus único e verdadeiro (para seus seguidores, é claro), e de seu profeta, Sóter. Desde simplesmente salvar uma pequena vila do ataque de um bando de orcs, até ser a embaixada do Imperador Carlomano perante o Emirado de Andaluz. Mas Réia é antes de tudo um mundo de fantasia, e todo tipo de aventura é possível, desde que devidamente adaptada ao cenário.

Embora seja um mundo em que todos acabam sendo vassalados – ou seja, todos possuem um suserano, alguma autoridade ou instituição a qual devem obrigações, a qual devem vassalagem –, as obrigações concretas dos heróis são bem menores do que era na realidade histórica.

Sendo assim, jovens homens-de-armas e jovens praticantes de magia se unem em busca de desafios para provarem serem dignos de se tornarem Cavaleiros, sacerdotes, mestre da magia, ou simplesmente terem os seus dons sobrenaturais aceitos pelo mundo em que vivem.

A JORNADA DO HERÓI

O mundo faz o seu chamado à aventura. Os heróis respondem ao desafio, deixando o seu aprendizado e partindo para enfrentá-lo. Eles partem para conhecer a vastidão do mundo. Ao vencerem o primeiro desafio, eles percebem que este é apenas o primeiro, um mero "teste" para desafios maiores que ainda virão...

Os heróis em Réia são levados a se aventurar para mostrarem o seu valor, para estabelecerem a sua posição no mundo. Ser um herói em Réia é a única maneira de ascender socialmente e a única forma de poder mudar o mundo.

Essa é a jornada do herói em Réia: cumprir um destino maior do que ele, do que suas ambições pessoais, para ser reconhecido pelo mundo em que vive.

CAMPANHAS EM RÉIA

Réia – Cenário de Campanha é um cenário completo onde o Mestre poderá ambientar as aventuras dos personagens de seus jogadores. Contudo, ele é um cenário criado para o sistema D20 e, assim, requer o uso dos livros básicos do sistema lançados em português pela Devir Livraria, que são o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*, todos da edição 3.5.



CAPÍTULO 1 - PERSONAGENS

Os Personagens dos Jogadores (PJs) são os heróis das aventuras ambientadas no mundo de Réia. Eles são os indivíduos que se elevam acima dos demais para enfrentar os desafios e realizar grandes feitos. Seus nomes serão cantados em toda Eurone e um dia podem receber a honra de se tornarem Campeões de Carlomano!

Aqui se inicia a jornada do herói que você irá representar. Você irá agora criar o seu personagem para as suas aventuras em Réia.

CRIANDO UM PERSONAGEM DE RÉIA

A criação de um personagem do mundo de Réia segue os procedimentos descritos no *Livro do Jogador* do Sistema D20, edição 3.5.

Contudo, veja a seguir as diferenças nas descrições e mecânicas das raças e das classes básicas do Sistema D20 no mundo de Réia. **Importante:** em Eurone não existe a classe **monge** – ela **não** é usada neste cenário. Os membros das eventuais ordens monásticas possuem níveis na classe clérigo.

Além disso, neste capítulo mostramos também como são as classes de Personagens do Mestre (PdMs) e as classes de prestígio do *Livro do Mestre*. Trazemos ainda novas classes de prestígio e talentos, entre outras informações.

MULHERES EM RÉIA

Na História do mundo real, as mulheres sempre foram privadas de igualdade social e política até o século XX, quando os movimentos pelos direitos femininos finalmente foram vitoriosos. Há casos isolados de algumas sociedades em que as mulheres possuíam mais direitos, ou de determinadas mulheres que sobrepujaram o preconceito masculino, mas infelizmente foram bem poucos.

Apesar de se inspirar na História Ocidental, Réia é um mundo de fantasia medieval épica e por isso optamos por também tomar liberdade nesta questão, para assim haver corajosas heroínas exercendo funções que na História eram privilégio apenas do sexo masculino.

Ou seja, em Réia existem mulheres que governam ou que foram sagradas Cavaleiros – no caso, Damas. Elas são minoria, mas não é incomum a existência delas.

OS POVOS DE RÉIA: RAÇAS

Diferente de nosso mundo, habitado apenas por humanos, em Réia existem todas as raças de fantasia descritas no *Livro do Jogador*. Excetuando-se os elfos, todas as demais raças seriam nativas de Réia (incluindo-se os orcs e demais goblinóides), em-

bora haja controvérsia sobre essa questão entre os sábios e estudiosos.

Para evitar repetir informações já contidas e estabelecidas no *Livro do Jogador*, esta seção terá como foco apenas as características específicas dessas raças no cenário de Réia, no que elas forem diferentes do já estabelecido.

Idiomas: Os idiomas básicos e adicionais aparecem na descrição de cada raça. Os seguintes idiomas estão disponíveis no cenário de Réia como idiomas adicionais para os personagens dos jogadores: Abissal (somente para Clérigos), Anão, Celestial (somente para Clérigos), Dracônico (somente para Magos), Élfico, Gigante, Gnomo, Goblin, Halfling, Helênico, Minosiano, Minosiano Antigo, Nórdico, Omareano, Orc, Silvestre e os idiomas de cada uma das etnias humanas. Druidas também conhecem o Druidico, além de outras línguas, e podem escolher Silvestre como idioma adicional, mesmo se ele não constar na descrição de sua raça, conforme a descrição da classe druida no *Livro do Jogador, Capítulo 3, As Classes: Druida*.

Alfabetização: Em Réia, os personagens dos jogadores não são automaticamente alfabetizados. A perícia Falar Idioma apenas se refere ao domínio da fala. A alfabetização e o domínio da escrita são feitos pela nova perícia Ler/Escriver Idioma (veja mais adiante, em **Perícias**). Os personagens precisam comprar graduações nesta nova perícia para saber ler e escrever em algum idioma, **inclusive nos idiomas básicos e adicionais**.

IDIOMAS EM RÉIA

Diferente da maioria dos mundos de fantasia, em Réia não existe o idioma Comum, e alguns idiomas normalmente usados também não estão disponíveis, como o Aquan, o Auran, o Ígnan, o Subterrâneo e o Terran.

Com relação ao Comum, existe em Eurone um idioma que cumpre quase o mesmo papel: o Minosiano, língua simplificada e de uso corrente derivado do Minosiano Antigo, este último o idioma do antigo Império Minosiano, ainda falado por uma parcela da nobreza e pelos magos de tradição minosiana. Contudo, o Minosiano cumpre esse papel apenas na maior parte do continente de Eurone. Por exemplo, nos domínios do Califado fora de Eurone, a língua "Comum" é o Omareano.

Além do Minosiano e do Omareano, existem mais dois idiomas que são largamente usados pelos Humanos em Réia: o Nórdico, o idioma das nações bárbaras do norte e nordeste de Eurone; e o Helênico, o antigo idioma dos Helenos, ainda muito usado por eruditos, e pela nobreza e boa parte da população do Império Helênico.

Por fim, as muitas etnias humanas possuem seus próprios dialetos: Frani, Tervingo, Lombário, Bascone, Zion, etc. Esses dialetos são pouco usados, salvo dentro das comunidades dessas etnias, e cada vez mais são substituídos pelo Minosiano.

HUMANOS: O POVO DE MUITAS FACES

Chamados pelas demais raças de "O Povo de Muitas Faces", os humanos são a principal e a mais numerosa dentre as raças de Réia. Espalhando-se por todos os continentes, através dos milênios eles desenvolveram matizes variados, o que lhes gerou a alcunha e sua grande diversidade étnica e cultural. Contudo, foi justamente essa grande variedade e imensa adaptabilidade que fizeram os humanos tomarem a primazia sobre as demais raças. Some-se a isso

um grande crescimento populacional - apesar da longevidade relativamente curta - e um espírito pioneiro e expansionista.

Entretanto, diferente das demais raças e talvez justamente por essa variedade, os humanos são uma raça dividida. Mais importante do que a noção de raça está a do reino a qual pertencem ou a da religião a qual são devotos. Por isso, é comum encontrar um humano do Sacro Império lutando ao lado de um elfo contra humanos do Emirado; ou ao lado de um halfling, lutando contra bárbaros humanos nórdicos.

Apesar da tolerância dos soterianos com as religiões pagãs, há uma certa tensão entre aqueles que acreditam em um único Deus e as demais crenças, sem falar da grande rivalidade política e militar entre soterianos e omareanos pela supremacia religiosa no mundo. Essas diferenças religiosas definem de vez os humanos como uma raça irremediavelmente dividida.

Relações: Os humanos são capazes de serem tão tolerantes quanto intolerantes com qualquer outra raça. Tanto o reino de origem quanto a religião são fatores que influenciam o comportamento de um humano em relação às outras raças.

Reinos dos Humanos: A maioria dos reinos de Eurone (e de toda Réia) são reinos governados por humanos, onde eles constituem de longe a imensa maioria da população. O Sacro Império, o Império Helênico e os Reinos Soterianos da Íbria ocupam a maior parte das terras do continente e são todos reinos humanos. Um PJ humano pode ser proveniente de um desses reinos.

Religião: Os humanos possuem uma grande variedade de crenças. A principal religião em Eurone é a Fé Soteriana da Igreja Demiúrgica Minosiana. A maioria dos humanos é soteriana, tanto no Sacro Império, quanto no Império Helênico e nos Reinos Soterianos da Íbria.

A fé do Profeta Omar chegou à Eurone com a invasão dos omareanos, mas ela é restrita à população dos conquistadores omareanos do Emirado de Andaluz.

O Panteão Minosiano ainda é muito venerado no Império Helênico e por parte da nobreza do Sacro Império.

Nas vilas mais afastadas e nas regiões menos civilizadas, as populações humanas seguem a orientação dos druidas da Religião Antiga.

Idiomas Básicos: Minosiano. **Idiomas Adicionais:** Qualquer um, exceto os exclusivos de determinadas classes.

Características Raciais dos Humanos em Réia: Os humanos apresentam as mesmas características raciais descritas no *Livro do Jogador*.

ANÕES: OS SENHORES DAS PEDRAS

Os anões são a raça mais antiga de Réia. Pelo menos é o que eles afirmam. De fato, quando os primeiros druidas humanos começavam a levantar seus primeiros círculos de pedra, o Grande Reino de Loderheim iniciava seu apogeu e as Sete Cidades sob os Pirênios começavam a ser construídas. Em Eurone, com certeza, os anões são a raça mais antiga, com sua civilização tendo emergido antes da chegada dos elfos ao mundo de Réia.

Os "Senhores das Pedras", como são conhecidos, são ásperez e resistentes como as rochas que habilmente dominam. Poderosos guerreiros e hábeis artesãos, os orgulhosos anões preferem viver em seus reinos sob as montanhas, desenvolvendo suas habilidades na guerra e em variados ofícios. Contam que eles possuem incontáveis tesouros, os quais guardariam com extrema avareza. Por esse motivo a maioria dos anões viveria encastelada em seus reinos, protegendo as suas riquezas. Contudo, todos aqueles que conviveram com anões nunca os acharam mais avarentos do que qualquer mercador humano.

Apesar de extremamente fiéis à sua raça, é comum encontrar anões nos reinos humanos, seja à frente de alguma oficina ou trabalhando como homem-de-armas. Muitos anões jovens saem pelo mundo buscando realizar feitos que os dignifiquem como guerreiros perante o seu povo.

Relações: Os anões ainda possuem uma certa rivalidade com o elfos, mas hoje ela fica dentro dos limites da cordialidade. Tratam bem os gnomos, seus "primos" distantes, e se relacionam normalmente com humanos e halflings. Consideram meio-elfos como pobres infelizes que não sabem seu lugar no mundo e possuem certa reserva com meio-orcs.

Reinos dos Anões: O principal reino dos anões é o Grande Reino de Loderheim, situado sob a grande cadeia montanhosa de mesmo nome. Há duzentos anos, as Sete Cidades - situadas sob os Pirênios - caíram nas mãos dos orcs e não há mais notícias de Nova Loderheim, a mais recente tentativa dos anões de criar um novo reino sob a imensa Cordilheira dos Titãs. Dizem que existe um reino de anões bárbaros sob a Cordilheira do Oriente, que fica além do território da Horda Orc, mas nenhum reino conseguiu até hoje estabelecer contato, e os anões do Grande Reino não se pronunciam sobre o assunto. Sendo assim, qualquer PJ anão é proveniente do Grande Reino de Loderheim.

Religião: Os anões veneram Hefar, o seu deus-patriarca, criador dos anões e do mundo na mitologia dos Senhores das Pedras. É inconcebível para um anão ser devoto de qualquer outra fé. O máximo que um anão faz é orar em algum templo a Hefares, o deus da forja do Panteão Minosiano, ao qual Hefar é associado. Os anões consideram Hefares como a visão humana de seu deus-pai e tratam como irmãos de fé os devotos do deus minosiano do fogo.

Idiomas Básicos: Anão e Minosiano. **Idiomas Adicionais:** Élfico, Gigante, Gnomo, Goblin, Halfling, Minosiano Antigo e Orc.

Características Raciais dos Anões em Réia: Os anões apresentam as mesmas características raciais descritas no *Livro do Jogador*.

ELFOS: O POVO DAS FADAS

Os elfos não são nativos de Réia. Eles teriam vindo de outro plano ou de outro mundo. Alguns sábios cogitam que eles chegaram a Réia através de um poderoso ritual mágico ou em consequência de algum evento de grande magnitude em seu mundo de origem. Porquê eles vieram, porquê escolheram este

mundo (se é que escolheram), e se eles têm ainda meios ou interesse em voltar ao seu mundo continua sendo um grande mistério guardado pelos mais antigos entre os elfos.

Dizem que a resposta para estas questões está em Hiperbórea, a ilha sagrada dos elfos, onde eles teriam aportado quando chegaram em Réia. Desde que se estabeleceram lá, nenhum membro das demais raças nunca mais pisou na ilha, ou pisou e retornou para contar, assim dizem.

Ninguém sabe o quanto um elfo pode viver. Quando um elfo atinge 300 anos, ele se torna recluso em um dos reinos florestais élficos no continente. E quando completam 500 anos, dizem que eles voltam para Hiperbórea e nunca mais são vistos.

Os elfos são hábeis nas artes, na cultura e na magia. Além disso, são exímios espadachins e considerados os melhores arqueiros do mundo.

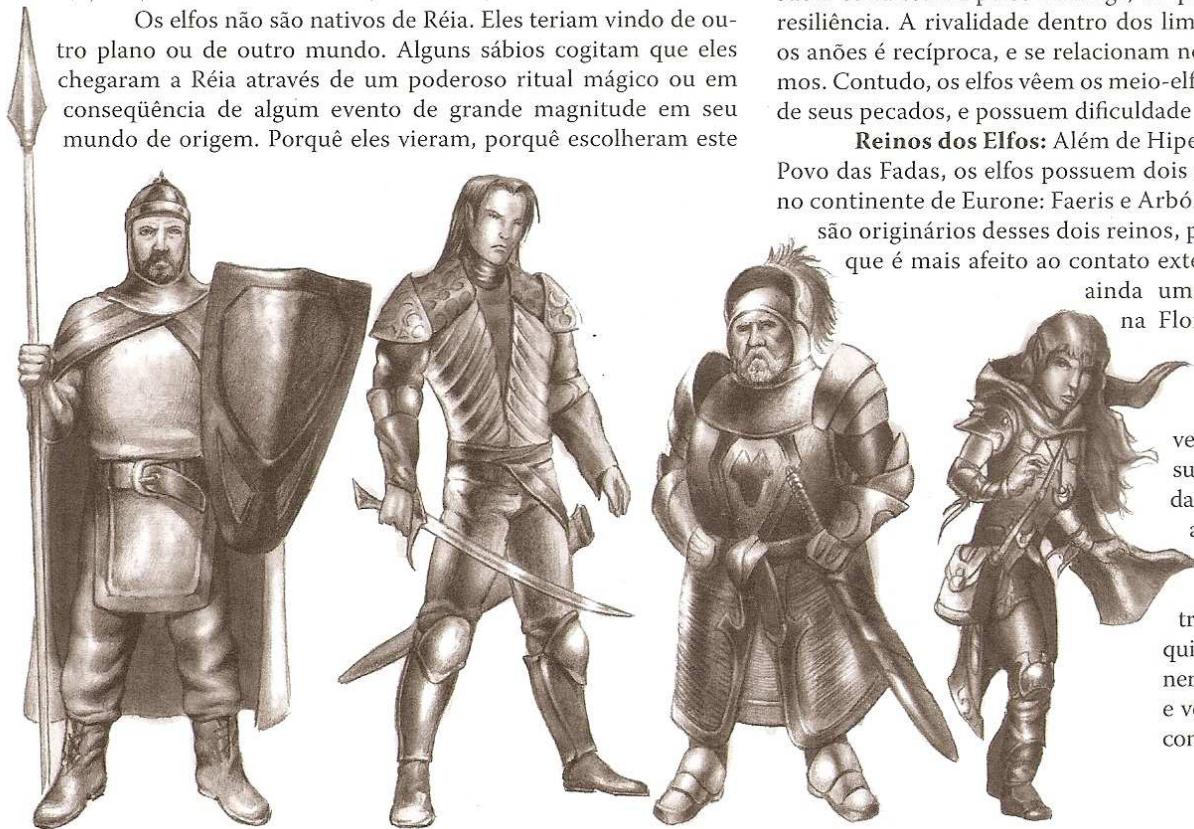
De fato, eles trouxeram de seu mundo o estudo arcano, e por muito tempo apenas magos elfos existiam em Réia. Até que o antigo Império Minosiano desenvolveu seu próprio conhecimento arcano, ou o roubou do Povo das Fadas, conforme afirmam os elfos.

Descrição Física: O "Povo das Fadas", como são chamados, são átilos e nobres. Eles são mais esbeltos e um pouco mais altos em média que os humanos, com a altura de um elfo adulto variando entre 1,70 m e 1,90 m; e o peso entre 55 e 75 quilos. Costumam ter pele clara ou levemente dourada, com os cabelos (usados sempre compridos por ambos os sexos) variando do louro quase branco ao dourado brilhante. A cor dos olhos vai do azul celeste, passando pelo verde claro à cor de mel. Os traços faciais dos elfos são delicados e eles não possuem barba, bigode ou algum outro excesso de pêlos pelo corpo, salvo cabelos, cílios e sobrancelhas. Suas orelhas são pontiagudas.

Relações: Os elfos têm uma certa curiosidade pelos humanos, e essa curiosidade eventualmente leva os elfos mais jovens a saírem de seus reinos florestais para se aventurar nos reinos do Povo de Muitas Faces. Assim, eles se relacionam muito bem com os humanos, o suficiente para os meio-elfos terem surgido. Possuem certa estima pelos halflings, os quais admiram pela grande resiliência. A rivalidade dentro dos limites da cordialidade com os anões é recíproca, e se relacionam normalmente com os gnomos. Contudo, os elfos vêem os meio-elfos como a materialização de seus pecados, e possuem dificuldade em lidar com meio-orcs.

Reinos dos Elfos: Além de Hiperbórea, a ilha sagrada do Povo das Fadas, os elfos possuem dois grandes reinos florestais no continente de Eurone: Faeris e Arbória. Todos os elfos jovens são originários desses dois reinos, principalmente de Faeris, que é mais afeito ao contato externo do que Arbória. Há ainda uma pequena comunidade na Floresta da Escuridão, que tem enfrentado certas adversidades...

Religião: Os elfos veneram a Deusa-Mãe e suas Três Filhas. A chamada Crença Élfica é também a base da organização política e social do Povo das Fadas, que é um matriarcado religioso/monárquico. Os druidas elfos veneram apenas a Deusa-Mãe, e vêem as Três Filhas apenas como aspectos da grande



deusa. Eles são considerados uma “visão ortodoxa” dentro da sociedade élfica, embora sejam respeitados. Naturalmente, os druidas elfos facilmente fizeram um sincretismo com os druidas nativos de Réia e hoje eles são a mesma fé, a Religião Antiga: a Deusa-Mãe dos elfos é a Grande Mãe para os druidas humanos. Assim, a maioria dos elfos segue a Crença Élfica, enquanto alguns abraçaram a Religião Antiga. Além dessas duas religiões, um elfo não venera nenhuma outra fé.

Idiomas Básicos: Élfico e Minosiano. **Idiomas Adicionais:** Anão, Gnomo, Goblin, Halfling, Minosiano Antigo, Orc e Silvestre.

Características Raciais dos Elfos em Réia: Os elfos apresentam as mesmas características raciais descritas no *Livro do Jogador*.

GNOMOS: OS ARAUTOS DO MUNDO

Os gnomos são primos distantes dos anões. Seu surgimento está relacionado ao de seus “primos”, e os gnomos são a única raça que os anões permitem que vivam em suas cidades subterrâneas além deles próprios. Mas diferente destes, os gnomos não gostam de “se enterrar” tão fundo na terra, e optam por construir suas vilas nos sopés das montanhas (de preferência na superfície de um reino anão) ou embaixo de colinas verdejantes em algum feudo humano.

Os gnomos são chamados de “Os Arautos do Mundo”. Esse povo jovial e criativo consegue ao mesmo tempo ter um certo gosto para as artes quanto para os diversos ofícios. Não são tão hábeis quanto os anões ou tão inspirados quanto os elfos, mas diferente deles, partilham com os outros povos com mais frequência os frutos de seus talentos. Eles levam a alegria aos solenes salões dos anões e ao mesmo tempo ajudam os humanos a erguerem suas imponentes catedrais. Dizem que alguns são até recebidos nas partes mais profundas da floresta do reino élfico de Faeris.

Além disso, todos os gnomos possuem alguns dons mágicos inatos. Embora gnomos não tenham restrições quanto a feiticeiros, essas sábias criaturas preferem direcionar esses dons para a sutil arte dos bardos. Eventualmente, um gnomo cai nas graças de um lorde humano, e esse patrono possibilita o seu acesso a uma academia arcaica.

Relações: Os gnomos se relacionam muito bem com todas as raças, inclusive com os desconfiados e ariscos halflings. Possuem em especial muita ligação com os seus “primos”, os anões, e com os humanos. Os próprios meio-orcs são tratados melhor pelos gnomos do que pela maioria dos humanos da qual descendem.

Reinos dos Gnomos: Os gnomos não possuem reinos próprios. Possuem comunidades em algumas cidades subterrâneas dos anões ou em cidades humanas. Costumam construir suas próprias vilas perto das entradas para os reinos subterrâneos dos anões ou dentro das terras de algum feudo humano, prestando vassalagem em troca de proteção.

Religião: Talvez a verdadeira fé dos gnomos seja o gosto pela vida e as coisas belas do mundo. Por isso um gnomo sacerdote ou clérigo costuma ser uma raridade. Assim, os mundanos gnomos costumam venerar a fé que for mais conveniente ou a que mais habitualmente têm contato. Os que vivem mais afastados das metrópoles seguem a Religião Antiga. Os que vivem entre os anões veneram Hefar, o deus-patriarca de seus primos. Os que vivem nas cidades humanas acabam se interessando pela Fé Soteriana. E uma boa parte, que prefere seguir o destino que a estrada lhe oferecer, reza para Hermeu, o deus minosiano dos viajantes, para que esse lhe garanta uma jornada segura.

Idiomas Básicos: Gnomo, Anão e Minosiano. **Idiomas Adicionais:** Élfico, Gigante, Goblin, Halfling, Minosiano Antigo e Orc.

Características Raciais dos Gnomos em Réia: Os gnomos apresentam as mesmas características raciais descritas no *Livro do Jogador*, mas com as seguintes mudanças:

- +2 de Inteligência, +2 de Carisma, -2 de Força. Os gnomos são muito inteligentes e encantadores, mas não são tão fortes quanto os anões ou os humanóides maiores.

- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra encantamentos, em substituição ao bônus racial nos testes de resistência contra ilusões: os gnomos em Réia estão familiarizados com encantamentos de todos os tipos.

- +1 de bônus na Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra os encantamentos conjurados por um gnomo. A familiaridade inata com esses efeitos torna os encantamentos conjurados por um gnomo mais difíceis de serem resistidos. Esse modificador se acumula com efeitos similares, como o talento Foco em Magia. Este bônus substitui o bônus na Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra as ilusões conjuradas por um gnomo.

HALFLINGS: OS PEQUENOS SOBREVIVENTES

Não se sabe ao certo a origem dos halflings. Alguns estudiosos afirmam que eles são uma sub-espécie de humanos, hipótese refutada com veemência por eles. Sua existência remonta desde a Era Hiperbórica, com suas primeiras tribos surgindo por volta da mesma época em que surgiram as primeiras tribos humanas em Eurone.

Os “Pequenos Sobreviventes”, como são chamados, são provavelmente as grandes vítimas da violenta história do continente. Sabe-se que no final da Era Hiperbórica havia tribos de halflings espalhadas por toda Eurone, e normalmente tinham boas relações com gnomos, anões, elfos e as tribos humanas locais.

Com a chegada de outras tribos humanas que migraram da Ávia para Eurone, as tribos halflings foram pegas no meio das guerras tribais humanas, entre os agrupamentos nativos e os recém-chegados. Os halflings contam em sua tradição oral que, para sobreviver à violência e às guerras, ele se dividiram e foram viver em meio às muitas tribos humanas em guerra.

Com o surgimento das primeiras cidades e a fundação de Minosa, que se tornaria a capital do Império Minosiano, a maioria dos halflings passou a viver nas cidades humanas, onde poderiam se esgueirar, se esconder e sobreviver mais facilmente.

Hoje, os halflings são criaturas cosmopolitas, preferindo a confusão do meio urbano à vida no meio selvagem. Conhecem bem os subterrâneos das cidades dos humanos, e é difícil determinar ao certo quantos halflings existem em uma cidade. E assim eles têm sobrevivido através das eras...

Relações: Halflings não confiam em ninguém e desconfiam de todos. Normalmente possuem uma certa lealdade racial e assim procuram ajudar outros halflings. Com relação às demais raças, é sempre necessário, primeiro, ganhar a confiança e amizade de um halfling, para só então ele passar a considerar essa pessoa.

Reinos dos Halflings: Os halflings não possuem reinos próprios. A maioria dessa raça vive em meio às cidades dos humanos, normalmente com suas comunidades estabelecidas nos subterrâneos dessas cidades. Os halflings mais prósperos são mercadores que conseguiram algum espaço na sociedade dos humanos e se estabelecem nos bairros comerciais, tornando-se protetores dos membros de sua raça.

Religião: Contam que, assim como os primeiros humanos de Eurone, os halflings no passado mais distante também seguiam a Religião Antiga. Mas a maioria dessa raça perdeu o

seu vínculo com a Natureza, e acabaram sendo influenciados pela cultura do Império Minosiano através dos anos. Hoje, a maior parte deles venera Hermeu, o deus minosiano dos viajantes, dos mercadores e dos ladrões. Os halflings o consideram hoje o seu deus-patrono, mas ignoram os demais deuses do Panteão Minosiano, bem como a Fé Soteriana.

Idiomas Básicos: Halfling e Minosiano. **Idiomas Adicionais:** Anão, Élfico, Gnomo, Goblin e Orc.

Características Raciais dos Halflings em Réia: Os halflings apresentam as mesmas características raciais descritas no *Livro do Jogador*.

MEIO-ELFOS: OS FILHOS DA LUXÚRIA

Muitos elfos que se aventuram nos reinos humanos eventualmente se envolvem com algum humano do sexo oposto. Em princípio, os elfos - principalmente os arrogantes elfos de Arbória - não vêem com bons olhos o envolvimento amoroso entre eles e os humanos. Mas muitos acabam se envolvendo, e assim nascem os meio-elfos.

Os meio-elfos são indivíduos com extrema dificuldade em encontrar o seu lugar no mundo. Eles não são aceitos na sociedade élfica e sua única escolha é viver entre os humanos. Contudo, os meio-elfos têm dificuldade em se adaptar ao Povo de Muitas Faces, tanto pela diferença de desenvolvimento físico, quanto pela sua herança élfica acabar gerando algum tipo de situação incômoda ou mesmo preconceituosa. Assim, acabam sendo indivíduos solitários, mais até que os meio-orcs (que acabam se impondo pela força física), ainda mais sendo notório que os elfos os renegam em sua sociedade.

Os elfos chamam esses “meio-humanos” de “Filhos da Luxúria”, por eles serem a prova viva de que algum elfo sucumbiu aos prazeres mundanos e não se preocupou em preservar puro o sangue de sua raça. Para um elfo, os meio-elfos são como símbolos de seus pecados, a materialização de sua vergonha e desonra.

Talvez por causa de seu sangue élfico ou pelas situações que eventualmente enfrentam, os meio-elfos preferem a vida do meio selvagem a das cidades humanas. Talvez, ao viverem em meio à natureza, sintam-se mais próximos de sua descendência élfica.

Descrição Física: Os meio-elfos parecem humanos magros e altos, de feições delicadas, e com orelhas levemente pontiagudas que denunciam a sua herança élfica. Os do sexo masculino possuem barba e bigode ralos.

Relações: Meio-elfos possuem dificuldade em se relacionar com as demais raças, principalmente com os elfos. Acabam se relacionando melhor com os humanos, por serem com quem mais convivem, e com os amigáveis gnomos. Os meio-orcs podem ser seus mais fiéis companheiros - por ambos sofrerem preconceitos semelhantes - ou os seus piores rivais, por causa das metades raciais opostas de cada um.

Reinos dos Meio-Elfos: Os reinos dos meio-elfos são os reinos dos humanos. Apesar do eventual preconceito, muitos meio-elfos ascenderam a posições sociais importantes, tanto nos tempos do Império Minosiano, quanto atualmente, nos reinos de Eurone. Esses meio-elfos com status social elevado acabam se tornando protetores de outros meio-elfos mais jovens.

Religião: As opções religiosas de um meio-elfo são as mesmas de um humano. Muitos gostariam de conhecer mais o Panteão Élfico, mas nenhum deles jamais recebeu esse privilégio.

Idiomas Básicos: Minosiano e Élfico. **Idiomas Adicionais:** Qualquer um, exceto os exclusivos de determinadas classes.

Os meio-elfos possuem parte da versatilidade e amplitude de experiência dos humanos.

Características Raciais dos Meio-Elfos em Réia: Os meio-elfos apresentam as mesmas características raciais descritas no *Livro do Jogador*, mas com as seguintes mudanças:

- Os meio-elfos recebem 4 pontos adicionais de perícia no 1º nível. Estes pontos de perícia adicionais são somados ao resultado final, mas não são multiplicados. Os meio-elfos possuem parte da versatilidade e competência dos humanos em perícias.
- +2 de bônus racial nos testes de Sobrevivência e Esconder-se em substituição ao bônus racial em Diplomacia e Obter Informação.
- Classe Favorecida: Ranger. Os meio-elfos procuram emular a mesma ligação que os elfos possuem com a Natureza.

MEIO-ORCS: OS FILHOS DO ESTUPRO

Desde que a primeira tribo de orcs migrou da Ávia para Eurone, nos tempos anteriores ao Império Minosiano, o contato entre orcs e humanos no continente sempre foi marcado pela violência e por guerras. A partir do aparecimento da primeira Horda Orc, a violência e as guerras entre orcs e humanos ganharam proporções ainda maiores.

Por uma grande ironia divina, dessa relação sangrenta nasceram os meio-orcs. Chamados (por motivos óbvios) de “Filhos do Estupro”, os meio-orcs são indivíduos eternamente estigmatizados. Acabam se impondo pela força física e por suas habilidades em combate. Muitos não suportam o preconceito do mundo dos humanos e vão buscar o seu lugar no mundo dos orcs. Dizem que lá eles são, surpreendentemente, muito bem recebidos.

Mas aqueles de boa índole preferem ficar no mundo dos humanos e tentar conquistar ali o seu lugar, ao mesmo tempo em que tentam ajudar outros meio-orcs.

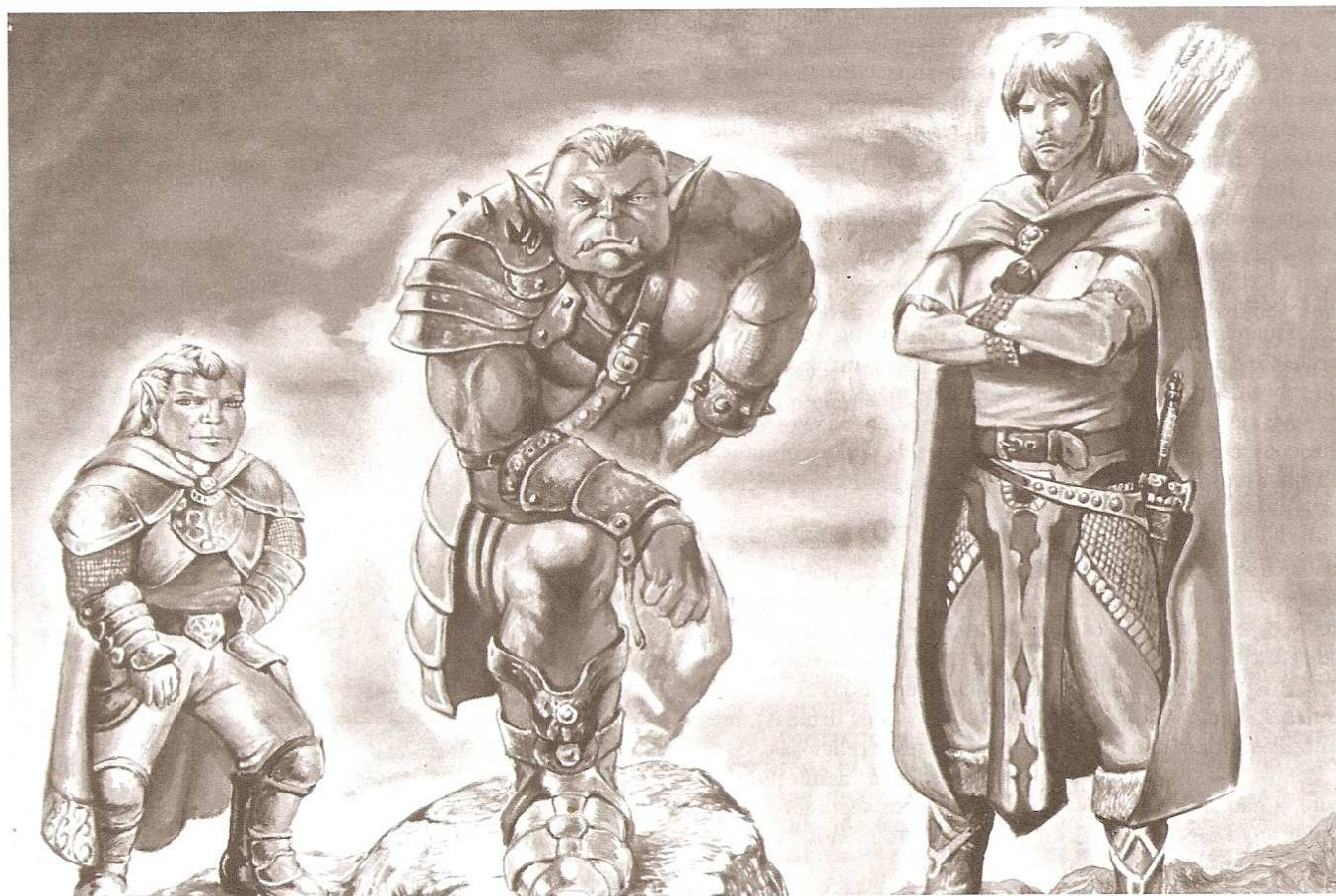
Assim, com todo o preconceito de que são vítimas, os meio-orcs acabam sendo indivíduos de dois extremos: ou são discretos e silenciosos, ou são fanfarrões barulhentos, dispostos a iniciar por qualquer motivo uma briga de taverna.

Relações: Meio-orcs são indivíduos com muita dificuldade em cultivar quaisquer tipos de relacionamento, seja por serem extremamente fechados, seja por serem demasiadamente agressivos. Eles não demonstram ter nenhuma simpatia em especial por nenhuma outra raça. Podem ser grandes companheiros dos meio-elfos, ou nutrirem por eles uma antipatia extrema. Podem odiar os elfos ou os anões, ou simplesmente ignorá-los. Nem os carismáticos gnomos conseguem assim tão facilmente algum tratamento especial por parte de um meio-orc.

Reinos dos Meio-Orcs: Os reinos dos meio-orcs são os reinos dos humanos ou as regiões controladas pela Horda Orc, no caso daqueles que escolheram viver entre os orcs. Apesar de toda a discriminação ao longo da história de Eurone, muitos meio-orcs conquistaram seu lugar no mundo dos humanos graças às suas habilidades em combate (havia a famosa Guarda Minosiana, composta apenas por meio-orcs, nos tempos do antigo Império Minosiano). Dentre aqueles que exercem a função de homens-de-armas, os meio-orcs estão entre os mais requisitados.

Religião: As opções religiosas de um meio-orc são as mesmas de um humano. Mas aqueles que escolheram viver entre os orcs, assim como toda a Horda Orc, seguem o caminho de Arlok.

Idiomas Básicos: Minosiano e Orc. **Idiomas Adicionais:** Qualquer um, exceto os exclusivos de determinadas classes. Os meio-orcs possuem parte da versatilidade e amplitude de experiência dos humanos.



Características Raciais dos Meio-Orcs em Réia: Os meio-orcs apresentam as mesmas características raciais descritas no *Livro do Jogador*, mas com os seguintes acréscimos:

- +2 de bônus racial nos testes de Escalar, Intimidação e Saltar: os meio-orcs são naturalmente hábeis em atividades que requerem força física e sabem se impor através dela.
- Familiaridade com Armas: Os meio-orcs consideram o machado orc duplo como uma arma comum, em vez de uma arma exótica.

OS HERÓIS DE RÉIA: CLASSES

Os heróis em um mundo de fantasia medieval possuem habilidades excepcionais que os distinguem das pessoas comuns. Essas habilidades estão relacionadas com o caminho que eles resolveram trilhar, o que se traduz em uma classe de personagem.

As classes básicas de personagem disponíveis em Réia são as mesmas descritas no *Livro do Jogador*, com a exceção da classe monge, que não é utilizada no cenário. As eventuais ordens monásticas são compostas basicamente por clérigos e classes de prestígio, como o mestre do conhecimento.

Para evitar repetir informações já contidas e estabelecidas no *Livro do Jogador*, esta seção terá como foco apenas as características específicas das classes básicas no cenário de Réia no que elas forem diferentes do já estabelecido.

Alfabetização: A perícia Ler/Escriver Idioma (veja mais adiante, em **Perícias**) é considerada como perícia de classe para as classes bardo, clérigo, druida, ladino, mago e paladino; e como perícia de outra classe para as classes bárbaro, feiticeiro, guerreiro e ranger.

BÁRBARO

Bárbaros são homens-de-armas que lutam de modo selvagem e primitivo, se entregando ao combate com uma ferocidade animal. Em eras passadas os minosianos chamavam de bárbaros todos os povos que não faziam parte do antigo Império e, por isso, não eram considerados civilizados. O nome hoje é mais usado para designar esse tipo de combatente, comum entre os Bárbaros Nórdicos, na Horda Orc, nas Terras Bárbaras e nas regiões menos urbanas do Sacro Império e dos Reinos Soterianos da Íbria.

A maior parte dos bárbaros são humanos ou meio-orcs. Bárbaros de outras raças são extremamente raros.

Enquanto os Bárbaros Nórdicos rezam para o seu panteão e os da Horda Orc seguem o seu deus profano, os bárbaros do Sacro Império e da Íbria costumam seguir a Religião Antiga dos Druidas. Alguns, eventualmente, oram para Diemis, a deusa minosiana da caça, ou se converteram para a Fé Soteriana, apesar de não abandonarem seu modo de vida e estilo de combate.

Informações de Jogo em Réia: Os bárbaros em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*.

BARDO

Embora o nome bardo seja algumas vezes usado para designar genericamente artistas musicais itinerantes ou servos de algum suserano, existem alguns bardos (normalmente os melhores entre eles) que possuem habilidades realmente sobrenaturais. Os bardos são andarilhos, cidadãos do mundo, e levam a beleza das artes e as notícias aos recantos mais afastados de Eurone. Por esse motivo, os bardos são sempre bem recebidos, seja na mais humilde vila ou no mais suntuoso castelo. São eles que transfor-

mam os feitos dos heróis em lendas, e muitos acompanham os heróis para eles mesmos também se tornarem lendas.

A maior parte dos bardos são humanos, elfos ou gnomos. Bardos de outras raças são extremamente raros.

Bardos costumam venerar Hermeu, o deus minosiano dos viajantes. Bardos elfos rezam para Alael, a deusa élfica das artes.

Informações de Jogo em Réia: Os bardos em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*.

CLÉRIGO

Quando os povos de Réia eram primitivos, eles tinham curandeiros e druidas. Esses indivíduos recebiam inspiração divina ou sobrenatural, e eram capazes de feitos mágicos.

Mas as tribos se tornaram cidades, e os povos se tornaram civilizações. Deuses se manifestaram através de seus escolhidos, e o que antes era crença se tornou religião. Os agentes das religiões, os sacerdotes, são os clérigos.

Os clérigos são indivíduos que devotam a sua vida em prol da religião que abraçam. Por conta dessa devoção, eles são imbuídos com o poder da divindade na qual crêem. Mas para isso, precisam seguir os preceitos de sua fé e Igreja, os dogmas de sua religião, e trabalhar em prol do crescimento de sua crença, convertendo novos devotos.

Existem clérigos de todas as raças e em todas as religiões (exceto a Religião Antiga, cujos sacerdotes são os druidas), mas gnomos costumam não serem afeitos a questões religiosas.

Em Réia, os deuses e divindades não se manifestam no mundo, a não ser através das dádivas que seus seguidores recebem. Eles não caminham pelo mundo e, muito menos, se envolvem diretamente com os assuntos dos mortais.

Além disso, o Bem e o Mal não são forças que por si só definem o Cosmo: em Réia existem questões que estão acima do Bem e do Mal, como nacionalidade, raça e, principalmente, religião. Tendências em Réia representam apenas a escolha moral de cada indivíduo (veja mais adiante em **O Bem e o Mal: As Tendências em Réia**).

Assim, um clérigo em Réia não precisa estar a “um passo” da tendência de seu deus. Mais importante do que a tendência, um clérigo deve seguir os desígnios e dogmas de sua fé e igreja. Obviamente, um sacerdote pode se recusar a cometer um ato ordenado por um superior que vá contra os seus princípios morais, ou cometê-lo com mais convicção do que a maioria dos outros membros teria...

Informações de Jogo em Réia: Os clérigos em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*, mas com as seguintes mudanças.

Tendência: A tendência de um clérigo **não** precisa ser idêntica ou “um passo” afastada da tendência de sua divindade.

Magias do Bem, do Caos, do Mal e da Ordem: Um clérigo **pode** conjurar magias de uma tendência oposta à sua ou da sua divindade. Ou seja, em Réia, um clérigo pode conjurar magias que possuam qualquer descritor de tendência.

Contudo, conjurar magias com o descritor Mal constitui um ato maligno. A tendência de um clérigo bom pode mudar se ele repetidamente conjurar essas magias, assim como a de um clérigo de outra tendência, se ele conjurar as magias com o descritor oposto à sua tendência ou a de sua divindade.

DRUIDA

Nos tempos anteriores ao surgimento das cidades e do Império Minosiano, as tribos humanas nativas de Eurone possuíam uma ligação muito maior com a terra e a Natureza. Essa ligação

fez surgir uma crença ancestral que hoje é chamada de Religião Antiga. Os druidas são os sacerdotes dessa crença, os portadores de um poder divino nascido da comunhão com a Natureza.

Os druidas vivem nas regiões mais afastadas da civilização, cuidando de florestas e bosques, que elegem como santuários naturais, ou orientando espiritualmente as populações de vilas que ainda seguem os preceitos da Religião Antiga. Além desses santuários naturais e vilas que vivem sob a proteção deles, existem alguns círculos druídicos espalhados em lugares ermos pelo continente, onde os druidas se reúnem e realizam rituais e festejos durante solstícios e equinócios. São círculos megalíticos, blocos de pedras verticais (menires) dispostos em formação circular segundo os ciclos do sol, da lua, dos astros e das estrelas.

A maior parte dos druidas é de humanos, mas também há elfos e meio-elfos. Druidas de outras raças são bastante incomuns.

Os druidas veneram a Natureza. Muitos oram para os símbolos ancestrais que a representam – o Carvalho e a Pedra –, mas outros associam a representação da Natureza à Gea, uma divindade primordial da cultura helênica-minosiana que simboliza a força criadora do mundo, o todo da existência em uma representação feminina, a Grande Mãe para os druidas. Druidas elfos orientam-se por uma noção derivada da Crença Élfica, uma visão mais ancestral que venera apenas Geael, a Deusa-Mãe da Crença Élfica, e encara suas deusas-filhas apenas como aspectos da Deusa-Mãe.

Informações de Jogo em Réia: Os druidas em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*.

FEITICEIRO

Nenhum poder é tão admirado e temido em Réia quanto a magia. Seja pelo povo comum, seja pela nobreza ou realeza. E aqueles que todos mais temem por causa de sua magia são os feiticeiros.

Um feiticeiro é uma pessoa com o dom inato da magia, diferentemente dos magos, que desenvolvem seus poderes através do estudo. Muitas pessoas consideram tal dom como uma maldição, algumas como uma dádiva. A origem de tal poder e por que apenas alguns indivíduos o possuem é um mistério e fonte de intensos debates entre os eruditos.

Enquanto apenas elfos ou nobres tem acesso ao estudo arcano dos magos, um feiticeiro pode ser qualquer um, nobre ou plebeu, o que pode ser considerado uma ameaça à ordem natural da sociedade, caso existam plebeus demais com o dom da magia...

Nos reinos humanos, feiticeiros normalmente não são bem vistos e deram origem a várias crendices populares. Alguns eventualmente conquistam o respeito em alguma pequena comunidade ou posição social de destaque em uma grande cidade ou feudo, por conta de suas façanhas. E somente através desses feitos e por ajudar a comunidade em que vive é que um feiticeiro consegue estabelecer seu lugar no mundo.

Há feiticeiros entre todas as raças. Entre os anões (e, segundo dizem, também na Horda Orc), eles são tratados de forma normal, porque possuem a função social de criar itens mágicos. Entre os elfos, eles são vistos como indivíduos com uma delicada ligação com a magia, como se fossem portadores de algum tipo de “anomalia”.

A maioria dos feiticeiros costuma venerar Hécaen, a deusa da magia do Panteão Minosiano. Feiticeiros anões veneram o deus-patriarca de sua raça, e se identificam com ele pelo seu aspecto de criador. Como a maioria de sua raça, os feiticeiros elfos rezam para Geael.

Informações de Jogo em Réia: Os feiticeiros em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*, mas com o seguinte acréscimo.



Aura de Má Sorte (Sob): As crendices associadas aos feiticeiros possuem um fundo de verdade. Devido ao seu dom para a magia, um feiticeiro possui uma forte aura mágica capaz de afetar a realidade à sua volta. Alguns pequenos fenômenos costumam acontecer quando um feiticeiro está por perto, além do seu controle (o leite talha, a chama do fogo fica azul, as crinas dos cavalos eriçam, pessoas tropeçam ou sofrem pequenos acidentes, etc). Além de gerar todos os mitos populares sobre os feiticeiros, essa forte aura mágica faz com que qualquer pessoa seja capaz de perceber quando um personagem possui pelo menos um nível na classe feiticeiro – se for bem-sucedida em um teste de Observar (CD 15). Mas é comum qualquer pessoa mais estranha ser chamada de “feiticeiro” pelo povo, se acontecimentos fora do comum ocorrerem perto dela.

A pessoa só é capaz de realizar esse teste se o feiticeiro estiver visível e no alcance de sua visão. Naturalmente, um feiticeiro invisível ou escondido ainda pode gerar os estranhos fenômenos relacionados à sua aura mágica, e assim suscitar de sua presença ser percebida. Magias que alteram a aparência ou a forma física não ocultam a aura de um feiticeiro.

Uma vez que um personagem seja reconhecido como feiticeiro, ele recebe -2 de penalidade em todos os testes de Diplomacia e +2 de bônus em todos os testes de Intimidação.

Além disso, apesar do feiticeiro não poder controlar a ocorrência desses fenômenos, ele pode, contudo, eventualmente influenciar de maneira ativa a realidade à sua volta.

No 1º nível, uma vez por dia, um feiticeiro pode usar esse poder a seu favor ou como um “mau olhado” em um alvo. O feiticeiro pode realizar novamente uma jogada, sendo obrigado a ficar com o novo resultado, mesmo se for pior que o resultado original, de forma semelhante ao poder concedido do domínio Sorte. Ou então, usando como um “mau-olhado”, ele pode fazer um alvo automaticamente falhar em uma jogada qualquer, caso o alvo não seja bem sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos níveis de feiticeiro + modificador de Carisma). Esse poder pode ser usado duas vezes por dia no 10º nível, três vezes por dia no 20º nível, e assim por diante.

Feiticeiros de tendência bondosa costumam usar esse poder apenas para favorecer suas jogadas, enquanto os de tendência maligna preferem usar o “mau-olhado”.

GUERREIRO

Os guerreiros existem em Réia desde que o primeiro humanoíde empunhou uma arma e a transformou em seu ofício. Diferente de um mero combatente, o guerreiro não luta para defender ou para apenas servir como um soldado qualquer: a luta, para um guerreiro, é o seu modo de vida, como a fé o é para um clérigo.

Existem guerreiros entre todas as nações e todas as raças, mesmo naquelas que não são conhecidas por suas habilidades bélicas ou que não possuem uma tradição guerreira.

Guerreiros oram para muitos deuses, mas uma grande parte presta homenagem a Arles, o deus da guerra do Panteão Minosiano, mesmo não sendo necessariamente devoto dele.

Informações de Jogo em Réia: Os guerreiros em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*.

LADINO

Em Réia, a maioria do povo aceita a sina que supostamente lhe foi destinada. Aqueles com dons sobrenaturais ou habilidade em combate, contudo, procuram romper as amarras dos desígnios e escrever seus próprios destinos. Mas existem os que não são dotados de grande força física e nem com nenhum dom mágico, e ainda assim se recusam a aceitar o caminho que lhes foi traçado. Indivíduos com tal índole se tornam ladinos.

Ladinos são mestres em perícias e habilidades pouco comuns e de moral questionável. Seja um plebeu ou um nobre, o ladino é um indivíduo que escolheu a liberdade, seja para fugir de uma vida medíocre, seja pela necessidade de sobrevivência.

Ladinos são comuns em quase todas as raças (principalmente entre os halflings), sendo mais raros entre os anões e os meio-orcs.

Ladinos costumam orar para Hermeu, menos os ladinos elfos, que sempre oram para Alael. Alguns ladinos de tendência maligna oram para Verluna.

Informações de Jogo em Réia: Os ladinos em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*, mas com a seguinte mudança:

Usar Armas e Armaduras: No lugar da besta de mão e do sabre, os ladinos sabem usar o porrete e a rede.

MAGO

O estudo arcano é uma arte trazida para Réia pelos elfos. Vindos de outro plano, por centenas de anos eles assombraram as demais raças com seu conhecimento milenar e tradições mágicas. Antes de sua chegada, apenas os feiticeiros com os seus dons conseguiam manipular as energias místicas do mundo, e por muito tempo apenas existiram magos elfos.

Contudo, o antigo Império Minosiano logrou desenvolver sua própria arte mágica – ou se apropriou da dos elfos, segundo afirmam o Povo das Fadas. O fato é que os humanos acabaram adquirindo o estudo arcano, e ele foi um fator determinante para a supremacia imperial, e por fim se espalhou por todas as regiões do antigo Império.

Embora hoje existam magos que não sejam elfos, por conta desse fato, entretanto o estudo da magia é restrito, e privilégio apenas dos nobres. Em Eurone, somente nobres ou os protegidos destes têm acesso a uma das poucas academias da Ordem Arcana Minosiana, que controla a magia e congrega todos os magos no continente que não sejam elfos (veja mais adiante **A Ordem Arcana Minosiana**, em **A Magia na Sociedade**, no **Capítulo 2 – O Continente de Eurone**).

A imensa maioria dos magos é de humanos e elfos. Magos de outras raças praticamente não existem. Dizem que alguns anões de alta estirpe foram enviados às academias arcanas humanas pelo Grande Rei de Loderheim para aprenderem os segredos da Arte Arcana, e que alguns gnomos e meio-elfos têm o privilégio de terem um patrono nobre humano que possibilitou a eles o acesso ao estudo da magia.

Magos elfos são devotos da Geal, a Deusa-Mãe da Crença Élfica. Por seu caráter acadêmico e racional, magos humanos (e os eventuais de outras raças que estudam em suas academias) costumam não ser pessoas religiosas. Alguns veneram Hécaen, muitas vezes mais por força da tradição.

Informações de Jogo em Réia: Os magos em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*, mas com a seguinte mudança:

Talentos Adicionais: No 1º nível, magos elfos recebem Escrever Pergaminho como um talento adicional. O mago elfo ainda precisa atender aos pré-requisitos deste talento para utilizar o seu benefício (veja mais adiante o talento **Escrever Pergaminho**, em **Novos Talentos**). Esse talento adicional representa a profunda ligação dos elfos com a magia.

Magos de outras raças recebem Membro da Nobreza como talento adicional no 1º nível no lugar de Escrever Pergaminho (veja mais adiante, em **Novos Talentos**).

PALADINO

Segundo uma lenda minosiana, quando o mal assolava o mundo e os povos não sabiam diferenciar ao certo o Bem e o Mal, a deusa Palas concedeu poderes aos mais nobres guerreiros que eram seus devotos, transformando-os em seus campeões. Eles foram chamados de paladinos, os escolhidos de Palas.

Atualmente em Eurone, os verdadeiros campeões de Palas são mais raros, mas existem muitos paladinos da Fé Soteriana, e dizem que também há entre os que seguem a religião do Profeta Omar.

Os paladinos em Réia são, necessariamente, devotos de alguma crença. Os paladinos humanos e das raças que vivem em seus reinos pertencem à Fé Soteriana, em sua maioria, mas há aqueles que ainda seguem os designios de Palas. Entre os elfos, eles são os campeões de Palaal, a deusa guerreira dos elfos. Paladinos de Hefar são mais raros, mas eles existem entre os anões e até mesmo gnomos.

Informações de Jogo em Réia: Os paladinos em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*, mas com a seguinte mudança:

Religião: Os paladinos em Réia precisam ser devotos de uma divindade ou religião.

RANGER

Antes do Império Minosiano, quando as tribos e primeiras vilas humanas de Eurone seguiam a sabedoria dos druidas e da Religião Antiga, os povos do continente eram mais ligados a terra. Foi nessa época que um tipo de guerreiro criou laços profundos com a Natureza e, assim como os druidas, foram abençoados com dádivas mágicas.

Rangers não são simples guias, caçadores ou batedores. Eles são guerreiros da terra, do mundo onde vivem e sua unidade com a Natureza vai muito além da simples capacidade de sobreviver nos ermos selvagens.

Os elfos clamam que as demais raças aprenderam observando os rangers do Povo das Fadas, os quais teriam sido os primeiros. De fato, rangers são comuns entre eles, assim como entre os humanos. Talvez seja por isso que os meios-elfos sejam aqueles que mais seguem esse caminho. Nas demais raças, rangers são menos comuns.

Rangers elfos seguem a linha ortodoxa dos druidas da Crença Élfica ou rezam para Diael. Entre os humanos e meio-elfos, a maioria segue a Religião Antiga, mas há muitos que se converteram à Fé Soteriana e ainda mantêm os seus poderes. Esses entendem a natureza como a grande dádiva de Demiugo ao mundo. Alguns rangers humanos, principalmente no Império Helênico, oram para Diemis, a deusa minosiana da caça.

Informações de Jogo em Réia: Os rangers em Réia apresentam as mesmas estatísticas de jogo descritas no *Livro do Jogador*, mas com o seguinte acréscimo:

Grande Maestria do Estilo de Combate: A partir do 16º nível, a aptidão do ranger em seu estilo de combate (arquearia ou combate com duas armas) se aprimora ainda mais.

Caso tenha selecionado Arquearia no 2º nível, considere que ele adquire o talento Tiro Preciso Maior (veja mais adiante, em **Novos Talentos**), mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Caso tenha selecionado Combater com Duas Armas no 2º nível, considere que ele adquire o talento Combater com Duas Armas Superior (veja mais adiante, em **Novos Talentos**), mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Os benefícios do estilo escolhido pelo ranger são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando armadura leve. Ele perderá todos os benefícios de seu estilo de combate quando usar uma armadura média ou pesada.

OS CIDADÃOS DE RÉIA:

CLASSES DE PDMS

A maioria da população não é feita de heróis – embora sobreviver e continuar seguindo com sua própria vida muitas vezes seja um ato heróico por si só. As classes de Personagens do Mestre (PdMs) constituem os cidadãos de Réia. A seguir, elas serão descritas conforme se apresentam no cenário.

Alfabetização: A perícia Ler/Escrever Idioma (veja mais adiante, em **Perícias**) é considerada como perícia de classe para as classes adepto, aristocrata e especialista; e como perícia de outra classe para as classes combatente e plebeu.

ADEPTO

Adeptos são mulheres e homens do povo que, por conta de sua extrema sabedoria ou religiosidade, foram agraciados com dádivas divinas. Um adepto pode ser tanto a parteira de uma grande cidade quanto o curandeiro de alguma vila distante. A maioria dos adeptos ou são devotos da Religião Antiga dos druidas ou são fiéis

da Igreja Demiúrgica Minosiana. No Império Helênico, é comum existirem adeptos que sejam devotos de algum deus do Panteão Minosiano, assim como existem adeptos omareanos no Emirado de Andaluz.

A Igreja Demiúrgica não tem restrições aos adeptos soterianos, muito pelo contrário: eles formam a base da estrutura secular da Igreja. Mas ela não vê com bons olhos os adeptos pagãos da Religião Antiga e do Panteão Minosiano, como tudo o mais relacionado às outras religiões.

ARISTOCRATA

Aristocrata é a classe mais comum entre a nobreza humana de Eurone. Nem todos os nobres se tornam guerreiros, clérigos ou magos. Muitos se restringem a administrar seus feudos, deixando outras tarefas para seus vassallos.

COMBATENTE

Combatente é a classe dos homens-de-armas sem renome. Milicianos, soldados, guardas, tropas regulares, todos esses são combatentes. Mesmo entre a Horda Orc, os bárbaros nórdicos e as tribos humanas das terras bárbaras, a maior parte de suas fileiras são compostas por combatentes, e não por indivíduos da classe bárbaro, ao contrário do que se pode pensar.

ESPECIALISTA

Os especialistas são os artesãos, mestres de ofício, donos de estabelecimento, mercadores e qualquer outro profissional especializado em alguma atividade produtiva ou comercial mais complexa. A maior parte dos burgueses pertence a esta classe.

PLEBEU

Os plebeus constituem a imensa maioria da população do continente e de toda Réia. São eles a base da pirâmide social do mundo, a mão-de-obra básica da produção, o povo. São eles que aram a terra, fazem o trabalho braçal e produzem a riqueza do mundo.

CLASSES DE PRESTÍGIO EM RÉIA

Em Réia, todas as classes de prestígio do *Livro do Mestre* podem estar presentes, a critério do Mestre, mas algumas possuem modificações para o cenário, conforme indicado a seguir. Além disso, é interessante o Mestre ter em mente que o cenário está nos primórdios da Idade Média, no início do período que inspira a maioria dos cenários de fantasia. Portanto, algumas classes de prestígio podem ser introduzidas no cenário como se fossem “criadas” pelos Personagens dos Jogadores que adquirirem níveis nelas. Assim, os Personagens dos Jogadores seriam os primeiros representantes dessas classes de prestígio no mundo de Réia.

ALGOZ

Os algozes em Réia não são necessariamente associados a criaturas demoníacas e abissais. Eles surgiram nos tempos do antigo Império Minosiano, e eram os campeões dos deuses minosianos leais e malignos (Hécaen e Henora). Seu surgimento é associado ao dos paladinos.

Assim, nos pré-requisitos da classe, no lugar de um acor-do pacífico com uma entidade extra-planar maligna, o algoz em Réia precisa ser devoto e subordinado ao culto de algum deus

maligno. Nas características da classe, serviçal demoníaco é substituído por Companheiro Morto-vivo. Naturalmente, os algozes não são bem vistos pela população, sendo temidos e odiados.

Dizem que existem algozes que servem ao Adversário. Esses mantêm os pré-requisitos e características originais descritas no *Livro do Mestre*. Algozes servos do Adversário são combatidos inclusive pelos algozes dos deuses minosianos malignos.

ANDARILHO DO HORIZONTE

Andarilho do horizonte em Réia é uma classe de prestígio com apenas cinco níveis, não possuindo a habilidade de classe Maestria de Terreno Planar.

DISCÍPULO DO DRAGÃO

Em Réia, discípulo do dragão é uma classe de prestígio apenas para personagens malignos, uma vez que na ambientação existem apenas dragões malignos. Assim, ela possui o pré-requisito Tendência: Leal e Mau, Neutro e Mau ou Caótico e Mau.

DUELISTA

A classe de prestígio duelista pode ser usada em Réia. Apenas é necessário se ater ao fato de que a arma sabre não está disponível para o cenário. Contudo, podem existir duelistas que usem outras armas às quais se apliquem o benefício do talento Acuidade com Arma.

NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO

Além das classes de prestígio do *Livro do Mestre*, apresentamos três novas classes de prestígio do cenário de Réia.

CAVALEIRO

A Cavalaria é uma instituição em Eurone, um dos pilares sobre os quais a sociedade do continente se assenta. Os Cavaleiros são a espinha dorsal dos exércitos e os mais exímios guerreiros de todo continente.

Tornar-se um Cavaleiro é o destino de todo jovem guerreiro nobre e o sonho de muitos homens-de-armas plebeus. Ser um Cavaleiro é sinônimo de honra, virtude, coragem e bravura. Não basta apenas ser nobre, hábil em combate e no manejo do cavalo: é preciso se mostrar digno de ser sagrado como tal.

O treinamento de um Cavaleiro leva tempo. Ele começa como escudeiro, até que seus feitos permitam a sua sagração. Os escudeiros normalmente são da classe guerreiro; alguns são paladinos. Muito raramente um escudeiro tem níveis em outras classes, embora até existam alguns com habilidades de rangers. Bárbaros possuem um espírito selvagem e nunca conseguem se adequar às exigências que um Cavaleiro deve cumprir. As demais classes muito raramente se tornam Cavaleiros.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Qualquer Leal.

Perícias: Cavalgar 5 graduações, Conhecimento (nobreza e real) 2 graduações.

Talentos: Combate Montado, Foco em Arma, Investida Montada.
Especial: Ser sagrado Cavaleiro.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um Cavaleiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Investida Implacável: No 1º nível, um Cavaleiro recebe Investida Implacável como um talento adicional.

Liderança: No 1º nível, um Cavaleiro recebe Liderança como um talento adicional. Caso o personagem já possua este talento, ele recebe +2 de bônus em seu Valor de Liderança.

Maestria em Cavalgar (Ext): Um Cavaleiro adiciona o seu nível na classe de prestígio como bônus de competência em todos os testes de Cavalgar. Além disso, o Cavaleiro pode 'escolher 10' em um teste de Cavalgar, mesmo se estiver sob distração ou ameaçado, o que normalmente o impediria de fazê-lo.

Membro de Corte (Ext): Um Cavaleiro adiciona o seu nível na classe de prestígio como bônus de competência em todos os testes de Conhecimento (nobreza e realeza) e Diplomacia.

Foco em Arma Maior: No 3º nível, um Cavaleiro recebe Foco em Arma Maior como um talento adicional em uma arma

CÓDIGO DE HONRA DA CAVALARIA

Embora não haja nenhuma consequência em termos de mecânica de jogo para um Cavaleiro sem honra, procure ter em mente que todo Cavaleiro, mesmo os mais malignos, prezam sua honra acima de tudo, inclusive da própria vida.

Como referência para a interpretação de personagens, apresentamos o Código de Honra da Cavalaria:

- Um Cavaleiro deve sempre cumprir um juramento ou palavra empenhada.
- Deve demonstrar coragem, valor e virtude em combate.
- Deve respeitar os superiores e iguais, e mostrar cortesia com todos os inferiores.
- Mesmo em tempos de guerra, as condições e armas devem ser equivalentes as de seu oponente, se este também for um Cavaleiro.

que ele já possua o talento Foco em Arma, mesmo não tendo alcançado o 8º nível de guerreiro.

Investida de Cavaleiro (Ext): A partir do 5º nível, sempre que um Cavaleiro estiver montado e usar a manobra Investida, ele causará o triplo do dano com armas de ataque corpo a corpo (ou dano quadruplicado com qualquer tipo de lança). Esta habilidade se sobrepõe ao talento Investida Implacável.

Especialização em Arma: No 7º nível, um Cavaleiro recebe Especialização em Arma como um talento adicional, mesmo ele não tendo alcançado o 4º nível de guerreiro. Caso o personagem já possua o talento Especialização em Arma, ele pode adquirir

HONRA E TENDÊNCIA: CAVALEIROS QUE NÃO POSSUEM NÍVEIS DE CAVALEIRO

Embora sejam raros, existem indivíduos que foram sagrados Cavaleiros, mas que não possuem níveis na classe de prestígio de mesmo nome. São indivíduos com níveis de bárbaro ou que possuem uma tendência que os impede de terem a disciplina necessária para desenvolverem as habilidades da classe de prestígio. São homens-de-armas que tiveram seu valor reconhecido em batalha e por isso foram sagrados Cavaleiros, mas muitas vezes sequer têm o treinamento marcial apropriado para se tornarem um.

É importante frisar que Réia é um mundo de fantasia medieval, onde a palavra dada de um indivíduo é sempre um juramento de honra. Por isso, mesmo que o seu personagem seja de alguma tendência Caótico e tenha motivos para não cumprir algum juramento, o normal é que ele o cumpra. Mesmo indivíduos malignos, uma vez que façam algum juramento, costumam cumpri-lo. Honra, em Réia, é dissociada da dualidade Ordem x Caos.

Somente indivíduos desonrados ou absolutamente vis não cumpririam um juramento - normalmente, nesses casos, eles possuem a tendência Caótico e Mau, e são desprezados até mesmo por outros personagens malignos.

Naturalmente, isso não é absoluto e muito menos uma questão intocável: personagens sem honra sempre existiram, em todas as épocas e sob todos os paradigmas sociais. Mas procure ter essa questão em mente, seja para os Personagens dos Jogadores ou para Personagens do Mestre.



O CAVALEIRO

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Investida implacável, liderança, maestria em cavalgar, membro da corte
2º	+2	+3	+0	+0	---
3º	+3	+3	+1	+1	Foco em arma maior
4º	+4	+4	+1	+1	---
5º	+5	+4	+1	+1	Investida de Cavaleiro
6º	+6	+5	+2	+2	---
7º	+7	+5	+2	+2	Especialização em arma
8º	+8	+6	+2	+2	---
9º	+9	+6	+3	+3	Ataque total de Cavaleiro
10º	+10	+7	+3	+3	Mestre Cavaleiro

rir Especialização em Arma Maior na mesma arma, mesmo não tendo alcançado o 12º nível de guerreiro.

Ataque Total de Cavaleiro (Ext): A partir do 9º nível, um Cavaleiro consegue realizar um ataque total em cima de sua montaria, mesmo que ela tenha se movido mais de 1,5 metros na mesma rodada.

Mestre Cavaleiro (Ext): No 10º nível, um Cavaleiro aplica o bônus concedido pela habilidade Maestria em Cavalgar na Classe de Armadura, nos testes de resistência de Reflexos e nos testes de ataque corpo a corpo, sempre que estiver montado. Além disso, o bônus também é aplicado nos testes de Iniciativa, caso o Cavaleiro esteja montado no início do combate.

Observação para Multiclasse: Um paladino que se torne um Cavaleiro poderá continuar a adquirir níveis como paladino.

Perícias: Cavalgar 5 graduações, Conhecimento (religião) 5 graduações

Talentos: Combate Montado, Foco em Arma, Investida Montada.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Especial: Capacidade de Expulsar Mortos-Vivos. Também ser devoto da Fé Soteriana, ser sagrado Cavaleiro e fazer os votos da Ordem.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um Cavaleiro de Sóter (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Habilidades de Paladino: Os níveis de Cavaleiro de Sóter somam com os níveis de paladino que o personagem possua para determinar a quantidade de pontos de vida que ele consegue recuperar por dia com a habilidade Cura Pelas Mãos. Os níveis de Cavaleiro de Sóter também são somados aos níveis de paladino em outras habilidades de classe, veja a seguir.

Conjuração: Quando um Cavaleiro de Sóter atinge um novo nível nesta classe de prestígio, o personagem adquire mais magias divinas diárias, como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Essencialmente, o personagem soma os seus níveis de Cavaleiro de Sóter aos níveis de conjurador divino que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um Cavaleiro de Sóter, ele deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível nesta classe de prestígio.

Aura do Bem (Ext): O poder da aura do Bem de um Cavaleiro de Sóter (consulte a magia *detectar o bem*) equivale ao seu nível na classe de prestígio, + seus níveis como clérigo e paladino, semelhante à aura de um clérigo de um deus Bom. Cavaleiros de Sóter de tendência Leal e Neutra possuem uma aura da Ordem,

CAVALEIRO DE SÓTER

Existem muitos Cavaleiros soterianos, que não hesitam em defender a Igreja Demiúrgica Minosiana. Contudo, como muitos deles servem ao Sacro Império ou são vassalos de algum nobre, a Igreja criou sua própria Ordem de Cavalaria, um braço armado para defender a fé, os fiéis e suas instituições. Nasceu assim a Sagrada Ordem dos Cavaleiros de Sóter.

Os Cavaleiros de Sóter são os campeões da Fé Soteriana, clérigos e paladinos de estirpe nobre que são sagrados Cavaleiros para defender e lutar pela Igreja. Mesmo alguns escudeiros e Cavaleiros seculares acabam fazendo os votos e entrando também para a Ordem.

A Sagrada Ordem dos Cavaleiros de Sóter é conhecida por todo continente: admirada e honrada por outros Cavaleiros e pelos fiéis, e temida pelos inimigos e opositores da Igreja Demiúrgica Minosiana.

A maioria dos Cavaleiros de Sóter são paladinos ou clérigos soterianos. Eventualmente, algum guerreiro ou Cavaleiro secular de muita fé acaba buscando servir a Demiurgo e entra para a Ordem. Indivíduos de outras classes normalmente não são aceitos nas fileiras dos Cavaleiros de Sóter.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

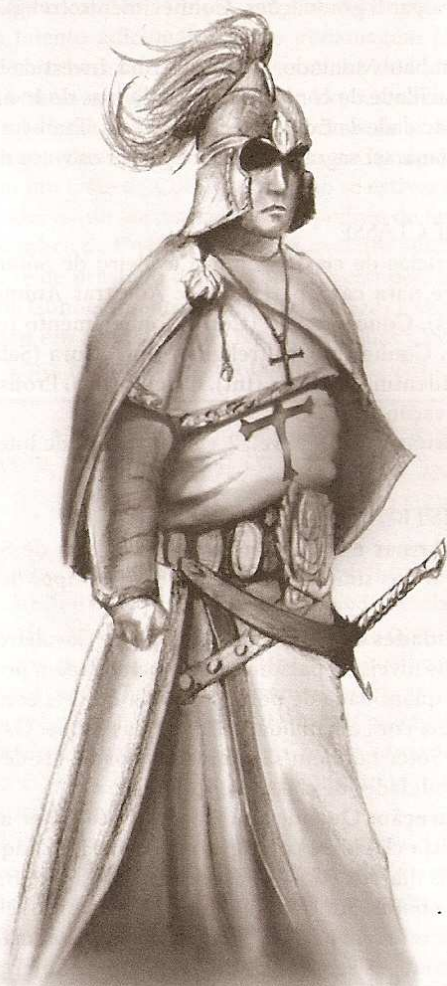
Para se tornar um Cavaleiro de Sóter, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +6

Tendência: Leal e Bom, Neutro e Bom ou Leal e Neutro.

O CAVALEIRO DE SÓTER

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	Aura do bem, destruir o mal 1/dia, expulsar mortos-vivos	+1 na classe divina anterior
2º	+2	+3	+0	+3	---	+1 na classe divina anterior
3º	+3	+3	+1	+3	---	+1 na classe divina anterior
4º	+4	+4	+1	+4	---	+1 na classe divina anterior
5º	+5	+4	+1	+4	Destruir o mal 2/dia	+1 na classe divina anterior
6º	+6	+5	+2	+5	---	+1 na classe divina anterior
7º	+7	+5	+2	+5	---	+1 na classe divina anterior
8º	+8	+6	+2	+6	---	+1 na classe divina anterior
9º	+9	+6	+3	+6	Destruir o mal 3/dia	+1 na classe divina anterior
10º	+10	+7	+3	+7	Em nome de Demiurgo	+1 na classe divina anterior



que também equivale ao seu nível de Cavaleiro de Sóter, + seus níveis de clérigo desta mesma tendência, se houver.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um Cavaleiro de Sóter pode tentar destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ao fazê-lo, ele soma o seu modificador de Carisma (caso seja positivo) na sua jogada de ataque, causando um ponto de dano adicional por nível na classe de prestígio. Se o personagem acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja maligna, esta habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia. Caso o personagem já possua esta habilidade ou a habilidade Destruir por outras classes, ele passará a fazê-la uma vez adicional por dia. O bônus de ataque não é afetado (+4 para Destruir

e modificador de Carisma para Destruir o Mal), mas os níveis das classes são somados para se calcular os pontos de dano adicionais.

No 5º nível e novamente no 10º nível, o Cavaleiro de Sóter é capaz de destruir o mal uma vez adicional por dia.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Os níveis de Cavaleiro de Sóter se acumulam com os níveis de outras classes que possuam a capacidade de expulsar mortos-vivos.

Em Nome de Demiurgo (Sob): No 10º nível, uma vez por dia, gastando um uso diário da habilidade Destruir o Mal, um Cavaleiro de Sóter soma o dobro do seu modificador de Carisma (mínimo +2, ou +8 no caso da habilidade Destruir) na sua jogada de ataque, causando 2 pontos de dano adicional por nível na classe de prestígio e nas classes que possuem a habilidade Destruir o Mal ou Destruir. Se o personagem acidentalmente tentar destruir uma criatura que não seja maligna, esta habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

Observação para Multiclasse: Um paladino que se torne um Cavaleiro de Sóter poderá continuar a adquirir níveis como paladino.

GUARDIÃO DE RÉIA

Os Guardiões de Réia são uma sociedade secreta de rangers devotos da Religião Antiga orientada diretamente pelos arquidruídas de Eurone. Mais do que um “braço armado” da Religião Antiga, os Guardiões de Réia têm um grande objetivo: combater o Mal em todas as suas formas, em todo continente.

Os arquidruídas e os Guardiões não falam sobre isso fora de seus círculos, mas eles sabem que existe um mal primordial a ser combatido, tão antigo quanto o próprio mundo, o qual os soterianos chamam de “O Adversário”. Muito antes do aparecimento de Sóter, a Religião Antiga já conhecia e combatia o grande mal que ameaça todas as coisas, como costumam dizer entre si.

Os Guardiões de Réia são formados por rangers, mas eventualmente algum druida escolhe este caminho. Indivíduos de outras classes são muito raros, pela necessidade de serem capazes de conjurar magias divinas. Não existem clérigos entre os guardiões de Réia. Os rangers que são Guardiões treinam aprendizes assim como os demais rangers, mas apenas quando esses aprendizes se mostram dignos e devotos fiéis da Religião Antiga é que eles contam sobre a sociedade secreta e os convidam para fazerem parte. Uma vez aceito (raramente um escolhido declinou do convite), o novo membro é apresentado a um arquidruída, numa cerimônia que conta com a presença de outros Guardiões e onde ele faz o juramento. Não há nenhum teste, pois esse já foi feito antes do iniciado ser convidado para a sociedade.

Embora seja uma sociedade secreta, os Guardiões de Réia não possuem uma organização ou estrutura formal. Os arquidruídas de-

O GUARDIÃO DE RÉIA

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont
1º	+1	+2	+2	+2
2º	+2	+3	+0	+3
3º	+3	+3	+1	+3
4º	+4	+4	+1	+4
5º	+5	+4	+1	+4

Especial
Ira de Guardião, <i>detectar o mal</i>
Defesa de Guardião
Evasão
Inimigo Predileto
Dádiva de Réia, Estilo de Combate

Conjuração
+1 na classe divina anterior
+1 na classe divina anterior
+1 na classe divina anterior
+1 na classe divina anterior
+1 na classe divina anterior

signam missões para os Guardiões mais experientes, e estes designam para os demais. Por conta de uma missão muito difícil, Guardiões podem se juntar e formar uma pequena companhia para cumpri-la. Alguns têm inclusive permissão para pedir ajuda a companheiros de aventuras que não sejam Guardiões, sem, no entanto, revelar a existência da sociedade ou que estejam agindo para "alguém". Em contrapartida, esses companheiros ganham, sem saber, o favor da organização, que vem a ajudá-los sem que eles saibam, quando mais precisarem.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um Guardião de Réia, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6

Tendência: Leal e Bom, Neutro e Bom ou Caótico e Bom.

Perícias: Conhecimento (natureza) 5 graduações, Sobrevivência 5 graduações.

Talentos: Foco em Arma.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Especial: Possuir a habilidade de classe Inimigo Predileto. Também ser devoto da Religião Antiga e ser iniciado como um Guardião de Réia.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um Guardião de Réia (e a habilidade de chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA

CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os Guardiões de Réia não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.



O JURAMENTO DOS GUARDIÕES DE RÉIA

"Pela pedra e pelo carvalho, pelo meu sangue e pela minha honra, eu, (nome do iniciado), juro solenemente proteger Réia contra o Mal, onde quer que ele esteja, onde quer que seja necessário. Sacrificarei a minha vida se preciso for e lutarei até a morte com alegria e júbilo. E que um dia o ciclo da vida me traga de volta, para mais uma vez combater o Mal!"

Ira de Guardião (Ext): O Guardião de Réia é um mestre em combater seus inimigos prediletos. O bônus adicional que recebe a cada vez que adquire um inimigo predileto é adicionado a todos os inimigos prediletos que possui. Essa habilidade se aplica aos bônus de inimigo predileto que o Guardião já possui.

Detectar o Mal (SM): O Guardião de Réia pode detectar o mal sem limite diário.

Defesa de Guardião (Ext): A partir do 2º nível, quando estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura e nenhum escudo, o Guardião de Réia adiciona 1 ponto de modificador de Sabedoria (mínimo 1) por nível que possuir nesta classe de prestígio ao seu modificador de Destreza para aumentar a Classe de Armadura. Esse bônus se aplica mesmo contra ataques de toque ou quando o Guardião estiver surpreendido. Ele perde esse bônus quando estiver imobilizado ou indefeso.

Evasão (Ext): Igual a habilidade de classe do ranger. Caso o Guardião já possua esta habilidade por outras classes ou venha a adquiri-la outra vez futuramente, ele receberá automaticamente Evasão Aprimorada.

Inimigo Predileto (Ext): O Guardião de Réia escolhe um novo inimigo predileto, conforme a habilidade de classe do ranger.

Dádiva de Réia (Sob): No 5º nível, um Guardião de Réia se torna imune a todos os tipos de doenças e venenos, inclusive as doenças sobrenaturais e mágicas. Adicionalmente, ele se torna capaz de recuperar uma quantidade de Pontos de Vida por dia equivalente ao dobro do seu nível de personagem e pode dividir esse valor em várias utilizações no mesmo dia.

Estilo de Combate (Ext): No 5º nível, um Guardião desenvolve seu estilo de combate de ranger (arquearia ou combate com duas armas) para o nível seguinte. Caso ele volte a adquirir níveis como ranger, ele ganhará o nível seguinte a este sempre que receber uma nova aptidão em seu estilo de combate. Personagens que não possuam um dos estilos de combate de ranger recebem um talento adicional no lugar desta habilidade.

NOVOS TALENTOS

COMBATER COM DUAS ARMAS SUPERIOR [Geral]

O personagem é um grande mestre no combate com duas armas.

Pré-requisitos: Des 21, Combater com Duas Armas Maior, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +16.

Benefício: O personagem é capaz de realizar um quarto ataque com a mão inábil, mas sofre -15 de penalidade.

Especial: Um guerreiro pode escolher Combater com Duas Armas Superior como um de seus talentos adicionais.

Considera-se que os rangers de 16º nível que escolheram o estilo de combate com duas armas possuam o talento Combater com Duas Armas Superior, mesmo se não atenderem aos pré-requisitos, mas apenas quando usarem armaduras leves ou estiverem sem armaduras.

ESCREVER PERGAMINHO [Criação de Itens]

Este talento em Réia é igual ao descrito no *Livro do Jogador*, Capítulo 5 - Talentos, mas com os seguintes pré-requisitos:

Pré-requisitos: 1º nível de conjurador, 1 graduação em Ler/Escriver Idioma.

ESCREVER TATUAGENS [Criação de Itens]

O personagem pode criar tatuagens mágicas, que são itens de utilização única que afetam somente o portador. As tatuagens mágicas seguem as mesmas regras para pergaminhos descritas no *Livro do Mestre*.

Pré-requisitos: 1º nível de conjurador, 1 graduação em Ofícios (pintura).

Benefício: O personagem pode criar tatuagens mágicas de qualquer magia que ele conheça, mas que tenham apenas o portador dela como alvo. Elas podem ser pintadas em praticamente qualquer lugar do corpo. No entanto, o portador de uma tatuagem mágica deve tocá-la (e falar uma palavra de comando) para ativar o seu poder. Sendo assim, tatuagens mágicas normalmente são pintadas em lugares de fácil alcance.

Tatuagens mágicas são permanentes até serem ativadas ou dissipadas.

Ativar uma tatuagem é uma ação padrão de ataque, requer a invocação de uma palavra de comando, e não provoca ataques de oportunidade.

MEMBRO DA NOBREZA [Geral]

O personagem é filho ou protegido de nobres. Com isso, ele adquire conhecimentos, riqueza e a possibilidade de ter acesso ao estudo das artes arcanas nas academias de magia dos humanos de Eurone.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Diplomacia e Conhecimento (nobreza e realeza), e elas são consideradas perícias de classe, independente de sua classe de personagem. Além disso, ele recebe como equipamento inicial o mesmo valor que um personagem da classe aristocrata (6d8 x 10 PO em equipamento), no lugar do equipamento inicial normal de sua classe de personagem.

Especial: Este talento só pode ser selecionado por personagens de 1º nível. Caso o personagem seja da classe aristocrata, no lugar dos benefícios descritos, ele recebe +2

de bônus em todos os testes de Diplomacia e Conhecimento (nobreza e realeza) e uma renda anual de 120 PO x o nível na classe aristocrata.

TIRO PRECISO MAIOR [Geral]

Os ataques à distância do personagem ignoram a camuflagem total.

Pré-requisitos: Des 21, Tiro Certo, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Preciso, bônus base de ataque +16.

Benefício: Os ataques à distância realizados pelo personagem ignoram a chance de falha garantida pela camuflagem total, desde que o personagem seja capaz de determinar o quadrado ocupado pelo alvo.

Normal: É impossível desferir ataques contra alvos sob camuflagem total, a menos que o atacante seja capaz de determinar o quadrado ocupado pela criatura. Nesse caso, o atacante terá 50% de chance de falha.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro Preciso Maior como um de seus talentos adicionais.

Considera-se que os rangers de 16º nível que escolheram o estilo de combate com arco possuam o talento Tiro Preciso Maior, mesmo se não atenderem aos pré-requisitos, mas apenas quando usarem armaduras leves ou estiverem sem armaduras.

PERÍCIAS

Apresentamos a variação de regra usada no cenário para a perícia Falar Idioma e a nova perícia Ler/Escriver Idioma.

FALAR IDIOMA (Nenhum; Somente Treinado)

A perícia Falar Idioma funciona em Réia de maneira semelhante à exposta no *Livro do Jogador*, mas com uma diferença: ela apenas se refere ao domínio da fala. A alfabetização e o domínio da escrita são obrigatoriamente adquiridos em separado, por meio da perícia Ler/Escriver Idioma, descrita a seguir. Ou seja, para ler e escrever em um idioma que ele saiba falar (inclusive os seus idiomas básicos), o personagem deve ter a perícia Ler/Escriver Idioma correspondente.

LER/ESCREVER IDIOMA (Nenhum; Somente Treinado)

Em Réia, para um personagem ser alfabetizado e dominar a escrita de um idioma, ele precisa comprar graduações nesta perícia, **inclusive para os seus idiomas básicos**. Esta perícia funciona de maneira semelhante à perícia Falar Idioma. Suas regras especiais são:

- O personagem adquire Ler/Escriver Idioma como qualquer outra perícia, mas em vez de acumular graduações, ele seleciona um novo idioma em cada ocasião.

- Não existem testes da perícia Ler/Escriver Idioma. O personagem ou sabe ler e escrever o idioma ou não.

- Para conseguir falar um idioma que saiba ler e escrever, o personagem deve ter a perícia Falar Idioma correspondente.

Os alfabetos utilizados pelos idiomas disponíveis em Réia são os mesmos descritos no *Livro do Jogador*, Capítulo 4 - Perícias exceto pelos idiomas que utilizariam o alfabeto Comum, que em Réia é substituído pelo alfabeto Minosiano.

EQUIPAMENTOS

Algumas armas apresentadas no *Livro do Jogador* não estão disponíveis no continente de Eurone (ou nem mesmo no cenário de Réia). São elas: sabre, kama, nunchaku, sai, siangham, bestas de repetição, besta de mão e shuriken.

A MAGIA EM RÉIA

A magia em Réia possui algumas restrições. Não há magias de teletransporte ou similares. Magias que possibilitam deslocamento ou viagens planares, ou que abrem portais dimensionais são extremamente raras, excetuando-se as magias de invocação ou expulsão. Há muito pouco conhecimento sobre os planos, e viajar através deles é sempre um grande risco.

Itens mágicos são mais raros e difíceis de serem criados, custando cinco vezes mais o custo normal em XP e levando cinco vezes mais de tempo para serem feitos, além de custarem o dobro do preço. Não existem “lojas de itens mágicos” ou guildas de magos. Existem poucas academias arcanas em todo continente (todas vinculadas à Ordem Arcana Minosiana e freqüentadas apenas por nobres ou protegidos de algum nobre), e uma simples *espada* +1 implica em alguma contrapartida para que um mago possa encantá-la. Magos humanos são nobres, e dificilmente um deles encantaria qualquer coisa para um plebeu que não fosse um herói com algum renome.

Apenas clérigos da Igreja Demiúrgica Minosiana têm acesso às magias *reviver os mortos* e *ressurreição*. Além disso, *reviver os mortos* é uma magia de 7º nível, e o clérigo só pode reviver uma criatura que esteja morta a 1 hora por nível de conjurador. Já *ressurreição* é uma magia de 9º nível, e o clérigo só pode reviver uma criatura que esteja morta a um ano por nível de conjurador. *Ressurreição verdadeira* é uma habilidade especial que apenas aquele que se torna o Sumo Pontífice da Igreja Demiúrgica Minosiana é capaz de fazer, e que teria sido concedida ao primeiro Sumo Pontífice pelo próprio Sóter em nome de Demiurgo.

Druídas não têm acesso à magia *reencarnação*.

Não é possível utilizar as magias *desejo* e *milagre* para reviver ou ressuscitar alguém.

O BEM E O MAL: AS TENDÊNCIAS EM RÉIA

Conforme já dito, em Réia o Bem e o Mal não são forças que por si definem o Cosmo. Embora existam em várias formas e de várias maneiras, e ainda que influenciem o mundo como em qualquer cenário de fantasia, eles são, antes de qualquer coisa, a opção moral de cada indivíduo.

Assim como no mundo real, existem outros fatores que acabam se sobrepondo sobre o Bem e o Mal em Réia: religião, nacionalidade e raça, por exemplo. Isso porque em Réia não existe o Mal pelo Mal. Em Réia existem escolhas, e são elas que definem quem é bom e quem é mal. Aqueles que são malignos assim o são porque têm os seus motivos e fizeram as suas escolhas. E o mundo não é dividido simplesmente em bons e maus, pois até o Bem pode ser opressor.

Reinos governados por monarcas bons não são necessariamente aliados em Réia. Como dito, existem muitos fatores que se sobrepõem sobre a opção moral do governante. Carlomano e o Califa são personagens bons e são adversários. Ambos possuem vassallos bons e vassallos maus. Não é incomum, no cenário, encontrar pessoas de tendências boas lutando em lados opostos por diferenças religiosas ou políticas, e pessoas boas tendo ao seu lado pessoas malignas servindo e lutando pela mesma causa ou susarano. O Emir Malik é maligno, mas é vassalo do bom e justo Califa. Alguns dos reinos tervingos da Íbria são governados por soberanos bons e seguidores da Fé Soteriana, mas eles se recusam a prestar vassalagem a Carlomano, porque o imperador é um frani.

Enfim, o Bem e o Mal são claros em Réia, mas eles não definem o mundo por si só. A cada momento, os personagens dos jogadores estarão perante dilemas que confrontarão as suas crenças políticas, religiosas e morais. E serão as escolhas dos heróis que ditarão o destino de Eurone.

Neste contexto, diferente do *Livro do Jogador*, as tendências em Réia não devem ser escolhidas usando-se como guia as raças e classes, exceto quando a tendência for obrigatória (como bárbaros não podem ser Leais e os paladinos obrigatoriamente serem Leais e Bons).

Lembre-se que cada tendência representa uma grande variedade de personalidades ou filosofias distintas: dois personagens com a mesma tendência podem ser bastante diferentes entre si (veja mais sobre tendências no *Livro do Jogador*, Capítulo 6 - *Descrição, Tendência*).

O principal continente de Réia é Eurone, uma massa de terra ligada a um continente maior situado a leste, chamado Ávia. Eurone é uma versão mítica da Europa no início do século IX, e palco das aventuras em Réia.

PARA O MESTRE: MONSTROS, TESOUREOS E NÍVEIS DE ENCONTRO

Assim como a magia possui certas restrições, alguns monstros são extremamente raros e incomuns em Réia. Por exemplo, não existem dinossauros em Eurone e as aberrações são mais comuns em lugares lúgubres e nos subterrâneos do que em outros tipos de ambientes, embora não seja raro existir um athach assolando alguma região de belas colinas temperadas.

Extra-planares são extremamente raros, e devem ser usados com uma boa justificativa.

Animais atroz, bestas mágicas, fadas, gigantes, goblinóides, humanóides, humanóides monstruosos, insetos, limos, mortos-vivos e plantas são mais comuns de serem encontrados por um grupo de heróis, mas a palavra final é sempre do Mestre, que deve levar em conta o cenário e o estilo de aventura a ser jogado.

Além dessas linhas gerais sobre monstros, em Réia existem apenas dragões malignos.

Independente da escolha de cada Mestre sobre quais monstros usar em uma campanha de Réia, **todo tesouro encontrado deve ser dividido pela metade**. Esta regra visa a adequar o nível de riqueza padrão do sistema d20 ao cenário. Da mesma forma, os valores indicados no *Livro do Mestre*, Capítulo 5, tabela 5-1: *Riqueza dos PJs por Nível*, também devem ser divididos pela metade, como referência para Réia.

Contudo, os valores de equipamento inicial para personagens de 1º nível **não** são alterados, sendo usado o padrão para cada classe, conforme o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre*.

Além disso, não fique acanhado em não dar nenhum tesouro de alguma criatura que não deveria ter tesouro, apesar do *Livro dos Monstros* eventualmente dizer o contrário. Por exemplo, não há motivo para um worg carregar algum tesouro fora de seu covil, a não ser que ele seja a montaria de algum goblin e assim possua uma sela onde algo de valor possa ser guardado. Use o bom senso e procure manter a verossimilhança da ambientação.

Por fim, existe outro aspecto importante que o Mestre deve ter em mente ao narrar uma aventura em Réia, que são os Níveis de Encontro. Os Personagens dos Jogadores terão bem menos itens mágicos e possuirão itens mágicos menos poderosos que o usual para personagens de seus níveis no sistema d20. Procure sempre adequar os encontros ao nível real de poder do grupo de PJs.



CAPÍTULO 2 - O CONTINENTE DE EURONE

Por questões culturais e políticas, Eurone é considerada em si um continente. O nome teria origem em uma princesa seduzida por Zêter, Rei dos Deuses do Panteão Minosiano. Dessa união teria nascido o primeiro Minos, o primeiro governante do Império Minosiano. Em verdade, Eurone significa “oeste”; assim como Ávia significa “leste” no idioma helênico.

Eurone é semelhante à Europa Histórica do ano 800 em todos os aspectos geográficos, mas possui uma diferença marcante: no lugar da famosa “bota” da Península Italiana, temos a forma da cabeça de um dragão, que seria a cabeça de Tífon, o pai de todos os dragões. Por isso, essa península é conhecida como Península Tifônica, e, de fato, existem muitos dragões nessa região. Além disso, existe ainda a cadeia de montanhas de Loderheim, o reino dos anões a oeste no continente. De resto, clima, vegetação, relevo e hidrografia, tudo tal qual a Europa Histórica.

Tendo assim o predomínio de florestas esparsas e bosques, intercalados por campos, planícies, planaltos, grandes formações rochosas e mesmo impressionantes cadeias de montanhas, Eurone ainda possui - mesmo perto de seus maiores centros populacionais - extensas áreas despovoadas onde uma tribo de orcs pode se esconder longe dos olhos humanos ou um dragão pode dormir sobre o seu tesouro. Existe um bom número de estradas - uma das muitas heranças do antigo Império Minosiano -, grande parte delas sendo regularmente usada e mantida pelo Sacro Império (e freqüentemen-

te observadas por salteadores ou bandos de humanóides hostis), enquanto as mais remotas subsistem mesmo sem manutenção.

A VIDA EM EURONE

Da queda do antigo Império Minosiano à ascensão do Sacro Império, o continente passou por uma época de turbulência, marcada pelas invasões das Nações Bárbaras, da Horda Orc, e, finalmente, dos omareanos. Somente com Carlomano o continente voltou a ver outra era de paz e prosperidade.

Embora existam civilizações e povos de outras raças, há no continente o predomínio dos humanos. Esses são diversos, variando desde sua aparência física ao credo, mas existem elementos comuns em toda Eurone a todos os reinos humanos e mesmo aos das outras raças. A seguir, veremos cada um deles, que formam o grande painel da vida no continente.

CIDADES E MEIO RURAL

Por conta da época das invasões, o continente é bem menos cosmopolita do que já foi na época do antigo Império. Contudo, com a era de paz vivida sob o reinado de Carlomano, as cidades experimentam um renascimento, e o comércio volta a fluir entre elas. O Imperador estimulou a criação de universidades, bibliotecas, poços e aquedutos, termas e banhos públicos,

CALENDÁRIO

Assim como vários outros aspectos, o calendário em Réia é igual ao da Terra. Um ano com 365 dias e 12 meses, um mês com (em média) 30 dias, um dia com 24 horas, 1 hora com 60 minutos e assim por diante. A diferença está nos nomes dos meses e de dois dias da semana.

O primeiro dia e o último dia da semana receberam nomes derivados do Rei e da Rainha dos Deuses minosianos (Zéter e Henora). É uma tradição antiga, dos tempos anteriores ao antigo Império Minosiano, este que acabou disseminando o calendário por todo o mundo conhecido. O mesmo acontece com o nome dos meses, que se relacionam aos outros doze deuses do Panteão Minosiano.

Contudo, a contagem dos anos em Eurone é feita a partir do Martírio do Sóter, quando o profeta da Igreja Demiúrgica Minosiana foi crucificado e depois ressuscitou pelo poder de Demiurgo, se sacrificando para salvar as almas dos povos do mundo. O ano atual é 805 depois do Martírio de Sóter (805 MS).

DIAS DA SEMANA

Primeiro dia (dia de descanso)	Zétero
Segundo dia	Segunda-feira
Terceiro dia	Terça-feira
Quarto dia	Quarta-feira
Quinto dia	Quinta-feira
Sexto dia	Sexta-feira
Sétimo dia	Henório

MESES DO ANO

Palânio	(janeiro)
Dioneiro	(fevereiro)
Árlico	(março)
Hermênio	(abril)
Diêmio	(maio)
Políneo	(junho)
Hefário	(julho)
Oneidônio	(agosto)
Deméico	(setembro)
Hecaeno	(outubro)
Necrônio	(novembro)
Verluno	(dezembro)

academias arcanas, tribunais, fóruns comerciais, mercados e outras construções públicas comuns na época do Antigo Império, tornando as cidades novamente atrativas e não apenas sinônimo de proteção dentro de seus muros.

Fora do Sacro Império, o mesmo espírito cosmopolita é vivido no Império Helênico e no Emirado de Andaluz, o primeiro por conta da opulenta nobreza e do comércio com o oriente, e o segundo pela cultura e riqueza trazida pelos omareanos.

Apenas nos reinos soterianos da Íbria as cidades, em muitos casos, não passam de meras fortalezas mais amplas, devido ao cons-

tante estado beligerante com o Emirado e, muitas vezes, entre eles próprios.

Entretanto, a maior parte da população ainda vive fora das cidades, vinculada à produção agrícola e pecuária, abastecendo as fortificações de seus lordes, bem como as cidades e os exércitos, além de contribuir com o comércio no continente com os eventuais excedentes da produção. Mesmo no Sacro Império, ainda existem muitas regiões onde não há o controle de nenhum nobre, e pequenas vilas procuram sobreviver e continuar livres do pagamento de impostos a algum senhor, sendo protegidas por druidas, rangers e guerreiros locais.

Por isso, a proteção dos camponeses acaba se tornando a prioridade para a manutenção da paz e da prosperidade social. Uma vez que as principais forças combatentes ficam empenhadas na defesa das fronteiras, é comum a contratação de mercenários, homens-de-armas e indivíduos versados na magia pelos muitos senhores de terra para a proteção interna de seus territórios.

HIERARQUIA SOCIAL

Réia é um mundo onde normalmente o indivíduo é aquilo que ele nasce: camponês, burguês ou nobre. A maioria que produz, a classe intermediária que promove o comércio e a minoria que governa.

Os camponeses cuidam da produção básica, da agricultura e pecuária. Os burgueses, habitantes das cidades, são os comerciantes, mercadores, donos de caravanas, de oficinas e membros das diversas guildas. Os nobres são a classe social dominante, donos das terras onde os camponeses trabalham, e que cuidam da proteção de todos, no campo e nas cidades, com os seus recursos bélicos.

Além desses, existe o clero. Independente da fé, que em Eurone são muitas, o clero normalmente reflete essa mesma divisão social. Aqueles que comandam as religiões são de linhagem nobre, enquanto para aqueles oriundos das outras duas classes sociais são destinados os escalões mais baixos na hierarquia das religiões.

A exceção a isso é a Religião Antiga dos druidas, onde muitos arquidruídas são de origem humilde – aliás, a maioria deles. Mas essa é a fé de um tempo em que as coisas eram mais simples...

Apesar de parecer um mundo estático, onde cada indivíduo estaria fadado a viver e morrer na classe social onde nasceu, Eurone oferece oportunidades àqueles mais ousados, ou mais inventivos.

Um camponês esperto pode conseguir montar uma estalagem na beira de estrada e assim se tornar um burguês. Um capitão da guarda filho de burgueses pode ser sagrado Cavaleiro por sua coragem em campo de batalha e assim se tornar um nobre menor. Muitas outras exceções acontecem por todo continente, para as pessoas certas que souberem aproveitar as oportunidades que a vida possa lhes oferecer.

Além dessas bem-aventuranças do destino, existe uma maneira de quebrar a prisão social do mundo: tornar-se um homem-de-armas ou mercenário. Nobres precisam de soldados, cidades precisam de guardas e caravanas precisam de protetores. Esse perigoso ofício oferece, para aqueles que sobrevivem, riqueza e distinção social. Um soldado pode se tornar oficial e, quem sabe, formar sua própria companhia de mercenários. Um guarda pode vir a se tornar capitão da guarda e, eventualmente, se sentar no conselho de sua cidade. Aqueles que passam anos protegendo caravanas, e sobrevivem, podem vir a ter suas próprias caravanas.

Este é um mundo de heróis, e heróis não ficam amarrados às convenções sociais. Um camponês pode se tornar um nobre se tiver talento e coragem suficientes para desafiar o destino.

Por fim, além dos afortunados ou dos bravos, existem aqueles destinados à grandeza e a não se prenderem nas correntes de seu berço: os nascidos com o dom da magia ou tocados pelo poder divino.

Um bardo, um clérigo, um druida, um feiticeiro, um mago, um paladino e um ranger nunca terão uma existência mundana, mesmo que alguns busquem isso. O poder que possuem os diferencia e lhes reserva um destino maior do que eles mesmos. Mesmo um clérigo de uma fé que destina a ele uma posição inferior em sua hierarquia pode ser impulsionado pela vontade divina que o toca na direção de uma demanda grandiosa.

Entre os anões e elfos, que possuem suas próprias sociedades, as relações sociais são distintas das sociedades governadas por humanos.

Nos elfos, a hierarquia de sua sociedade é vinculada à religião. As sacerdotisas governam o povo élfico e os mais renomados guerreiros e magos comandam suas fileiras nos campos de batalha. Ainda assim, a distância social entre uma rainha sacerdotisa e um elfo de pouco renome é pequena, se comparada com o mundo dos humanos. Este também é o caso dos bárbaros humanos, além das terras civilizadas, e da Horda Orc.

Os anões possuem uma sociedade semelhante à dos humanos em termos de divisão de funções, mas não existe tanta distância entre as classes sociais, e o renome pessoal de um anão e seus feitos conta mais do que sua descendência, embora esta seja valorizada.

SUSERANOS E VASSALOS

A pedra sobre a qual se edifica a sociedade nas terras dos humanos é a relação entre suseranos e vassalos.

Suserano é um nobre, dono de muitas terras – um feudo –, que concede um benefício, uma pequena parte de suas terras, a um vassalo, um nobre menor que jura lealdade a ele. Este feudo menor passa então a ser do vassalo, mediante o cumprimento das obrigações de protegê-lo, garantir a produção dos camponeses, repassar uma parte dessa produção ou tributos para o suserano, e auxiliá-lo em tempos de guerra. Da mesma forma, além do direito ao uso das terras, o vassalo pode invocar a ajuda do suserano contra alguma ameaça que ele não possa lidar sozinho com suas tropas. Os camponeses dessas terras, por sua vez, se tornam subordinados ao vassalo e passam a pagar tributos a ele, normalmente uma boa parte de sua produção ou com trabalho nas terras desse novo senhor feudal, e são protegidos por ele e suas tropas.

Um vassalo pode, com a autorização do seu suserano, conceder parte de seu feudo a um outro nobre ainda menor, que será então seu vassalo, e ele, o seu suserano.

A suserania e a vassalagem foram criadas porque os grandes senhores feudais nem sempre conseguiam lidar com toda terra que detinham e fazer os camponeses que vivem nelas produzissem de modo satisfatório, além de poder contar com a proteção local que o vassalo oferecia.

O ato de suserania e vassalagem é um juramento solene, chamado de homenagem. Nele, o vassalo se ajoelha ante o suserano e presta juramento de fidelidade, e o senhor o investe como vassalo entregando-lhe um objeto simbólico desse juramento, normalmente uma arma.

O maior suserano em Eurone é o Imperador Carlomano. Seus vassalos de maior poder são os duques, que possuem áreas do tamanho de reinos, chamadas de ducados. Esses duques são antigos soberanos que foram conquistados pelo Imperador e juraram lealdade a ele, mantendo assim o domínio sobre seus antigos territórios, ou ainda alguns dos mais antigos Campeões de Carlomano, que foram recompensados pelo seu valor e serviços prestados sendo sagrados como duques.

Os territórios do leste, que fazem fronteiras com os inimigos mais belicosos, como a Horda Orc e as Terras Bárbaras, são chama-

dos de marcas e governados por um marquês. Este também é o caso da Marca da Hispânia, o território além dos Pirênios que faz fronteira com o Emirado de Andaluz e do qual foi tomado. Os marqueses também são vassalos diretos do Imperador.

Os demais territórios do Sacro Império que não sejam de administração direta do Imperador – ou livres da jurisdição de um nobre – são feudos governados por condes e chamados de condados.

Além do Imperador, muitos duques e marqueses possuem condes dentro de suas terras, que são seus vassalos. Tanto esses condes como os condes do Imperador também costumam ter seus próprios vassalos, que recebem títulos de barão ou lorde, conforme a extensão dos feudos que recebem, sendo barão o de maior, e lorde, o de menor feudo.



SERVOS E HOMENS LIVRES

Enquanto a nobreza se estrutura em suseranos e vassalos, o povo se divide em servos e homens livres.

A maioria da população em Eurone é composta por servos. Normalmente, camponeses servem a algum nobre, seja nos castelos, seja arando os campos, ou ainda servindo nas mansões em cidades. Em troca, recebem proteção. Esta relação de servidão entre camponeses e nobres existe até mesmo com os camponeses livres, aqueles que possuem suas próprias terras. Eles acabam se submetendo ao senhor feudal para também ter proteção, oferecendo em troca parte significativa de sua produção ou trabalhando uma parte considerável de seu tempo nas terras do senhor, muitas vezes em detrimento de sua própria terra.

A maioria dos homens livres é composta por burgueses e mercenários. Homens livres são aqueles que, embora paguem impostos, não possuem vínculo de servidão com algum nobre. Donos de estabelecimentos e oficinas, caçadores, mercenários e pequenos donos de terras são os tipos mais comuns de homens livres.

Alguns homens livres são realmente “livres”, principalmente mercenários, possuindo apenas o que carregam e vivendo um dia após o outro, na esperança de, no futuro, ter um lugar apenas seu, sem servir a ninguém.

PROPRIEDADES RURAIS E URBANAS

Embora existam ducados, marcas, condados e muitos feudos de nobres de menor poder, boa parte das terras em Eurone não possuem formalmente um dono, salvo o fato de pertencerem a um reino e em princípio poderem ser reclamadas pelo monarca. Contudo, até que o monarca designe um vassalo para governar uma determinada região, homens livres podem estabelecer seus respectivos pedaços de terra, desde que consigam protegê-los de ameaças como ataques de bestas, orcs e goblinóides. Existem mesmo muitas vilas isoladas, governadas por seus cidadãos, ou vivendo sob a orientação de druidas ou sacerdotes peregrinos de Sóter. Sem a presença de um senhor da guerra e seus soldados, elas contam apenas com os poderes divinos de seus guias e as capacidades de luta de seus caçadores e guerreiros selvagens.

Além dessas grandes áreas selvagens ou semi-selvagens, o meio rural é dominado por feudos com castelos ou fortalezas e vilarejos que crescem ao redor destes ou que passaram a ser protegidos. São áreas mais seguras e com mais recursos, mas que eventualmente precisam de algum braço mercenário para reforçar as tropas do senhor feudal frente a alguma ameaça desconhecida.

A maior parte das cidades remonta aos tempos do antigo Império Minosiano, embora umas poucas tenham se desenvolvido a partir dos vilarejos de feudos. As cidades são formadas por aglomerados desordenados de construções de tamanhos variados, normalmente cercadas por grandes muros para protegê-las. As construções normalmente têm um único andar, mas não é incomum existirem estabelecimentos com dois andares. Construções com três andares são mais raras, normalmente datando do antigo Império e com fins públicos, além de mansões de nobres, ou fortalezas e castelos, em torno dos quais as cidades surgiram.

Nas cidades maiores e mais antigas, existem partes nobres e bem urbanizadas, onde é possível encontrar antigas vilas imperiais (hoje habitadas pela nova nobreza do Sacro Império), além de edificações públicas também remanescentes do antigo Império ou que foram reconstruídas. Mas, normalmente, uma cidade é um emaranhado de ruelas e construções mal acabadas.

Toda cidade normalmente possui ao menos uma praça central, onde funciona o mercado e se localizam prédios públicos, templos e, principalmente, alguma igreja ou grande catedral soteriana. Próximo à praça ficam as guildas de ofício e os principais estabelecimentos e oficinas da cidade. Todo estabelecimento, oficina, estalagem e taverna possui algum símbolo em sua placa que o identifica para a grande população analfabeta. Os melhores e mais prósperos possuem símbolo e nome, mostrando que o dono é alfabetizado e seu negócio possui um nível melhor.

Assim como nos feudos, é necessário mais que vontade e recursos para abrir um negócio. Todas as atividades produtivas em uma cidade são regulamentadas por alguma guilda. Em cidades menores, é comum uma única guilda reunir várias atividades diferentes ou o conselho da cidade desempenhar essa função. Apenas com a devida permissão da guilda ou do conselho (ou de ambos, em muitos casos), é possível um homem livre se tornar um proprietário de seu próprio negócio.

Mais fácil é um homem livre se tornar mercenário: basta ter uma arma e disposição para enfrentar a morte para conseguir que algum nobre ou dono de caravana o contrate.

EDUCAÇÃO E OFÍCIOS

A maior parte da população em Eurone é analfabeta. Normalmente, apenas a nobreza, o clero e os burgueses mais prósperos têm acesso à educação. Contudo, algumas décadas antes da coroação de Carlomano como Imperador e o estabelecimento oficial do Sacro Império, ele solicitou ao antecessor do Sumo Pontífice Leon III que a Igreja Demiúrgica Minosiana orientasse o seu baixo clero a alfabetizar aqueles que tivessem interesse, usando o alfabeto do Minosiano Antigo, mas através do Minosiano falado, já objetivando um grande reino soteriano de um só idioma. A Igreja viu essa iniciativa como uma forma de caridade e, ao mesmo tempo, de propagar ainda mais a palavra de Sóter.

Carlomano também promoveu um renascimento cultural, fundando universidades e permitindo a criação de novas academias arcanas, além de trazer estudiosos e artistas de outras partes de Eurone para ministrarem nas universidades que criou.

Uma universidade é um centro de estudos para a nobreza, o clero e os mais prósperos entre os burgueses. O estudante passa por três ciclos de estudo: o primeiro, em que aprende Gramática (Minosiano Antigo e Helênico), Lógica e Retórica; o segundo, em que aprende Aritmética, Astronomia, Geometria e Música; e o terceiro, onde aprende Direito, Medicina e Teologia.

Com o renascimento das cidades e do comércio, os ofícios voltaram a florescer, e o aumento de pessoas envolvidas com atividades artesanais e comerciais variadas fez surgir as guildas de ofício. Elas organizam, em cada cidade, a atividade que seus membros exercem, dão suporte a cada um deles e às oficinas, e declaram quando um aprendiz se torna um especialista, e depois quando um especialista se torna um mestre de ofício, então podendo abrir sua própria oficina. Toda guilda tem sua própria estrutura e organização, mas todas têm em comum um mestre da guilda, que é escolhido pelos mestres de ofício da cidade. As guildas mantêm as cidades abastecidas do serviço que representam e impedem que haja mais oficinas que a demanda existente.

COMÉRCIO E MOEDAS

O comércio em Eurone é feito principalmente através de caravanas e navegação fluvial. Existe também comércio marítimo, principalmente com o oriente, através das cidades portuárias no nordeste da Península Tifônica, e com o norte da Áfrisne (o continente ao sul do Mar Minosiano), através do Emirado de Andaluz.

As caravanas continentais buscam comércio com anões e elfos, enquanto o comércio fluvial abastece as cidades nas regiões ao longo dos cursos dos rios.

Mesmo com os eventuais ataques, as caravanas se tornaram o principal pilar do comércio continental em Eurone. Como circunavegar a Península Tifônica é perigoso pelos ataques de dragões ou de piratas sarrenos mais ao sul, as caravanas com produtos do oriente partem de Vens e Ravens para todo o Sacro Império, e para fazer comércio em troca de produtos dos anões e elfos.

Os principais reinos cunham suas próprias moedas, existindo casas de câmbio nos principais centros comerciais. Essa atividade é exercida normalmente por gnomos ou por humanos da etnia zion, que são monoteístas, mas têm sua própria religião. Eles não reconhecem Sóter como o enviado do deus único, embora, ironicamente, Sóter fosse um zion. Sua fé não tem os mesmos dogmas da Fé Soteriana, o que os levou a cuidarem das casas de câmbio por toda Eurone.

As moedas são divididas, da menor para a maior, em peças de cobre, prata, ouro e platina, onde uma moeda de platina vale dez moedas de ouro, cem moedas de prata ou mil moedas de cobre. As moedas de cobre e prata, naturalmente, são muito mais comuns e usadas que as de ouro e platina.

O que muda nas moedas de um reino para outro é praticamente apenas a efígie, indicando onde ela foi cunhada: a de Carlo-mano no Sacro Império, a de Nicodemos I no Império Helênico, a do Califa Hassan Al-Rachid no Emirado de Andaluz, e as dos respectivos príncipes nos reinos soterianos da Íbria. As moedas praticamente se equivalem quando são do mesmo material, contudo, as casas de câmbio cobram uma taxa pela troca, normalmente 5% do valor a ser trocado, mas podendo chegar até 15% com trocas envolvendo reinos em guerra. Moedas antigas, como as de algum tesouro da época do antigo Império Minosiano, também podem ser trocadas nas casas de câmbio por moedas de uso corrente, na mesma relação das moedas de outros reinos, sendo também muito bem-vindas.

TRANSPORTE E VIAGENS

Em um mundo que prima pela pouca mobilidade social e onde o meio rural vive sob constante ameaça de ataques por criaturas variadas, viajar se torna um luxo ou uma atividade de risco. Por isso, as caravanas se tornaram o principal meio de transporte do continente.

Caravanas são grupos de carroções que viajam juntos, sejam pertencentes a um único dono ou reunindo mais de um. Elas cortam o continente de Eurone escoltadas por homens-de-armas contratados pelo chefe da caravana para protegê-la. Muitas vezes, proteger a caravana é a forma de pagamento que um indivíduo tem para poder viajar com mais segurança.

Normalmente, as caravanas usam as estradas mais bem conservadas e movimentadas, pois a maioria vai de uma grande cidade para outra. Nas estradas, a viagem é mais rápida e mais segura, com a eventual presença de patrulhas imperiais ou de algum senhor feudal. Mas mesmo entre grandes cidades nem sempre existem boas estradas, e um bom guia também se faz necessário.

Além das caravanas, outro meio de transporte importante é o fluvial. O transporte pelos rios é mais rápido e de custo mais baixo do que o terrestre. Naturalmente, o aumento do fluxo de embarcações acabou também atraindo as mesmas ameaças que rondam as carroças.

O transporte marítimo é o de custo mais alto e o mais arriscado. Ao norte, os elfos de Arbória não gostam de navios humanos singrando suas costas, muito menos aqueles que ousam querer chegar na ilha da Hiperbórea. Isso sem falar na ameaça constante dos Bárbaros Nórdicos e suas rápidas embarcações. Ao sul, dragões no extremo da Península Tifônica e piratas sarrenos assolam as águas do Mar Minosiano. Ainda assim, mesmo com oposição entre soterianos e omareanos, o comércio marítimo com o oriente cresce através das cidades situadas no sudeste do continente e prospera ainda mais entre o Emirado de Andaluz, o norte de Áfrisne e o oriente.

CONSTRUÇÕES E ENGENHARIA

As técnicas de construção e engenharia no continente ainda são, fundamentalmente, as mesmas usadas no antigo Império Minosiano, muito embora as construções em si sejam diferentes, seja pelas necessidades bélicas e herança das antigas Nações Bárbaras, ou pela influência da suntuosidade do oriente.

Nas cidades mais antigas, ainda existem as redes de esgoto, banhos públicos e aquedutos do antigo Império. A arquitetura clássica imperial coexiste com as cúpulas de origem oriental, enquanto nos feudos os castelos e fortalezas possuem a simplicidade e o pragmatismo da arquitetura voltada para a guerra.

As cidades mais recentes, que surgiram após a queda do Império Minosiano, não possuem a beleza e a elegância das antigas cidades de origem imperial. Crescem desordenadamente e de forma caótica, repletas de ruelas e casebres. Somente quando a situação populacional se torna insustentável é que as autoridades resolvem construir um novo muro ampliando os limites da cidade, o que acontece mais raramente do que o necessário.

Os clérigos das religiões usam seus dons divinos para erguer os templos de sua fé. Algumas religiões, eventualmente ou em caso de grande necessidade, ajudam a construir algumas estruturas seculares, embora muitas não achem correto o uso dessas dádivas divinas para outra finalidade que não a construção de templos. Normalmente isso acontece em momentos de conflito ou mediante régias contribuições para a sua respectiva igreja.

A MAGIA NA SOCIEDADE

Réia é um mundo mágico, mas a magia não é um bem comum: a magia em Réia é restrita a uma pequena parcela da população.

A magia arcana é vista com temor por todos. Magos são membros da nobreza ou são elfos. Tanto os magos nobres quanto os elfos são distantes e inacessíveis para a maioria do povo, muitas vezes mesmo para a nobreza humana. Pedir favores a algum mago, como a criação de um item mágico, requer sempre uma contrapartida alta e nem sempre é apenas dinheiro...

Por isso, famílias nobres menos supersticiosas procuram tornar um dos seus filhos magos. Normalmente, entre os nobres, o filho mais velho se torna um Cavaleiro e herda a maior parte das terras; o segundo se torna membro do alto clero; e o terceiro se torna um mestre das artes arcanas.

Feiticeiros são vistos ainda com mais temor do que os magos. Existem muitas histórias por todo continente de jovens que são banidos ou mortos pelo povo após seus dons mágicos se manifestarem. Além do temor pela magia, feiticeiros são considerados como sinal de mau agouro, como aqueles que sempre trazem má sorte. Eventualmente, algum feiticeiro consegue superar um pouco esse medo e credence, o suficiente para conseguir ganhar a confiança da população e se estabelecer em alguma comunidade ou cidade, usando os seus dons em prol daqueles que o acolheram.

Já os bardos são vistos de maneira oposta a dos feiticeiros. Por algum desígnio do destino ou de Demiurgo, suas habilidades sobrenaturais e magias não são vistas realmente como magia pela população (e até por muitos deles), mas como "truques". Mesmo estudiosos consideram esses dons como o "poder da Música e da alegria", e não como uma verdadeira magia arcana. Para os bardos que têm consciência da verdade, tanto melhor que pensem assim.

A fé é um aspecto primordial e intrínseco da vida e da alma dos povos de Eurone e de toda Réia. A magia divina é uma dádiva e, como tal, deve ser usada com profunda sabedoria e conforme os mandamentos e desígnios de cada religião.

Com isso, conjuradores divinos são mais comuns do que arcanos. Existem mais adeptos, clérigos, druidas, paladinos e rangers do que bardos, feiticeiros e magos. Contudo, a própria fé que concede o dom acaba criando restrições: conjuradores divinos não possuem a liberdade (e a certa permissividade) dos conjuradores arcanos, pois precisam sempre agir dentro dos princípios de sua fé e índole.

Os druidas são os sacerdotes da Religião Antiga. São facilmente identificados pelas pinturas e tatuagens que portam no rosto, símbolos de sua crença. Sua religião ainda é muito cultuada nas vilas e áreas mais remotas do continente, onde também se

localizam os seus círculos druídicos. Nesses lugares, eles são profundamente respeitados, sendo os guias espirituais do povo.

Os clérigos constituem os sacerdotes das demais religiões. São os conjuradores divinos mais comuns no mundo e os mais inseridos na sociedade, principalmente em regiões onde suas respectivas religiões sejam a predominante.

Adeptos são menos comuns do que os clérigos, pois são pessoas que não tiveram o conhecimento formal de sua fé como estes: são apenas pessoas comuns que foram inspiradas por suas crenças. Em regiões mais afastadas, onde porventura não exista um druida ou um clérigo soteriano, os adeptos acabam cumprindo o papel deles. Nas cidades ou onde quer que exista algum sacerdote de sua fé, eles se tornam o suporte secular de sua igreja.

De forma semelhante aos adeptos, os paladinos são guerreiros inspirados pela sua fé para defender os ideais do Bem e da Justiça. Originalmente conhecidos como os escolhidos de Palas, hoje a maior parte dos paladinos é devota de Demiurgo e não da deusa minosiana. Contudo, mesmo aqueles que são devotos de Palas são respeitados e admirados, como símbolos e agentes dos ideais mais nobres, assim como os paladinos elfos de Palael, e os paladinos anões e gnomos de Hefar. Existem paladinos da fé do profeta Omar, mas eles são comuns em Eurone apenas no Emirado de Andaluz.

Da mesma forma que os bardos para a magia arcana, a magia dos rangers normalmente não é vista como dádiva divina. A maioria acha que os rangers apenas conhecem os segredos das florestas e da terra, e tiram proveito disso para suas habilidades. Acredita-se que o sobrenatural não é uma habilidade deles, mas da natureza que nos cerca. Os rangers e os druidas sabem a verdade, e os rangers, sempre discretos, preferem que o povo pense assim.

OS REINOS DE EURONE

Com a queda do antigo Império Minosiano e as contínuas invasões que se seguiram, o caos tomou conta do continente, até o estabelecimento das Nações Bárbaras nos antigos domínios imperiais.

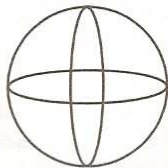
A ascensão dos franis e de Carlomano e a criação do Sacro Império estabilizaram definitivamente o continente após décadas de guerras generalizadas, e definiram os reinos atuais em Eurone.

O SACRO IMPÉRIO MINOSIANO

Ocupando a maior parte da área territorial do continente, o Sacro Império Minosiano é o maior e principal reino de Eurone e seu imperador, Carlomano, o maior governante do ocidente. Sua expansão e poderio se devem à habilidade militar do Imperador e de seus comandados, e ao apoio irrestrito da Igreja Demiúrgica Minosiana.

Da Marca da Hispânia a oeste, às florestas bárbaras a leste; do Mar Hiperbórico ao norte, à Península Tifônica ao sul; o Sacro Império se estende e o poder do Imperador se faz presente em cada território. Governado há décadas por Carlomano, o Sacro Império representou a volta da civilização após um longo período de caos e barbárie em todo o continente. Embora algumas antigas linhagens de reis que foram conquistadas pelo Imperador ainda governem seus respectivos reinos, agora como Ducados do Império, o poder imperial é soberano e absoluto, e qualquer tentativa de sedição é ato de alta traição contra o Imperador e sua autoridade divina concedida por Demiurgo através de seu Sumo Pontífice. Transformar reis e príncipes conquistados em vassalos foi uma forma eficiente que Carlomano encontrou de tornar inimigos em aliados.

A ORDEM ARCANA MINOSIANA



O verdadeiro estudo arcano foi por muito tempo uma exclusividade dos elfos. Por fim, o antigo Império Minosiano conseguiu desenvolver sua própria tradição arcana (dizem que os princípios foram roubados dos elfos) e assim os humanos da nobreza imperial criaram a sua própria tradição de magia. Fora dos domínios élficos, hoje existem algumas academias arcanas nos reinos humanos herdeiras da tradição minosiana. Outras foram destruídas durante a queda do antigo Império, porque o ódio do povo e dos inimigos do Império se voltou especialmente contra os magos minosianos, pelo poder e domínio que exerciam na política imperial. Atualmente, no Sacro Império Minosiano, as academias arcanas mais importantes são a da capital Minosa e a mais antiga e renomada, a de Grens, situada no Ducado de Provens, sede da Ordem Arcana Minosiana.

Devido ao envolvimento dos magos na política durante o antigo Império, o que é considerado um dos fatores responsáveis por sua queda, os arquimagos imperiais remanescentes resolveram estabelecer limites para o envolvimento dos seus aprendizes nas questões mundanas e, assim, criaram a Ordem Arcana Minosiana.

A Ordem Arcana Minosiana controla e legisla o uso da magia, supervisiona o ensino de novos magos e julga qualquer questão envolvendo os praticantes de magia. Sua autoridade é reconhecida pelo Sumo Pontífice, pelo Imperador Carlomano e pelos demais governantes soterianos. O Conselho Superior da Ordem é formado pelos arquimagos, atualmente em número de sete. Cada arquimago dirige uma das sete academias arcanas de Eurone. As sete cidades que possuem academia são Minosa, Florens, Grens, Helenzium, Palas, Vens e Salzbür.

É lei estabelecida pela Ordem, seguida em toda Eurone, que os magos portem a insígnia que os identifica como seus membros, ou os tradicionais robes azuis escuro com detalhes em prata.

Alguns magos veneram Hécaen, principalmente os de tendência maligna, mas a grande parte tem uma visão mais antropocêntrica do mundo: a magia torna o Homem capaz de moldar o seu próprio destino. Esta é a filosofia predominante inclusive dentro do próprio Conselho, a começar pelo líder da Ordem, o arquimago Apolônus.

Para evitar que o envolvimento com a política leve os magos a lutar abertamente entre si, e assim se repitam os fatos que envolveram magos com o fim do antigo Império Minosiano, a Ordem possui regras rígidas, que fazem parte do juramento que os aprendizes fazem quando entram em suas fileiras:

- Usar sempre o robe ou a insígnia da Ordem de modo que qualquer um possa claramente identificá-lo enquanto mago.
- Respeitar as Academias e demais lugares pertencentes à Ordem.
- Nenhum mago deve atacar, prejudicar ou usar feitiços contra outro membro, independente de seu status, em domínios pertencentes à Ordem.
- É terminantemente vedado a qualquer mago o exercício de cargo de governo ou regência superior ao domínio de uma cidade. Ainda assim, tal cidade deve possuir academia de magia que justifique um mago estar em tal função de governo e deve ser vassala de algum governante mundano maior. Magos podem apenas exercer funções de conselheiros, nunca de governantes.

Os Ducados do Império são o da Lombardia e o de Mirenze na Península Tifônica; Aquitan, Provens e Bergen no centro-oeste e sudoeste; a Saxínia e a Bavânia no leste; e a Neustrínia no noroeste.

Embora em um primeiro momento, o Sacro Império possa parecer mais uma reunião de vários reinos do que realmente um Império, essa impressão é enganosa. Se por um lado há uma diversidade cultural em suas muitas regiões, e lei e tradições locais foram respeitadas e mantidas, por outro lado há aspectos comuns a todo Império: a moeda com a efígie de Carlomano, o Minosiano como idioma oficial, o predomínio da Fé Soteriana, as leis mais gerais e a justiça exercida pelos Magistrados Imperiais, e a lealdade e devoção ao Imperador. Desde o apogeu do antigo Império Minosiano não havia um governante tão amado pelo povo e com vassallos tão fiéis e devotados. Mais que seus exércitos, comandantes e Campeões – e mesmo mais do que o poder da fé da Igreja –, a principal força de Carlomano está no povo que o vê como um “grande pai”. Por isso, uma de suas alcunhas é “Pai do Ocidente”.

Dominando a região central do Império, está **Minosa** (pop. 120.000), a capital do Sacro Império e outrora a capital do antigo Império Minosiano. Lá também está a sede da Igreja Demiúrgica Minosiana, a **Cidade Sagrada** (pop. 7.000), uma pequena cidade dentro da própria cidade.

A arquitetura de Minosa é predominantemente minosiana clássica, com muitas construções da época do antigo Império, principalmente as públicas. O próprio palácio do Imperador foi construído a partir do palácio dos antigos Minos (o título usado

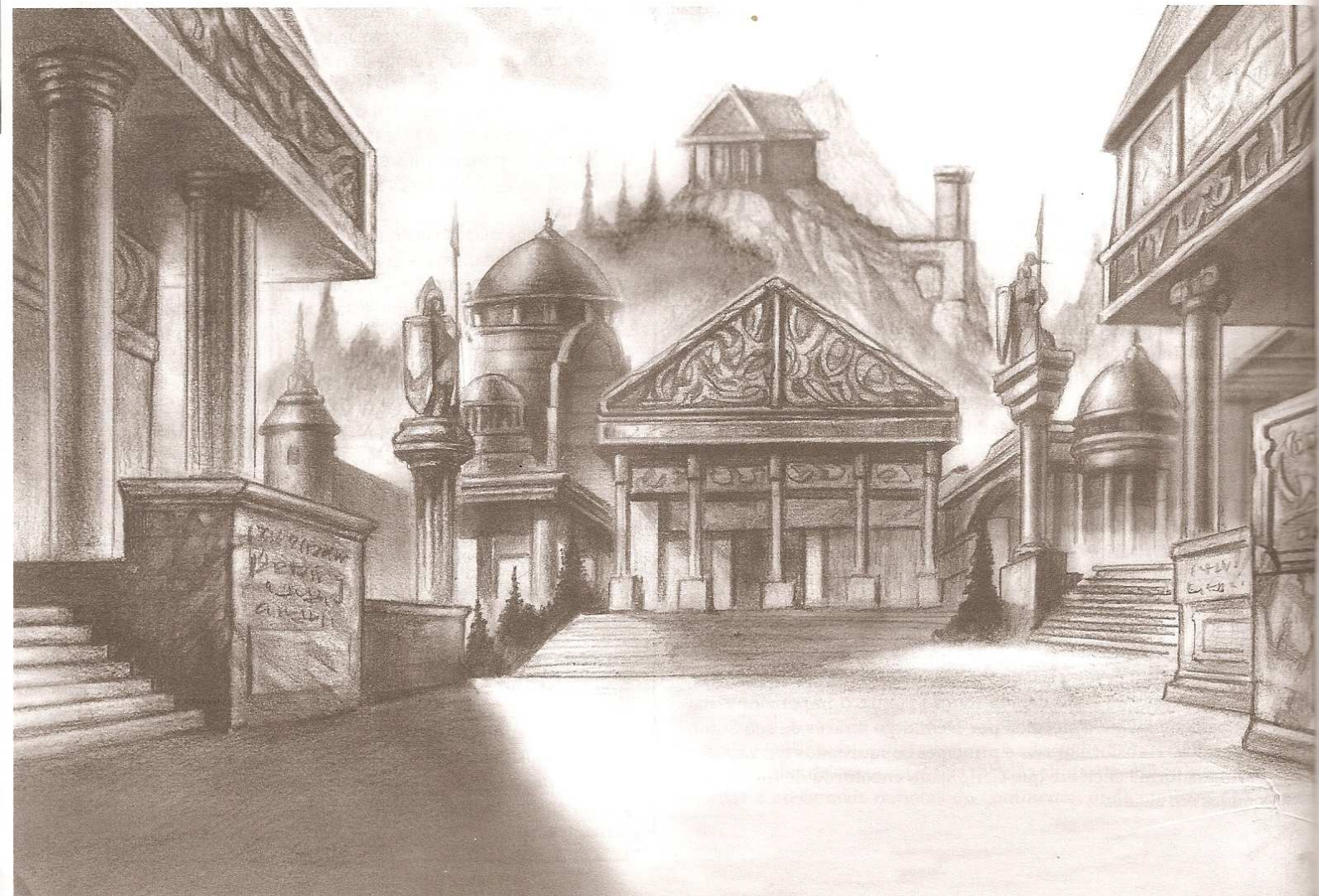
pelos governantes do antigo Império), mas com a presença de alguns elementos do estilo arquitetônico atual do Império Helênico.

A cidade possui grandes praças – como a Praça de Sóter, que marca a entrada da Cidade Sagrada, e o Fórum de Minos, a maior praça de Minosa –, bibliotecas, a grande Universidade Imperial, a Academia Arcana, e vários teatros e anfiteatros. Quatro grandes aquedutos abastecem de água a cidade e suas muitas termas e banhos públicos, além de possuir todo tipo de conforto que outrora era a marca do antigo Império. Outras edificações públicas minosianas foram restauradas ou reconstruídas, como os fóruns comerciais (mercado para lojas de artigos de luxo), tribunais e centro cívicos (basílicas), e mercados, como o Grande Mercado, o maior da cidade.

Guarnições de tropas imperiais dominam pontos estratégicos da cidade, e o crime é reprimido com rigor. Não existe milícia, e toda a segurança da cidade é feita por soldados imperiais de tropas especialmente treinadas para este fim.

Diversos templos de todas as divindades adoradas por humanos – e até mesmo do Patriarca dos Anões e das deusas élficas – são encontrados na cidade, inclusive de divindades mais ligadas ao campo, às florestas e aos mares. Sem falar no Panteão, um imenso templo em homenagem a todos os deuses minosianos, que foi restaurado e hoje é administrado conjuntamente por representantes da igreja de cada uma dessas divindades.

Nas áreas periféricas, há muitas construções humildes, originadas da grande população que voltou para a cidade nas



últimas décadas. Há também, entretanto, novas vilas de nobres, construídas segundo as vilas tradicionais da nobreza minosiana.

A segurança que a cidade proporciona fez surgir em suas cercanias mais e mais terras cultivadas, pertencentes ao Imperador ou a vassallos diretos dele. Contudo, nas áreas mais humildes e de ocupação recente, o crime organizado possui influência, apesar da forte atuação das tropas imperiais.

Franifur (pop. 9.000) é uma cidade fundada há apenas 10 anos, e seu nome é uma homenagem aos franis (significa “cidade dos franis”). Ela fica a nordeste de Minosa e é a sede da Sagrada Ordem dos Cavaleiros de Sóter (veja mais adiante em **A Igreja Demiúrgica Minosiana, no Capítulo 3 – Religiões**), cujo **Grão-Mestre é Godfrey de Payon**. Sua fundação e rápido crescimento se deveram à constante passagem de tropas imperiais rumo ao leste durante a longa campanha de Carlomano contra os Saxínios.

Hoje, os Cavaleiros de Sóter lideram as tropas do Sacro Império na região, que vigiam as terras conquistadas a leste junto com as tropas do Duque da Saxínia, **Vidukin**, outrora líder das tribos saxínias e maior inimigo do Imperador. Desde que Carlomano converteu definitivamente Vidukin e os Saxínios à Fé Soteriana, a paz tem reinado na região, após mais de 30 anos de guerras.

Contudo, existem outras tribos mais a leste, inclusive inimigas dos Saxínios, e agora as forças do Sacro Império precisam proteger seus antigos inimigos das incursões dessas tribos. Vidukin está muito velho e enfermo, e seu neto ainda é muito jovem para lutar – seu filho morreu lutando com o pai ao lado de Carlomano, pacificando a Saxínia contra as tribos não convertidas.

Situada às margens do lago Lemen e aos pés dos Titãs, **Grens (pop. 13.000)** é conhecida em todo continente por abrigar a mais tradicional academia arcana, sede da Ordem Arcana Minosiana, dirigida há décadas pelo líder da Ordem, o arquimago **Apolônios**. Muitos mercenários e nobres se dirigem a essa cidade na esperança de conseguir algum item mágico na academia. Apesar de acessível, para se conseguir um item mágico na academia – uma das poucas a oferecer essa possibilidade – é preciso mais do que dinheiro: os magos sempre pedem também algum favor em troca, normalmente a busca por algum componente raro...

Etion (pop. 34.000) é uma metrópole construída no início do antigo Império Minosiano, quando ele começou sua expansão por Eurone. Ela é um ponto estratégico no continente, de onde as legiões minosianas partiram para conquistar o sul e o oeste. Hoje, ela é a “Encruzilhada de Eurone” – onde passam todas as caravanas que cruzam o continente – e a capital do Ducado de Bergen. O atual duque, **Gilbert de Etion**, é um nobre de linhagem burgúnia.

Etion possui a terceira maior catedral soteriana do mundo, menor apenas que a Santa Catedral de Helênzium e a Grande Basílica de Sóter na Cidade Sagrada, em Minosa. Contudo, rumores estranhos correm pela cidade. Embora as famílias nobres freqüentemente as missas na catedral, dizem que isso é apenas uma “fachada”, e que a maioria delas – principalmente as de estirpe minosiana – reza para os deuses antigos mais profanos: Ares, Dioneus e Verluna. Contam que à noite, em seus palacetes, ritos profanos e todo tipo de depravação são cometidos em honra a essas divindades.

Aparentemente, tanto o bispo da região, **Michael de Bois**, quanto o duque parecem ignorar ou se omitir perante esses rumores. O fato é que crianças camponesas têm eventualmente desaparecido.

Parisi (pop. 11.000) é a capital do condado que leva seu nome e foi a capital dos franis até a conquista de Minosa. Ela já foi uma cidade maior do que é hoje, mas foi praticamente destruída nos tempos conturbados que se sucederam após a queda

do antigo Império. Os franis a reconstruíram a partir das antigas fundações minosianas, e a transformaram em sua capital quando se estabeleceram na região central de Eurone.

O atual governante da cidade e da região, o **Conde Laurent de Parisi**, anda preocupado desde que os Bárbaros Nórdicos atacaram Rouene. Ele teme que eles subam o rio Senes com os seus excepcionais navios e ataquem a cidade. Por isso tem procurado reforçar as defesas e colocar postos avançados ao longo do rio até o litoral.

Contudo, os subterrâneos da cidade guardam uma ameaça mais próxima do que algum ataque dos Bárbaros Nórdicos. Os esgotos de Parisi são construções minosianas, largos túneis com caminhos ladeando o fluxo das águas, onde mesmo um humanóide de alta estatura poderia se mover com facilidade. Os halflings, ladrões e párias que vivem e se esgueiram pelos esgotos estão sendo dizimados por alguma monstruosidade que se esconde no labirinto de passagens e túneis – uma criatura sanguinária e extremamente astuta. Os halflings estão apavorados e abandonados à sua própria sorte. O Conde Laurent e a nobreza da cidade pouco se importam com a ralé que está morrendo nos esgotos. Para a elite da cidade, essa história não passa de uma lenda de taverna. Talvez algum campeão do bem se apiede dos pobres pequeninos e resolva adentrar os esgotos para por fim aos ataques. Ou, quem sabe, o mal que lá se esconde resolva subir à superfície...

No leste do Império, **Salzbur (pop. 16.000)** é a última grande cidade e a capital do antigo Ducado da Bavânia, que hoje são terras sob direta administração imperial. Para além dela, existem apenas pequenas vilas fortificadas e as marcas que vivem sob constante ataque da Horda Orc. Por esse motivo, Salzbur, ao lado de Minosa e Toulous, é a cidade que mais recebe tropas imperiais. O próprio **Príncipe Pepin**, o filho do meio de Carlomano, está comandando essas tropas, que partirão para o leste, para confrontar a Horda junto com as tropas dos marqueses da região. Inclusive, esses marqueses têm recrutado mais e mais mercenários.

Também no leste, mas distante da ameaça da Horda Orc, situa-se **Aquilen (pop. 6.000)**, uma pequena cidade costeira com sua população voltada para as atividades pesqueiras. Embora tenha um excelente porto apesar de seu pequeno tamanho, ela vive à sombra de Vens.

Recentemente, o prefeito de paço da cidade morreu em circunstâncias suspeitas. Correm rumores que ele teria sido assassinado a mando dos piratas que assolam o Mar Titânico. De fato, o falecido prefeito estava investigando as atividades dos piratas na cidade – de onde eles conseguiriam informações dos navios que partem ou se dirigem para a cidade de Vens.

A pedido do Magistrado de Vens, o Imperador concedeu Aquilen como feudo a um Lorde Cavaleiro, a quem agora caberá combater as ações dos piratas.

A cidade e o condado de **Tieris (pop. 8.000)** ficam no norte do Ducado de Aquitan e são conhecidos por terem sido palco da batalha que impediu o avanço omareano sobre Eurone, a qual foi vencida pelo avô de Carlomano, Carolus Martelus. A cidade também é famosa por possuir um grande templo à Henora. Este templo se deve à família da mãe do conde da região, **Renaud de Tieris**, que possui uma longa linhagem de tradição minosiana. Sua mãe, **Lenor Crassus**, é a alta sacerdotisa do templo de Henora, e está preparando a irmã de Renaud, **Ariane**, para sucedê-la. O jovem conde e sua mãe também buscam um casamento influente

para Ariane. A ambiciosa irmã do conde faz jus a sua linhagem, e almeja um pretendente que seja membro da corte do Imperador.

A cidade de **Toulous (pop. 23.000)** é a capital do Ducado de Aquitan. Ela é a cidade-chave para garantir a supremacia na

região e as posições conquistadas na Península Íbrica. A partir dela partem as incursões do Sacro Império na Íbria.

Depois que o Imperador conquistou Aquitan, ele concedeu o ducado ao seu primo **Guilhaume Fierabrace**, que também é um dos Campeões de Carlomano.

Com a autorização de seu pai e a pedido do Grande Rei dos Anões de Loderheim, o **Príncipe Lui**, filho mais novo de Carlomano, prepara um grande exército para invadir **As Sete Cidades dos Anões (pop. Desconhecida)**, sob os Pirênios. Há duzentos anos, este reino caiu misteriosamente para os orcs e goblinóides, e desde então Loderheim espera o momento certo para retomá-lo. O Grande Rei dos Anões invocou seu pacto com Carlomano e o momento da retomada é agora! Para o Sacro Império, retomar As Sete Cidades significa uma nova passagem através dos Pirênios, e assim assegurar a retaguarda da Marca da Hispânia.

Um grande exército está se reunindo nos arredores da cidade, formado por tropas imperiais, do Duque de Aquitan e dos seus demais vassalos da região, outras vindas do Duque de Provens – **Etienne de Provens**, também um dos antigos Campeões de Carlomano – comandadas pelo próprio, dos anões, e até mesmo um destacamento de arqueiros elfos de Faeris, enviados por sua rainha-sacerdotisa, que atendeu ao pedido do Imperador.

A **Marca da Hispânia** é o território na Íbria conquistado pelo Sacro Império. Sua capital é a metrópole de **Barcelon (pop. 36.000)**, que durante um século ficou sob domínio dos Omareanos. A cidade, por isso, é marcada por uma mistura de culturas e religiões, havendo ainda alguns poucos nobres de linhagem minosiana, uma grande população tervinga soteriana, outro tanto de omareanos, e as tropas e a nobreza do Sacro Império. O marquês da região é **Beran Fierabrace**, filho do Duque de Aquitan. Administrar a heterogeneidade da cidade não tem sido problema para o marquês, mas a constante ameaça dos orcs e goblinóides em sua retaguarda a partir das Sete Cidades dos Anões e uma possível guerra com os omareanos do Emirado de Andaluz fazem com que ele tema uma luta em duas frentes diferentes. Ele aguarda com ansiedade que a expedição do Príncipe Lui e do Grande Rei dos Anões seja bem sucedida na reconquista das Sete Cidades. Enquanto isso, ele solicitou ao Imperador Carlomano que enviasse uma embaixada ao Emirado, procurando estabelecer uma paz com o Emir Malik. Cabe agora esperar o Imperador decidir se buscará ou não tal acordo.

Colone (pop. 27.000) fica na margem oeste do rio Rens, e já existia antes mesmo do antigo Império, mas foi tornada cidade minosiana. Posteriormente ela passou a demarcar a fronteira do território frani a leste, que depois se expandiu até se tornar o atual Sacro Império. Colone é uma grande cidade comercial, governada por um conselho e administrada pelo prefeito de paço **Sunifred Roderic**. Sua população é extremamente devota à Fé Soteriana e a cidade possui uma bela catedral.

Contudo, o que tornou Colone um próspero centro comercial é hoje o pesadelo da cidade. Bárbaros Nórdicos têm atacado todas as vilas e cidades costeiras do Sacro Império, e o navegável rio Rens, principal via de comércio de Colone, torna a cidade vulnerável a uma possível incursão deles. O **Príncipe Carolus**, filho mais velho do Imperador, está na cidade com tropas imperiais, organizando a proteção de Colone e de todo o norte do Sacro Império. Ele tem concedido feudos a Cavaleiros e nobres menores em toda a costa norte. Esses novos vassalos do Imperador devem proteger as vilas e cidades, construir torres e fortificações, e recrutar soldados e mercenários para combater os Bárbaros Nórdicos.

Rouene (pop. 18.000) é a capital do Ducado da Neustrínia, antiga parte oeste do reino frani, situada no litoral noroeste do Sacro Império. Fundada pelo antigo Império Minosiano, ela estava se tornando uma metrópole, até recentemente ser atacada e saqueada pelos Bárbaros Nórdicos. O Duque da Neustrínia, Dagober de Rouene, morreu bravamente defendendo a cidade. Sem deixar herdeiros, Rouene e o ducado retornaram ao poder imperial. Carlomano pretende manter o ducado como terras imperiais, mas está concedendo novos feudos na região, visto que muitos senhores morreram lutando contra os Nórdicos e a região precisa ser fortificada. Por hora, a cidade está sendo reconstruída sob a supervisão do recém-investido Conde de Rouene, **Aleran Lefaire**. Sob o esforço da reconstrução, a cidade se tornou um lugar de oportunidades para todos os tipos de pessoa.

Avins (pop. 15.000) é a capital do Ducado de Provens e cresceu muito nas últimas décadas, por conta das caravanas que vêm da Península Tifônica e passam na cidade em direção a Silvagad e a Etion. A cidade também é conhecida por abrigar a residência de verão do Sumo Pontífice da Igreja Demiúrgica Minosiana. Contudo, o senhor da cidade e duque da região, **Etienne de Provens**, é um notório paladino da Ordem de Palas e Campeão de Carlomano, e muitos perguntam qual foi a intenção do Imperador ao conceder justamente o ducado onde o Sumo Pontífice tem uma residência a um pagão, por mais nobre e honrado que ele seja. Neste momento, o ducado está sendo administrado pelo jovem filho de Etienne, **Leibulf, Conde de Avins**, enquanto seu pai está com parte de suas tropas lutando para retomar as Sete Cidades dos Anões.

O Ducado da Lombardia abarca o norte da Península Tifônica, e tem seu nome derivado da Nação Bárbara que veio a se estabelecer na região após a queda do Império Minosiano. Sua capital é **Ravens (pop. 14.000)**, uma grande cidade situada em uma posição estratégica e bem defendida, mas tendo um canal que a liga com o Mar Titânico. Após derrotar Desider, o último rei lombardo, Carlomano concedeu o ducado a uma família nobre lombarda, rival do antigo rei, a qual pertence o atual Duque da Lombardia, **Grimoald de Benevent**. A principal preocupação do duque é com a cidade de **Vens (pop. 17.000)**, conhecida em todo continente por seus belos canais que cortam toda a cidade. Essa cidade autônoma foi cedida ao Sacro Império pelo Império Helênico. Em retorno, Carlomano manteve a administração helênica, e a cidade é governada pelo **Magistrado Obeler Anter**. A cidade tem crescido com o comércio marítimo, apesar dos ataques de piratas no mar Titânico, e Grimoald teme este poder naval que ela está adquirindo, somado à autonomia que ela possui.

Em vista disto, o duque está investindo em **Genve (pop. 10.000)**, para transformá-la em um grande porto marítimo e estabelecer novas rotas comerciais com o norte da Áfrisne e mesmo com o Oriente, além de garantir a segurança da **Ilha da Corsa**, constantemente atacada por piratas sarrenos. Ele transformou a cidade e sua região em um condado, investindo o sábio **Ademarus de Genve** como seu conde, a quem ele confiou a tarefa de expandir o porto da cidade e construir navios de alto mar. Contudo, tanto o duque quanto o novo conde temem a ação de agentes a serviço de Obeler Anter, principalmente agora que estranhos acidentes andaram acontecendo nas construções.

Localizado na região centro-sul da Península Tifônica, o Ducado da Mirênzia em teoria se estende até a Ilha da Presa. Contudo, sua real área termina bem antes: além de certo ponto, o resto da península é dominado por dragões. Por isso, a escolha

para Duque de Mirênzia não poderia ser mais perfeita: o **Duque Cípio Verus**, outro antigo Campeão do Imperador, e um notório matador de dragões.

A família do duque possui uma renomada linhagem minosiana. Os Verus sempre tiveram influência na região, e sobreviveram à queda do antigo Império, aos Ostrovingos e aos Lombárrios. E dizem que eles sobreviverão a um possível fim do Sacro Império. A família sempre foi hábil em escolher o lado vencedor e assim se manter no poder na região. Este fato, somado às suas habilidades em combater dragões, fizeram o Duque Cípio ser a “escolha natural” de Carlomano.

A capital do ducado é **Mirenze (pop. 12.000)**, uma bela cidade, cuja população está empenhada na construção de uma catedral soteriana. A segunda maior cidade do ducado é **Florens (pop. 5.000)**, que de alguns anos para cá começou a crescer e se tornou de fato uma cidade, graças à academia arcana construída na cidade pelo duque para o seu irmão, o **arquimago Marcus Verus**, que também é o Conde de Florens. Quando jovens, eles lutaram ao lado do Imperador e hoje são os principais defensores da região no caso de um ataque de dragão. O Duque Cípio sempre procura estar atento à movimentação dos dragões e costuma recrutar mercenários para missões de reconhecimento no sul da península.

Alguns exploradores e aventureiros tentam ir até a **Ilha da Presa**, no extremo sul da Tifônia, em busca de tesouros inimagináveis que estariam guardados no lendário Cemitério dos Dragões, que dizem existir no coração da grande ilha inabitada.

O EMIRADO DE ANDALUZ

Dominando todo o centro-sul da Íbria, o Emirado de Andaluz é a extensão do poderoso Califado da Dinastia Abárrida em Eurone. O Califado é um poderoso império religioso, em que seu líder, o Califa, é um misto de imperador, chefe militar e líder religioso dos omareanos. Seus domínios vão desde as terras do Oriente Próximo, controlando todo o sudoeste da Ávia, passando pelo norte da Áfrisne, até o Emirado em Eurone. O atual **Califa é Hassan al-Rachid, o Justo**, e seu poder e influência rivalizam ou mesmo superam o de Carlomano.

O Emirado de Andaluz é governado pelo poderoso **Emir Abd al-Malik III**, descendente direto de Malik I, líder da invasão omareana no continente. O Emir é conhecido por sua grande habilidade em combate e pela truculência com que lida com os seus opositores dentro do Emirado.

Malik têm dois grandes problemas: a Marca da Hispânia a leste, representando a presença do Sacro Império na Íbria; e os Reinos Soterianos ao norte. Por mais que a idéia o desagrade, a cada dia Malik está mais propenso a fazer um acordo de paz com Carlomano, para então dedicar o poderio bélico do Emirado aos reinos tervingos. Lutar em duas frentes nunca é vantajoso, e deve-se primeiro eliminar os inimigos mais fracos. Uma vez conquistado todo o norte da Íbria, ele poderá se concentrar então na retomada da Marca da Hispânia. A admiração mútua entre Carlomano e o Califa, apesar dos conflitos entre soterianos e omareanos, é um fator que torna esta aproximação viável: o Califa já enviou mais de uma embaixada ao Imperador, e todas foram bem-recebidas.

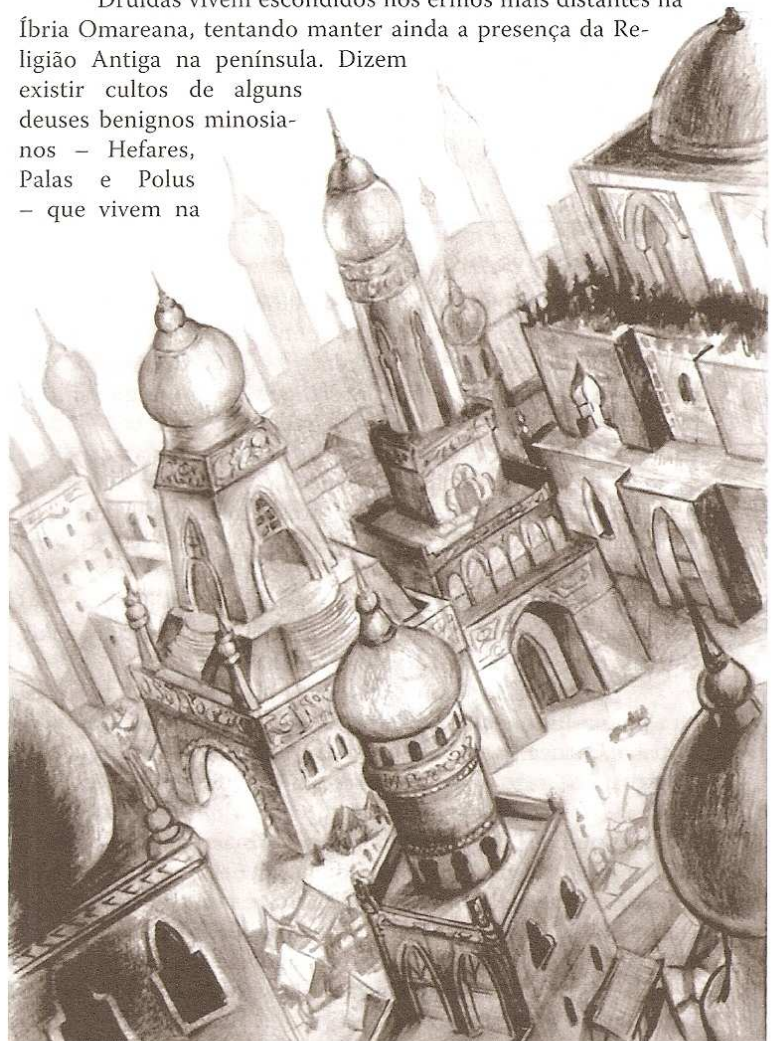
A paz com o Sacro Império também tem outra motivação para Malik, esta mais sutil. Ao contrário da imensa maioria dos líderes omareanos, Malik não tem nenhum problema com a magia arcana. Secretamente, ele possui um pequeno grupo de feiticeiros

que o serve e a quem ele designa “missões especiais”, em conjunto com alguns assassinos fiéis a ele. Malik quer construir academias arcanas no Emirado, e assim formar magos omareanos para servi-lo. O ambicioso Malik almeja um dia romper com o Califado e transformar Andaluz em seu próprio califado. Uma tropa de magos tornaria mais fácil tal empreitada...

A capital do Emirado é **Corduban (pop. 410.000)**, a maior cidade de Eurone. Embora seja uma cidade antiga, fundada no início do antigo Império, sua arquitetura vem sendo aos poucos tomada por construções com o estilo oriental do omareanos.

Corduban é uma cidade esplendorosa, com certa mistura de culturas, apesar do leve predomínio omareano. Desde que foi tomada por eles há 100 anos, a cidade veio aumentando em tamanho, riqueza, luxo e beleza. Apesar de sua enorme população, as condições de vida são melhores do que em Helênzium e mesmo do que Minosa. Os omareanos construíram dezenas de casas de banho, mesquitas, bibliotecas e outros prédios públicos. A cidade é vigiada por tropas do Emir e a ordem é rigidamente mantida. Hoje, 40% da cidade é composta de omareanos, mas soterianos e zions são bem-vindos, ao contrário do que muitos pensam. Apesar de tudo, os seguidores do Profeta Omar entendem o Demiurgo dos soterianos como uma representação do Altíssimo, assim como o deus único dos zions. Mas eles não possuem a mesma tolerância com as demais religiões pagãs: não existem templos dos deuses minosianos em Corduban ou nas demais cidades do Emirado, nem templos dos deuses raciais dos elfos e anões.

Druidas vivem escondidos nos ermos mais distantes na Íbria Omareana, tentando manter ainda a presença da Religião Antiga na península. Dizem existir cultos de alguns deuses benignos minosianos – Hefares, Palas e Polus – que vivem na



clandestinidade. Esses cultos estão ligados aos que se opõem à ocupação omareana na Íbria em Corduban. Eles procuram ajudar todos aqueles que são perseguidos por Malik a fugir da cidade e do Emirado.

Seviz (pop. 21.000) é o principal porto da Íbria Omareana. Apesar de ficar dentro do continente, a cidade fica apenas 6 metros acima do nível do mar e às margens do navegável Rio Guadalquivir, transformando a cidade em um porto seguro e estratégico. A proximidade com o norte da Áfrisne e o domínio omareano fizeram o comércio florescer, tornando-a uma cidade rica.

Assim como Corduban, a presença omareana se faz cada vez mais forte, e a maioria da população hoje é de seguidores do Profeta Omar. Ela é governada pelo **Xeque Yahia ibn al-Mundhir**, homem de confiança do Emir e habilidoso navegante, que serviu por décadas ao pai de Malik. O velho Xeque anda muito preocupado com o Emir, por conta de sua truculência e ambição em excesso. Contudo, atualmente Mundhir tem andado ocupado preparando uma frota de navios que irá se juntar a uma grande força de ataque omareana, cujo objetivo é tomar a Ilha de Sardos do Império Helênico.

TÍTULOS ENTRE OS OMAREANOS

Da mesma forma que a nobreza soteriana de Eurone, os nobres omareanos possuem títulos de nobreza equivalentes aos dos soterianos em termos hierárquicos:

- **Califa** – equivalente a Imperador
- **Emir** – equivalente a Príncipe ou Duque
- **Xeque** – equivalente a Marquês ou Conde

Abaixo de xeque estão os lordes de feudo e líderes tribais (equivalentes aos barões e lordes de feudo soterianos), e, por fim, os Cavaleiros (equivalentes aos Cavaleiros soterianos).

A HORDA ORC

O extremo leste de Eurone é dominado pela reunião de várias tribos de orcs e goblinóides, conhecida como Horda Orc.

A Horda Orc já existe a centenas de anos, desde os primórdios do antigo Império Minosiano. Mas após a queda deste, ela avançou pelo continente, seguindo o rastro das Nações Bárbaras. Ela acabou sendo dispersa pelos contra-ataques das Nações Bárbaras e do Império Helênico, mas isso aumentou consideravelmente a presença de orcs e goblinóides em todo continente, a ponto de terem conseguido tomar as Sete Cidades dos Anões há 200 anos.

A Horda Orc se reorganizou novamente no leste há poucas décadas, sob o comando de um novo líder, um orc chamado **Gorrak**, o novo **Grande Khan da Horda Orc**.

Apesar de ser uma força de ataque formidável, a Horda Orc possui uma organização ainda tribal e nômade. Contudo, as tribos fornecem tudo que um exército precisa, até recursos mágicos, por meio de seus sacerdotes e poucos feiticeiros.

Os orcs e goblinóides oram para Arlok, o Destruidor, o seu deus profano. Seus clérigos são os que mais se empenham em manter a Horda unida, pois acreditam que ela é a expressão da vontade de seu deus. A doutrina de Arlok é expressa em três leis, chamadas de "A Trilha de Sangue" (veja em **A Trilha de Sangue**). Boa parte dos clérigos da Horda Orc são meio-orcs.

A Horda Orc hoje é uma séria ameaça, tanto ao Sacro Império quanto ao Império Helênico. Ela parece ignorar as Terras Bár-

baras ao norte, embora eventuais escaramuças aconteçam. Os dois impérios humanos são prêmios muito mais atraentes e valiosos...

Embora distantes, dizem que os orcs e goblinóides que ocupam as Sete Cidades sob os Pirênios referem-se a si mesmos como membros da Horda Orc, e mais de uma vez se viu eles gritarem o nome de Gorrak como brado de guerra. Se eles realmente têm algum contato com a Horda, e como este contato seria feito, permanece um mistério.

O IMPÉRIO HELÊNICO

Outrora a parte oriental do Império Minosiano, que se tornou autônoma e com seu próprio imperador nos idos finais do antigo Império, o Império Helênico foi assim rebatizado em homenagem a sua capital, a inexpugnável cidade de Helênzium, com suas sete muralhas.

Helênzium (pop. 230.000) é a segunda maior cidade do continente, perdendo apenas para Corduban. Seu nome vem de Helênia, o nome da região que foi berço da civilização helênica e de suas cidades-estado, uma das quais fundou Helênzium. Sécu-

A TRILHA DE SANGUE

A Trilha de Sangue de Arlok são as três leis fundamentais que regem a sociedade orc. São elas:

- 1) Um orc deve venerar Arlok acima de tudo e seguir o seu caminho, a Trilha de Sangue. Porque os orcs são o povo escolhido por ele e Arlok os tornou fortes.
- 2) Um orc só pode matar outro orc por um bom motivo e em um combate justo. Os orcs devem se unir e conquistar seus inimigos, não ficar lutando entre si.
- 3) Um orc deve tomar tudo de seus inimigos, para si e para a Horda. Dos humanos, ele deve possuir até suas fêmeas, para nelas colocar a sua semente, e assim ter a vingança por tudo que os humanos fizeram aos orcs no passado. Assim, os humanos se lembrarão sempre da superioridade dos orcs, porque Arlok mostrou que um meio-orc também é um orc.

los mais tarde, ela foi conquistada pelo antigo Império Minosiano, tornando-se depois a capital da parte oriental do Império.

Ela desenvolveu nos últimos séculos um estilo arquitetônico próprio, mesclando o estilo minosiano com o oriental. O maior símbolo desse estilo arquitetônico é a Santa Catedral de Helênzium, com sua imensa cúpula circular, a maior catedral soteriana do mundo. Mas há ainda muitas construções datando dos tempos do antigo Império, como o Coliseu de Helênzium, a arena de espetáculos onde, hoje em dia, ainda são realizadas lutas de gladiadores.

A cidade possui essa mistura de culturas, com o novo e o velho convivendo lado a lado, muitas vezes de forma contraditória. Ela é uma cidade soteriana, mas a maioria de sua nobreza reza para os deuses minosianos. Possui a maior catedral do mundo, mas ainda hoje são realizados os sangrentos jogos da época do antigo Império.

Helênzium é rica e opulenta, capaz de proporcionar qualquer tipo de prazer a quem puder pagar. Ela é a síntese de sua decadente e hedonista nobreza, eternamente envolvida em suas luxúrias, devassidões e intrigas pelo poder. A cidade consome a produção das províncias do seu império, e muitos camponeses migram para Helênzium em busca de uma vida melhor, onde acabam trabalhando em alguma atividade ligada aos prazeres da nobreza.

Ao mesmo tempo em que possui beleza e riqueza, existem muitas áreas na cidade onde a miséria predomina, e as organizações criminosas possuem mais poder que o próprio Imperador.

A corte de **Nicodemos I** é a encarnação do luxo e da riqueza do Império Helênico, mas também de seu hedonismo e corrupção. O Imperador Nicodemos é um governante fraco, mas soube se cercar dos mais poderosos e influentes membros da nobreza e do exército imperial. Assim ele se mantém no poder em meio a um equilíbrio de forças, que pode ser quebrado por alguma ação mais ousada de alguém mais ambicioso. Contudo, o risco de tal ação inibiu até agora alguma conspiração mais efetiva. Por ora, cada um tenta minar o poder do outro de forma sutil dentro do “ninho de cobras”, como é conhecida a corte helênica em todo continente. Mas, um dia, a sutileza acabará dando lugar à truculência...

O Império Helênico possui outras belas cidades, que cresceram ainda mais por conta do comércio com o oriente, além de colônias como a **Ilha de Sardos**, constantemente ameaçada pelos piratas sarrenos e pelos omareanos. Nicodemos prefere recrutar tropas mercenárias e enviá-las para a ilha ao invés de arriscar perder tropas imperiais, cuja prioridade é proteger as fronteiras com o Califado e a Horda Orc.

Palas (pop. 22.000) é conhecida por ser o centro religioso do culto da deusa minosiana que dá nome à cidade (veja mais adiante em **Palas, Deusa da Proteção**, em **O Panteão Minosiano**, no **Capítulo 3 – Religiões**). Além disso, ela é o mais importante porto do Império Helênico no Mar Minosiano, sendo hoje uma cidade estratégica para a defesa naval deste Império. Ela possui uma longa tradição como potência naval, remontando aos tempos em que era uma das mais poderosas dentre as antigas cidades-estado helênicas. Além de estaleiros, nela está baseada uma quantidade significativa de navios da Armada Helênica, fazendo dela a cidade mais bem protegida do continente em termos navais. Essa forte presença da Armada, além de paladinos da deusa na cidade, fazem de Palas uma das cidades mais ordeiras do continente.

Esfar (pop. 5.000) é uma pequena cidade, construída sobre as ruínas da antiga cidade-estado helênica de mesmo nome, destruída durante a invasão das Nações Bárbaras após a queda do antigo Império, e depois soterrada por conta de terremotos. Ela é um ponto estratégico ali na região, que é constantemente atacada por tribos bárbaras das montanhas.

Esfar é muito mais uma grande fortificação militar do que uma cidade em si. Lá apenas se encontrará o básico e o estritamente necessário. Conforto e artigos luxuosos, apenas em Palas.

Homens-de-armas são sempre bem-vindos, pois o administrador da cidade-fortaleza, **General Leontinus Nikoforos**, sempre precisa de tropas de apoio e de reconhecimento, por conta dos constantes ataques de monstros e das tribos bárbaras das montanhas. Além disso, dentro da cidade há um trabalho que precisa ser feito: os subterrâneos da cidade, onde está a antiga cidade soterrada, são infestados de criaturas e monstros, e provavelmente mais do que isso. O General quer poupar seus homens (poucos conseguiram ir lá embaixo e voltar, e ainda há muito a se explorar), e ele tem preocupações maiores para lidar, muito embora lhe tire o sono a possibilidade de alguma coisa sair do subterrâneo no meio de algum ataque das tribos bárbaras.

OS REINOS DOS ANÕES

A civilização dos anões surgiu em Eurone muito antes da dos humanos do continente, mas hoje eles possuem apenas um único reino, o **Grande Reino de Loderheim**, localizado nas montanhas de mesmo nome, no oeste do continente. Pouco se sabe sobre o Grande Reino e suas imensas galerias subterrâneas. Supõe-se que haja um grande número de anões sob as montanhas, uma vez que há entradas em pontos distantes, todas extremamente bem vigiadas e com as regiões ao redor delas bem patrulhadas. Na principal entrada para o Grande Reino, ao longo dos séculos, formou-se uma cidade chamada de **Portões de Loderheim (pop. 7.000)**. É a única cidade anã na superfície de que se tem conhecimento. Contudo, sua população é composta igualmente por anões, gnomos e humanos. Assim como Silvangad para os elfos (veja mais adiante em **Reinos Élficos**), Portões de Loderheim é um grande entreposto comercial para os anões, para onde caravanas de todo continente vão em busca dos produtos feitos pelos Senhores das Pedras. Os portões em si para o Grande Reino subterrâneo são fortemente guardados, sendo proibida a entrada de qualquer um, exceto de anões e gnomos. Meios mágicos também a protegem, evitando que algum feiticeiro tente ludibriar os anões protetores ali postados. Depois da queda do antigo Império, somente o Imperador Carlomano e seus Campeões originais tiveram a honra de entrar em Loderheim, e se sentaram na corte do Grande Rei. Muitos imaginam os grandes tesouros que o Grande Reino guarda, ou se há algum grande e terrível segredo.

O outro grande reino dos anões, as Sete Cidades, situadas sob os Pirênios, caíram nas mãos de orcs e goblinóides há duzentos anos. Muitos estudiosos se perguntam como os orcs conseguiram sobrepular as defesas dos anões. Há rumores antigos sobre os anões terem sido atacados, ao mesmo tempo, por ameaças vindas do subterrâneo.

Existem rumores de um grande reino de anões bárbaros sob a longínqua Cordilheira do Oriente, para além da Horda Orc. Ninguém nunca provou a existência de tal reino, e os anões de Loderheim dizem que isto é apenas uma lenda.

Os anões fizeram diversas tentativas, através dos séculos, de estabelecer um novo reino sob a imensa Cordilheira dos Titãs. A mais recente tentativa começou há duas décadas, **Nova Loderheim (pop. Desconhecida)**, uma colônia estabelecida na face sul da Cordilheira, à nordeste de Genve. Há dois meses não se tem mais notícias de lá, e o Grande Rei de Loderheim teme que a história tenha se repetido: as poderosas ameaças que vivem nos Titãs destruíram mais uma tentativa de colônia dos anões. Enquanto envia um destacamento com alguns heróis de seu povo para lá, o Grande Rei pediu ao Conde Ademar de Genve que envie um grupo de reconhecimento para descobrir o que realmente aconteceu.

OS REINOS BÁRBAROS

No nordeste do Sacro Império e na península situada no Mar do Norte estão localizados os chamados reinos bárbaros. Na região à nordeste do Sacro Império, as chamadas Terras Bárbaras são um conjunto de tribos e mesmo nações variadas, ora guerreando entre si, ora ameaçando o Ducado da Saxínia. Não constituem um reino, mas não deixam de ser uma ameaça, ainda que menor. Elas se tornarão uma real ameaça se uma dessas nações se sobrepuser às demais, ou se uma nova grande nação migrar da Ávia em direção ao Sacro Império.

Vários missionários soterianos, principalmente da Ordem dos Peregrinos de Sóter, já adentraram as Terras Bárbaras para converter esses povos, mas nenhum deles voltou. O Grão-Mestre dos Cavaleiros de Sóter, Godfrey de Payon, tem contratado mercenários especializados em missões de reconhecimento para adentrarem nas Terras Bárbaras e descobrirem o destino desses sacerdotes soterianos.

A grande ameaça bárbara, contudo, vem pelo mar - os Bárbaros Nórdicos - que chamam a si mesmos de Vinars. Os Vinars são originários da grande Península Nórdica, que fica no Mar do Norte, além do Mar Hiperbórico. Em décadas recentes, eles estabeleceram colônias a nordeste do Sacro Império, na Península Bárbara, tomando essas terras das outras tribos bárbaras que ali viviam.

Ao contrário dos demais povos bárbaros, os Bárbaros Nórdicos possuem certa organização, possuindo verdadeiras cidades cercadas com paliçadas de madeira, e são exímios navegantes. Com os seus rápidos e versáteis barcos longos, eles são capazes de singrar os mares e adentrar o continente através dos rios, realizando rápidos ataques e pilhagens, para depois fugirem tão rapidamente como atacaram. Recentemente, eles atacaram e pilharam Rouene, e o Sacro Império teme novos ataques a cidades costeiras ou na beira de rios.

Tanto os Bárbaros Nórdicos quanto os povos das Terras Bárbaras rezam para os mesmos deuses, chamados pelos estudiosos de Eurone de Panteão Bárbaro.

OS REINOS ÉLFICOS

Embora a maior parte do continente seja de regiões praticamente selvagens, com poucos traços de civilização, existem em Eurone grandes florestas antigas, que dominam vastas áreas territoriais. Essas florestas pertencem aos elfos e foi nelas que o Povo das Fadas construiu seus reinos.

Os reinos élficos são invisíveis para os outros povos: são as próprias florestas. Suas moradias e palacetes são feitos com as árvores, mas sem que nenhum corte seja feito em uma delas, apenas através da poderosa magia deste povo. Assim, suas construções são integradas ao meio-ambiente onde vivem, em uma harmonia e equilíbrio perfeitos.

Os elfos são governados por rainhas-sacerdotisas e seus consortes magos ou guerreiros. Embora os elfos tenham uma sociedade igualitária, apenas as sacerdotisas podem se tornar as governantes do povo élfico, muito embora o poder seja partilhado com o seu consorte, que efetivamente comanda as tropas ou administra o cotidiano de seu povo, cabendo à rainha sacerdotisa cuidar dos assuntos espirituais, mediar e julgar as disputas mais delicadas, e decidir as questões políticas.

Existem dois grandes reinos élficos em Eurone: **Arbórea**, no norte do Sacro Império; e **Faeris**, no sul. Suas populações são desconhecidas, mas especula-se que existam poucos elfos. Embora existam dentro do Sacro Império, são reinos independentes, mas aliados de Carlomano, tendo a mesma relação que o Imperador estabeleceu com os anões. Além desses dois grandes reinos, existe a grande ilha da **Hiperbórea**, o primeiro reino dos elfos em Réia, e uma pequena comunidade na **Floresta da Escuridão**, localizada ao norte da cordilheira dos Titãs.

A grande ilha da **Hiperbórea** (pop. Desconhecida) é um lugar sagrado para os elfos. Quando um elfo atinge a idade de 500 anos, para lá ele deve se dirigir. A ilha é envolta em mistério, e os elfos jamais comentam sobre ela. Dizem que os outros humanóides que ousaram ir até lá nunca mais voltaram.

Contudo, os saxínios afirmam que houve uma grande migração de seu povo para a ilha há quatro séculos atrás, por volta da queda do antigo Império Minosiano, e que um reino foi estabelecido. Contudo, não se sabe de nenhum saxínio que tenha retornado para confirmar isso.

Arbórea (pop. Desconhecida) é o reino no continente mais xenófobo e fechado dos elfos. Dizem que apenas o Imperador Carlomano conhece sua rainha sacerdotisa, e apenas ele entrou em uma de suas comunidades. Os elfos deste reino têm pouca tolerância com aqueles que não são elfos, mesmo que seja um ranger ou um druida e que esteja acompanhado por um membro de sua raça. O motivo deste comportamento se deve ao fato de que é das praias de Arbórea que os elfos partem para Hiperbórea, e assim eles mantêm a segurança e o mistério em torno da ilha.

Faeris (pop. Desconhecida), por outro lado, é o reino élfico mais acessível. Eles toleram a presença de druidas e rangers de outras raças, apenas proibindo que penetrem o coração da floresta, onde se situa a corte de **Ilraen, Rainha Sacerdotisa de Faeris** e seu consorte, o arquimago elfo **Valand**. Os elfos que viajam pelo continente são em sua imensa maioria oriundos de Faeris. Faeris possui uma cidade na borda de sua floresta, **Silvangad** (pop. 9.000), uma cidade de humanos governada pelos elfos. Ela existe desde os tempos do antigo Império, inicialmente surgida como um entreposto comercial dos elfos. Silvangad foi atacada várias vezes ao longo dos séculos após a queda do antigo Império, mas ninguém nunca conseguiu avançar pela parte da cidade onde moram os elfos, que é dentro da floresta



em si. Com o Sacro Império, o comércio voltou a florescer no continente e a cidade voltou a crescer, mas rapidamente e de forma desordenada. Ela, hoje, é conhecida como “a cidade das caravanas”: dezenas de caravanas ficam estacionadas em suas imediações, uma vez que a cidade em si não comporta a entrada de todas elas. Esse “mar de caravanas”, como é chamada a área ao redor da cidade onde elas ficam, gera uma grande e caótica população flutuante, chegando a dobrar o número de habitantes na cidade, com pessoas de todos os tipos e de todas as partes de Eurone.

Silvangad é uma grande dor de cabeça para seu regente elfo, o **Lorde Elarin de Silvangad**, e, se dependesse dele, a cidade seria desfeita. Mas ele obedece aos desígnios de Ilraen e sabe que a cidade é extremamente benéfica para o seu povo, em vários sentidos, apesar de tudo. Há algumas décadas, Elarin estabeleceu uma co-administração com a guilda de comerciantes e mercadores da cidade. Na prática, a guilda cuida de todo o setor não-élfico da cidade – que se constitui a maior parte dela –, enquanto Elarin apenas supervisiona o trabalho deles e cuida do setor dos elfos.

Embora a cidade possua sua própria milícia, o arqueiro arcano **Elnor**, um renomado herói dos elfos, parece se divertir patrulhando as ruas da cidade. Sua presença impõe verdadeiro terror aos ladrões e malfeitores da cidade.

A comunidade élfica na **Floresta da Escuridão (pop. Desconhecida)** ainda é pequena para ter uma rainha sacerdotisa. Eles têm enfrentado muitos problemas, devido à proximidade com a Cordilheira dos Titãs, de onde poderosos monstros descem para a floresta em busca de alimentos. Alguns rangers humanos dizem que um poderoso dragão verde tem o seu covil ali na floresta e que ele seria o real motivo dos problemas que esta comunidade sempre enfrentou.

OS REINOS SOTERIANOS DA ÍBRIA

O norte da Íbria é dividido em quatro reinos de origem tervinga, que seguem a Fé Soteriana, e que outrora eram parte de um único reino, Astur. Contudo, uma geração após o estabelecimento deste primeiro reino, símbolo da resistência contra a invasão e o domínio omareano na península, as disputas internas entre os nobres tervingsos que clamam direito sobre o trono de seu povo resultaram na divisão e estabelecimento dos demais reinos. Estes reinos lutam contra o Emirado de Andaluz, mas também eventualmente lutam entre si e contra o Sacro Império. Naturalmente, essa divisão favorece o Emirado, que se mantém como o maior poder na Íbria.

Astur era um grande reino, que cobria boa parte das terras do que hoje são os reinos de Leônia e Navar. Após a morte de Pelaius, fundador do reino e herói na luta dos tervingsos contra os omareanos, o reino se dividiu, originando os dois reinos atuais. Astur hoje é apenas parte da Leônia, sendo sua região norte.

Leonis (pop. 13.000), a capital da **Leônia**, foi reconstruída após o **Rei Alfon II** retomar a região das mãos do Emirado, que havia destruído a cidade na época da invasão. Ela se tornou a capital do reino – que passou a ser chamado de Leônia em vez de Astur – por sua posição estratégica no alto de um planalto.

Ao contrário dos demais reinos tervingsos, Alfon II possui uma boa relação com o Sacro Império e almeja casar sua filha, Jimena, com um dos filhos de Carlomano, fortalecendo sua posição política na península da Íbria com uma aliança com

o Imperador. Seu sobrinho, **Bernard de Saldana**, o mais valeroso dentre os Cavaleiros de Leônia e de toda Íbria, deverá secretamente escoltar sua prima até a corte do Sacro Império.

Alfon II tem tido problemas em seu reinado. O maior deles é a criação do Ducado de Castil, que declarou-se independente de seu reino. Ele acabou aceitando e reconhecendo o novo ducado, pois uma guerra aberta contra outra força tervinga deixaria Leônia vulnerável ao Emirado. Contudo, isso enfraqueceu sua posição perante a nobreza do reino. Uma aliança com o Sacro Império reverteria o descontentamento entre os nobres. Alfon também busca através de Carlomano estabelecer uma academia arcana em Leonis: além de agradar aos nobres locais possibilitando o acesso ao estudo da Magia, uma tropa de magos daria a Leônia superioridade no campo de batalha contra o Emirado e os outros reinos tervingsos.

Não bastasse esta delicada situação política, os rumores de que uma visão de Sóter teria acontecido perto da vila de **Composter (pop. 1.000)** têm causado grande inquietação no reino. A diocese local pediu apoio a Alfon para realizar uma investigação sobre esse suposto acontecimento. Muito devoto, o rei está bastante intrigado com essa aparição.

O **Ducado de Castil** foi estabelecido recentemente pelo poderoso nobre tervingo **Rodrigo Fernan**. Hábil comandante militar com vasta experiência em guerrear contra o Emirado, este novo duque rompeu seus votos de vassalagem com Alfon II por considerá-lo um governante fraco e refém dos nobres que o cercam. Rodrigo retomou a cidade de **Toletum (pop. 8.000)** dos omareanos e fez dela a capital do novo ducado. Seu maior interesse na cidade é a pequena comunidade de anões que trabalha na forja de armas. Esses mestres armeiros estão entre os mais exímios de todo mundo, e suas armas de qualidade superior darão uma vantagem ao seu exército. Rodrigo foi aclamado em Toletum como “libertador”, após várias rebeliões contra o domínio omareano na cidade terem sido reprimidas de forma sangrenta.

Enquanto Rodrigo fortifica Toletum, os seus vassalalos vão se estabelecendo nas cidades menores e vilas de Castil, reconstruindo ou erguendo torres e fortes. Castil é um reino militar, acima de tudo, que se prepara para combater o Emirado ou os demais reinos tervingsos vizinhos, se for preciso.

O **Ducado de Aragon** foi uma região disputada pelo Sacro Império, o Emirado e o Reino de Navar. Há pouco mais de duas décadas, o **Duque Aznar de Aragon**, na época um conde local de linhagem tervinga (mas que era vassalo do Sacro Império), tomou a cidade de **Zaragos (pop. 15.000)** dos omareanos, e estabeleceu ali sua nova capital. Em seguida, ele rompeu com o Sacro Império e proclamou Aragon como um ducado independente, se aliando ao Reino de Navar contra Carlomano. Ele participou com seu exército do ataque realizado por Navar à retaguarda do exército imperial que culminou na morte de Orland, o sobrinho e mais famoso Campeão de Carlomano.

Por conta de terem o Emirado como inimigo comum, Carlomano autorizou o Marquês Beran Fierabrace a estabelecer um acordo de paz com Aragon e reconheceu o ducado, mas ele não perdoou e jamais perdoará a traição de Aznar.

Há rumores de que pessoas próximas ao Imperador teriam enviado um grupo de assassinos para matar Aznar. Naturalmente, Carlomano jamais concordaria com tal ação e, se isso se for verdade, ele com certeza enviará alguém para impedir tal ato.

O **Reino de Navar** era uma região habitada pelos humanos da etnia bascone, uma população que sobreviveu ao domínio minosiano, tervingo e omareano. Aproveitando-se do

conflito entre o Emirado e o Sacro Império, **Enek Arista**, um conde bascone vassalo do Emirado, tomou o poder em toda região habitada por sua etnia, rompendo com o Emirado e combatendo as tropas do Sacro Império, para fundar então o Reino de Navar.

A capital do reino, **Pamplon (pop. 19.000)** teve seus muros destruídos pelo exército de Carlomano quando a cidade ainda estava sob domínio do Emirado. Temendo a volta das forças imperiais – que na verdade se dirigiam para o sul – Enek, com a ajuda do Duque Aznar de Aragon, atacou a retaguarda do exército imperial, na batalha onde Orland foi definitivamente morto. Carlomano depois contra-atacou e Enek retirou-se com suas tropas, mas a retaguarda comandada por Orland havia sido dizimada e o Campeão de Carlomano estava além de qualquer poder de ressurreição soteriano, mesmo o do Sumo Pontífice.

A criação do Ducado de Aragon, ao sul, deu proteção ao Reino de Navar contra o Emirado. Com isto, o Rei Enek pôde voltar sua atenção para o fortalecimento do reino, começando pela defesa das fronteiras com o Sacro Império, Castil e Leônia, e a reconstrução dos muros de sua capital. Contudo, enquanto o muro não é finalizado, a cidade tem estado à mercê de criaturas que descem das florestas e das montanhas que ficam ao norte e a nordeste da cidade. O Rei tem estimulado expedições de caçadores e mercenários especializados em destruir essas criaturas, recompensando por cada uma que é morta.

A HISTÓRIA DE EURONE

Existem muitas versões sobre a criação de Réia. Cada religião e cada crença possuem sua própria gênese do mundo. Há alguns elementos comuns a todas elas e outros específicos. Cada fé tem a sua própria era divina.

A história de Eurone a seguir é contada apenas a partir da existência dos mortais: a história das civilizações do continente.

ERA HIPERBÓRICA

Há cerca de 7 mil anos atrás, quando os humanos viviam em tribos e os orcs e goblinóides eram pouco melhores que bestas, os anões e elfos surgiram e ergueram suas civilizações: começava a primeira era, a Era Hiperbórica. Datam do início dessa era, os primeiros registros históricos feitos por essas duas civilizações: nasciam as primeiras formas de escrita.

Pouco se sabe sobre a origem dos elfos, mesmo pela maior parte deles. Sabe-se que, por essa época, eles se instalaram na grande Ilha da Hiperbórea, situada a noroeste de Eurone, vindos de outro plano, e a tornaram sua terra sagrada. Para lá vão os elfos quando se tornam muito antigos.

Eles atravessaram o Mar Hiperbórico e chegaram no continente há cerca de 6 mil anos atrás, criando várias colônias nas principais florestas do continente. As mais importantes, que ainda hoje são reinos élficos, são Faeris ao sul e Arbórea ao norte.

Assim, no tempo em que os humanos eram primitivos, seguidores da hoje chamada Religião Antiga, erguendo seus círculos megalíticos, os elfos ergueram sua civilização no continente.

Os anões emergiram definitivamente dos subterrâneos um pouco antes, há cerca de 6.500 anos. Saíram de suas cavernas em busca de uma matéria-prima rara no subterrâneo: a madeira. E assim começaram a se acostumar ainda mais com a luz da superfície. Em 500 anos, não se contentavam mais apenas com o interior de suas montanhas e começaram a construir em

suas encostas. O excesso de derrubada de árvores acabou chamando a atenção dos elfos. Inicialmente os anões foram advertidos. Quando a derrubada de florestas se tornou cada vez mais ostensiva, o inevitável aconteceu: há 5 mil anos atrás, elfos e anões começaram a Guerra dos Mil Anos.

Nos 500 anos iniciais a guerra foi implacável. Após a sangrenta Batalha do Inverno Chegando, onde o equilíbrio de forças das duas civilizações ficou claro com as mortes do líder de guerra dos elfos e do Grande Rei dos Anões, a guerra se amainou, se tornando uma guerra de escaramuças por mais 500 anos.

Finalmente, há 4 mil anos atrás, as duas civilizações esgotadas fizeram uma paz envergonhada, uma paz longe de aplacar os velhos ressentimentos entre os dois povos. Por um tempo, os anões se voltaram para suas cavernas e os elfos para suas florestas. Quando resolveram emergir novamente de seus territórios, já não estavam mais sozinhos: as tribos humanas haviam se transformado em cidades, e as cidades se tornaram civilizações.

Em outros continentes havia civilizações que rivalizavam em grandeza com a dos anões e elfos (algumas chegaram mesmo a superá-los), e mesmo em Eurone, no sudeste, houve o brilho da civilização e da cultura das cidades-estado helênicas. Foi questão de tempo até surgir um grande império humano no continente.

O IMPÉRIO MINOSIANO

O antigo Império Minosiano, como é atualmente chamado, nasceu com a fundação da cidade de Minosa, cerca de 1500 anos atrás. Minos teria sido o fundador da cidade e o seu primeiro monarca. Seu nome se tornou o título usado pelos imperadores do Império Minosiano. Nascido da relação extraconjugal do deus Zéter com a Princesa Eurone, filha do Rei Ageneus dos Lavínios (uma das muitas tribos que existiam na região central de Eurone e que foram assimiladas pelo Império Minosiano), Minos teria sido criado por um dragão e, quando adulto, voltou para tomar o trono de seu avô e fundou Minosa. Foi conhecido como um monarca poderoso, sábio e justo, tornando-se modelo para todos os seus sucessores. Sua figura mítica é retratada possuindo a aura mística dos Feiticeiros: no tempo do antigo Império Minosiano, acreditava-se ser uma dádiva dos deuses o nascimento de uma criança com o dom para a Magia.

Minosa, em seus primórdios, já era o centro de Eurone, a cidade para onde todos convergiam para trocar seus produtos. Com o tempo, uma grande população se instalou em suas colinas e se tornaram cidadãos da cidade. Essa população gerou o mais poderoso exército dos tempos antigos: as Legiões. Com sua rígida e superior organização militar, superando até mesmo a dos anões, o Império Minosiano começou a se formar e expandir.

Em pouco tempo, o avanço do Império Minosiano alcançou os domínios dos Anões e dos Elfos. Em sua sede de conquista, o Império entrou em um período de sucessivas guerras ora com anões, ora com elfos, conhecidas como “Guerras Hiperbóricas”, que durou por volta de 300 anos. Percebendo então que havia chegado a um impasse militar com os Hiperbóreanos (as Legiões não conseguiam derrotar nem os elfos em seus domínios florestais, e nem os anões em suas montanhas), o Império propôs a paz com os dois povos, e iniciou uma próspera relação comercial com ambos. Do contato com os elfos, desenvolveu-se a **Arte Arcana**, a única tradição de estudo de magia não-élfica de todo Ocidente.

Definidas as fronteiras com anões e elfos, o Império se voltou para o sul, para as terras além do que hoje é chamado de Mar Minosiano, e para o Oriente Próximo. Enfrentou, e por

fim derrotou, a poderosa potência naval do norte da Áfrisne, a cidade de Cartus, após duas longas guerras.

E assim, 700 anos após a fundação de Minosa, o antigo Império Minosiano alcançou seu apogeu e extensão máxima, controlando todas as terras à volta do Mar Minosiano (a partir de então chamado assim), a maior parte de Eurone, e chegando ao Oriente Próximo, onde hoje é território do Califado.

O MARTÍRIO DE SÓTER

Foi no apogeu do Império que surgiu, vindo do Oriente, um peregrino da etnia humana zion pregando uma nova fé em um deus único, o Demiurgo. Seu nome era Sóter e pregava o amor ao próximo, a bondade, a igualdade, a tolerância, o perdão, a fraternidade entre os seres de boa vontade e um paraíso celestial após a morte para todos os que acreditassem verdadeiramente em Demiurgo como Deus único e verdadeiro, independente de raça ou status social.

Rapidamente o número de seguidores do peregrino foi crescendo, principalmente entre a plebe e os escravos. Vendo nele uma ameaça ao *status quo* do Império, e com apoio dos altos sacerdotes de alguns dos deuses, os magos minosianos da Ordem de Hécaen – que nessa época começavam a ter forte influência na política imperial – forjaram um pretexto para Sóter ser preso e

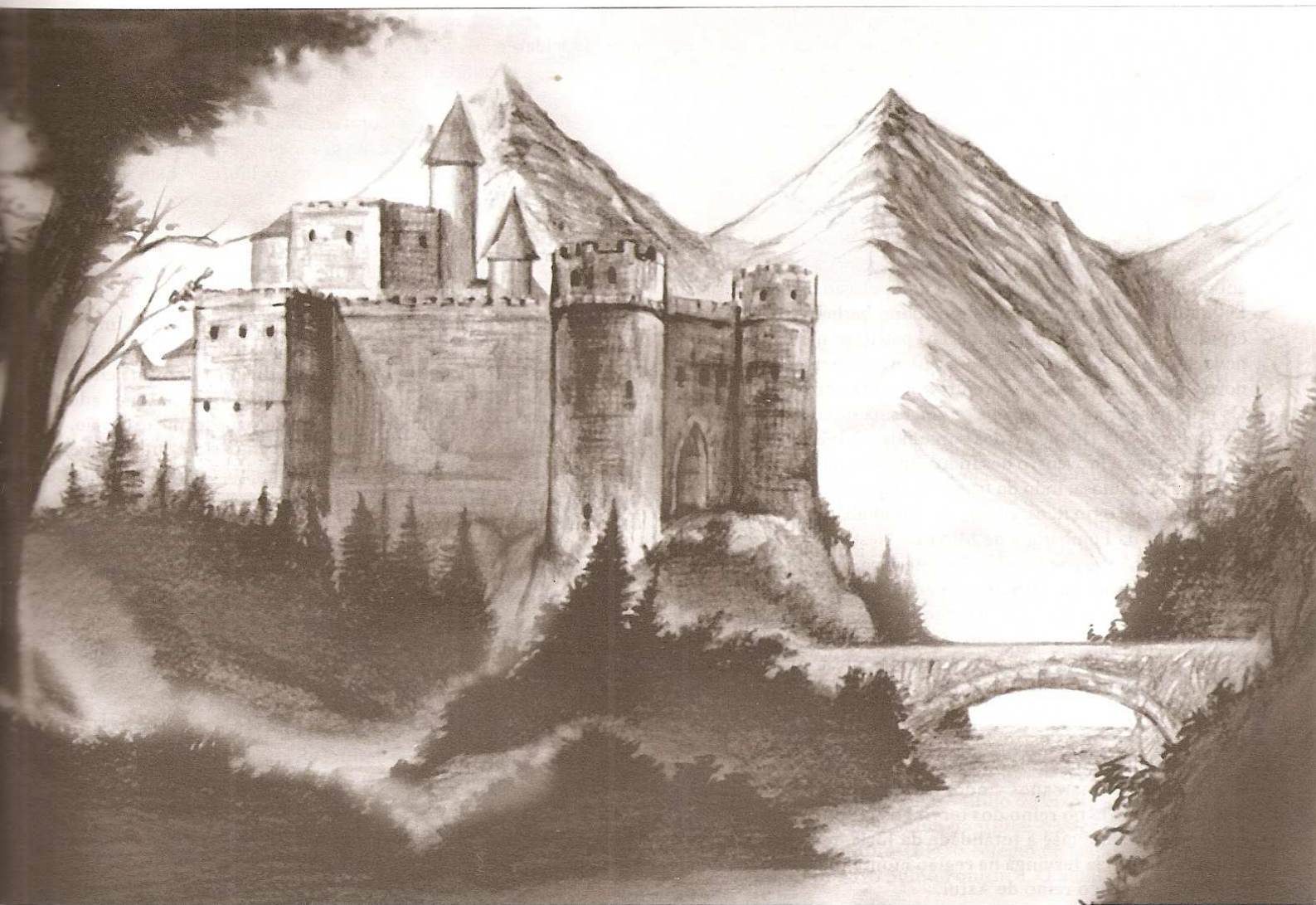
condenado ao martírio por conspiração contra o Império.

O ardil surtiu efeito contrário ao esperado: ao invés de enfraquecer e acabar com a Fé Soteriana, o martírio de Sóter fez a crença no Deus único crescer mais rapidamente e se espalhar por todas as províncias do Império. Pouco tempo depois, começaram as perseguições aos soterianos, mas mesmo todo o poder e magia a serviço da repressão imperial não foram suficientes para sufocar a nova religião. Por fim, a Fé Soteriana acabou sendo um dos fatores que levaram à decadência e queda do antigo Império Minosiano.

DECADÊNCIA E QUEDA DO IMPÉRIO MINOSIANO

O Império durou por mais de mil anos. Em seus últimos duzentos anos, sua opulência, estagnação, corrupção e degradação o tornaram cada vez mais decadente e vulnerável. Mesmo as Legiões também decaíram nesse processo, nessa época composta muito mais por povos dominados e mercenários do que por cidadãos do Império.

Os primeiros sinais vieram com os sacerdotes dos deuses minosianos. Vários deles, especificamente os dos deuses bons e neutros, começaram a perder suas dádivas: grande parte



havia sucumbido a alguma forma de corrupção. Por outro lado, os magos cada vez mais adquiriam poder mundano, estando nas principais posições na administração do Império. Manipulavam facilmente o decadente Senado e impunham medo à plebe (os magos do antigo Império eram todos patrícios, membros da antiga nobreza minosiana). Constituíram o verdadeiro poder no final do Império. As intrigas e a disputa entre eles pelo poder agravaram ainda mais a situação.

A nova Fé Soteriana, embora inicialmente muito reprimida, havia crescido consideravelmente, e grandes contingentes da plebe cada vez mais acreditavam no Deus Único. A crença de que todos são iguais perante Demiurgo subverteu as relações sociais do Império. Por fim, foi dada liberdade de culto aos soterianos e, nos últimos anos do Império, a Fé Soteriana foi - tardiamente - declarada religião oficial do Império: nascia assim a Igreja Demiúrgica Minosiana. Mas isso não impediu, por fim, a queda final do Império Minosiano.

Quando vieram as invasões, elas foram muito mais um golpe de misericórdia para um império agonizante do que realmente uma grande fatalidade. Vieram do leste: primeiro as Nações Bárbaras, e depois a Horda Orc.

Minosa foi saqueada duas vezes pelas Nações Bárbaras e, por fim, no ano 500 depois do Martírio de Sóter, o Império Minosiano teve seu fim. As províncias orientais e a da região da Helênia conseguiram resistir às invasões e formaram um novo império: o Império Helênico. Toda parte ocidental foi devastada, e as Nações Bárbaras se instalaram nas antigas províncias imperiais de Eurone e do norte da Áfrisne. A Horda Orc foi dispersa pelas Nações Bárbaras e pelo Império Helênico, mas até hoje ela mantém presença por todo continente.

DA QUEDA DO IMPÉRIO À ASCENSÃO DE CARLOMANO

Passaram-se quase 300 anos de caos por todo continente. As Nações Bárbaras, que se instalaram no território que era do antigo Império, misturaram-se com a população local minosiana. Em muitas regiões, reis, príncipes e nobres bárbaros tomaram por esposas donzelas de antigas linhagens patrícias: nascia assim uma nova nobreza. As Nações Bárbaras deram origem a vários reinos novos, que viviam guerreando entre si e com os orcs e goblinóides. Os principais eram o reino dos tervingos na Íbria; o dos ostrovingos na Península Tifônica; o dos burgúnios, onde hoje são os Ducados de Bergen e Provens; o dos franis, englobando todas as terras a nordeste de Minosa, indo da fronteira com o Reino dos Anões na Neustrínia, até o rio Rens, a leste; e o dos lombárrios, onde hoje são os Ducados da Lombardia e de Mirenze. Nesta época esses reinos novos já haviam se convertido à Fé Soteriana.

A divisão de Eurone começou a ter seu fim quando Clovin unificou os franis e se tornou seu único rei. Passando a controlar uma vasta região e exército, Clovin e seus sucessores conquistaram os burgúnios e tomaram Minosa. Avançaram até a parte da Aquitan controlada pelos tervingos e a de Provens controlada pelos ostrovingos. Um pouco mais tarde os lombárrios conquistaram os ostrovingos.

No ano 700 depois do Martírio de Sóter, o sul da Íbria é invadido pelos omareanos vindos do norte da Áfrisne. Graças à divisão que havia no reino dos tervingos, os omareanos rapidamente tomaram quase a totalidade da Íbria, restando apenas a última resistência tervinga na região montanhosa ao norte, que depois se tornou o reino de Astur.

Tomada quase toda Íbria, os omareanos avançaram por Aquitan, e teriam tomado mais territórios em Eurone não fosse a derrota deles em Tieris, no ano 712 MS, para os franis e os anões, comandados por Carolus Martelus, avô do Rei Carlomano, um nobre frani. Essa vitória transformou Carolus Martelus no grande campeão dos soterianos, aquele que impediu a Invasão Omareana.

Devido à fraqueza dos reis franis descendentes de Clovin, Pepin (filho de Carolus Martelus e pai de Carlomano), com o apoio do Sumo Pontífice da Igreja Demiúrgica Minosiana, destrona o último dos descendentes de Clovin e se torna o novo rei dos franis.

Carlomano sucede seu pai e, com as graças da Igreja, inicia uma série de conquistas visando restaurar o que foi a parte ocidental do antigo Império Minosiano. Ele retoma o sul de Aquitan e terras na Íbria, estabelecendo a Marca da Hispânia e os Pirênios como fronteira com o Emirado e os reinos tervingos. Conquista os lombárrios, a Firângia (que só então é convertida à Fé Soteriana), esmaga a revolta do Duque da Bavária (cujo ducado é então incorporado às terras imperiais) e, após trinta anos de guerra sangrenta, submete os saxínios, completando assim a conquista das terras ao sul e a leste de Minosa.

Selando uma aliança com Carlomano, o Império Helênico não hesita em ceder a Tifônia, dando assim controle sobre toda Península Tifônica aos franis.

No ano 800, o Sumo Pontífice coroa Carlomano Imperador do Ocidente: nasce assim o Sacro Império Minosiano.

Em suas campanhas, Carlomano ganhou mais do que reinos e novos súditos: ganhou seguidores fiéis, grandes líderes e guerreiros excepcionais que juraram, mais do que lealdade, dar a vida por ele e pelo sonho de um grande império soteriano. Eles eram reis, nobres de alta linhagem, os melhores e mais bravos guerreiros entre todos de Eurone. Eram os generais de seus exércitos: os Campeões de Carlomano. O mais famoso deles foi Orland, sobrinho de Carlomano, que morreu no paço que leva seu nome, nos Pirênios, defendendo sozinho a retaguarda do exército de Carlomano que seguia para o sul.

Estamos no ano 805 após o Martírio de Sóter. O Império floresce e a paz reina. Mas Carlomano está velho e, de acordo com a velha tradição frani, ele deverá dividir o Império entre seus três filhos. Ele já aponta para esta divisão, uma vez que cada um deles está envolvido com uma parte de sua enorme extensão. Este esfacelamento acabará com o Sacro Império e tudo o que foi construído por Carlomano, e provavelmente criará três reinos mais fracos e vulneráveis. Quais serão os rumos do Sacro Império após a morte de Carlomano?

Em Réia, os deuses e divindades não descem ao plano material, nem se manifestam de alguma outra forma que não seja através daqueles que foram abençoados com suas dádivas.

Contudo, a fé é um aspecto fundamental da psique e vida de cada povo. Para entender os povos de Eurone, é preciso conhecer suas diversas crenças.



CAPÍTULO 3 - RELIGIÕES

UM MUNDO DE MUITAS CRENÇAS

Existem várias religiões em Réia, algumas muito diferentes entre si, e até mesmo antagônicas.

A religião mais influente e que possui mais devotos no continente é a Igreja Demiúrgica Minosiana, que prega a crença em um deus único e verdadeiro, Demiurgo, e assim se coloca como a “verdadeira fé”. Anões, elfos e orcs veneram seu próprio deus ou deuses. Alguns humanos ainda seguem um panteão pagão, enquanto outros uma religião ainda mais antiga.

A seguir, a descrição de cada religião existente em Eurone.

A IGREJA DEMIÚRGICA MINOSIANA

Nunca na história de Eurone uma religião teve tanta força quanto a Fé Soteriana da Igreja Demiúrgica Minosiana, a crença em Demiurgo como deus único e verdadeiro, e em Sóter, seu profeta. Ela resistiu à violenta perseguição religiosa empreendida pelo antigo Império Minosiano para posteriormente se tornar sua religião oficial em seus momentos derradeiros, sobrevivendo ainda ao fim do próprio antigo Império.

Sua influência hoje só é comparável com a Fé Omareana, base do poder do Califado. A religião de Demiurgo e de Sóter está presente não apenas no Sacro Império, mas também nos reinos tervingos da Íbria e no Império Helênico.

Ela possui três tipos de organização dentro de sua estrutura: a **hierarquia** em si da Igreja, base de sua estrutura de dioceses, de onde é escolhido o Sumo Pontífice; as **ordens monásticas**, ordens com funções específicas; e a **Sagrada Ordem dos Cavaleiros de Sóter**, braço armado da Igreja.

A hierarquia principal é dividida em dioceses, que são versões religiosas dos feudos seculares: grandes áreas geográficas tendo como centro uma grande cidade. Uma diocese tem sob o seu comando vários templos na mesma cidade e nas demais cidades localizadas em sua área. Cada templo possui um clérigo encarregado e outros clérigos e noviços que o auxiliam. O clérigo que dirige uma diocese recebe o título de **bispo**.

Após a morte do Sumo Pontífice, o líder vitalício de toda Igreja Demiúrgica Minosiana, o colégio de bispos é convocado para escolher um novo Sumo Pontífice. O atual Sumo Pontífice é **Leon III**.

A mais antiga e principal ordem monástica é a **Ordem dos Peregrinos de Sóter**, que possui como principal propósito realizar atividades missionárias, levando a palavra de Demiurgo aos povos e recantos mais longínquos do continente. Essas ordens se organizam em pequenos acampamentos, chamados de missões, e em mosteiros.

Por fim, temos a **Sagrada Ordem dos Cavaleiros de Sóter**, uma ordem de clérigos, paladinos e Cavaleiros que defendem a Igreja e seus fiéis em todos os recantos do continente.

Diferente das demais religiões, os clérigos da Igreja têm acesso aos domínios conforme a organização à qual pertence.

DEMIURGO

O DEUS ÚNICO E VERDADEIRO

Divindade Maior



Tendência: Neutro e Bom

Aspectos: Bondade, perdão, amor, caridade

Seguidores: Humanos de Eurone

Símbolo: A Cruz

Domínios: Conforme a organização

Arma Predileta: Conforme a organização

Demiurgo é o deus único e verdadeiro dos soterianos, aquele que enviou Sóter ao mundo como seu profeta, para ser sacrificado e depois ressuscitar por sua vontade. A religião soteriana é a fé do amor ao próximo, do perdão, da igualdade de todos os seres pensantes perante Demiurgo e do paraíso celestial após a morte. Demiurgo é equivalente ao Altíssimo dos omareanos e ao deus único dos zions.

Seus templos são chamados de igrejas, e o principal templo de uma diocese é chamado de catedral.

A seguir, estão os domínios e armas prediletas das três principais organizações:

Sacerdotes da hierarquia da Igreja Demiúrgica Minosiana

- **Domínios:** Bem, Comunidade, Criação, Cura, Glória, Nobreza, Proteção

- **Arma Predileta:** Maça leve

Sacerdotes da Ordem dos Peregrinos de Sóter

- **Domínios:** Bem, Conhecimento, Criação, Cura, Glória, Proteção, Viagem

- **Arma Predileta:** Bordão

Sacerdotes da Sagrada Ordem dos Cavaleiros de Sóter

- **Domínios:** Bem, Cura, Força, Glória, Guerra, Nobreza, Proteção

- **Arma Predileta:** Maça pesada

Dogma: Demiurgo é o deus único e verdadeiro. Sóter é o seu profeta e se sacrificou para salvar as almas de todos.

A CRENÇA ÉLFICA

Os elfos possuem uma sociedade matriarcal, um reflexo de sua crença em quatro divindades femininas: a Deusa-Mãe e suas três filhas, que foram geradas por partenogênese (reprodução sem fecundação). Cada uma representa um dos aspectos fundamentais da sociedade e da cultura élfica.

A hierarquia da Crença Élfica é a base da hierarquia social dos elfos.

Eles são governados pelas rainhas-sacerdotisas de Geael, sempre elfas (sexo feminino). Os demais sacerdotes de Geael auxiliam suas rainhas a cuidar de seu povo. Os sacerdotes de Palael apóiam as tropas dos elfos, os de Diael zelam e protegem as florestas, juntos com os rangers e druidas, e os de Alael promovem as artes e o entretenimento entre seu povo.

Embora a sociedade élfica seja igualitária, todos têm uma função e um papel dentro dela, e as deusas representam cada aspecto dessa sociedade e do seu modo de vida.

GEAEL, A CRIADORA – A DEUSA-MÃE

Divindade Maior



Tendência: Neutro e Bom

Aspectos: Matriarcado, terra, criação, magia

Seguidores: Feiticeiros, magos, matriarcas

Símbolo: Uma árvore

Domínios: Criação, Cura, Magia, Terra

Arma Predileta: Bordão

Geael é a Deusa-Mãe, a provedora, a criadora, a Grande Deusa para os druidas humanos e a divindade ancestral Gea para os devotos do Panteão Minosiano. Ela é a representação maior do matriarcado na sociedade élfica e suas sumo-sacerdotisas são as rainhas-sacerdotisas do Povo das Fadas.

Os templos naturais a Geael são o centro de toda comunidade élfica, em torno dos quais se estabelecem as demais “construções” feitas com a própria floresta.

Dentre as sacerdotisas de Geael, uma é ungida como rainha-sacerdotisa dos elfos de uma floresta (reino). As demais sacerdotisas e os sacerdotes exercem funções variadas, sempre em nome da Deusa-Mãe e de sua representante no mundo material, a rainha-sacerdotisa.

Os elfos vêem a magia como parte inerente da existência e, por isso, ela é vista também como uma dádiva de Geael.

Dogma: Do ventre nasce a vida. Geael é o ventre de onde nasceu toda a existência. A vida deve ser preservada para que a existência perdure.

PALAEI, A GUERREIRA – A DEUSA PROTETORA

Divindade Intermediária



Tendência: Leal e Bom

Aspectos: Proteção, combate, justiça

Seguidores: Guerreiros, paladinos, campeões

Símbolo: Uma espada longa

Domínios: Força, Guerra, Proteção

Arma Predileta: Espada longa

Palael é a filha mais velha de Geael e a protetora do povo élfico. Paladinos elfos são devotos dela, e seus clérigos possuem habilidades voltadas para o combate e a defesa de seu povo. Ela é o aspecto guerreiro dos elfos, a expressão de suas habilidades natas com espadas. Ela é associada a Palas, a deusa minosiana da proteção.

Os templos a Palael parecem fortalezas naturais onde os guerreiros do Povo das Fadas são treinados. Ficam sempre em pontos estratégicos para a defesa de alguma comunidade élfica.

Os sacerdotes de Palael atuam como juizes e conselheiros dos líderes militares elfos, enquanto seus paladinos formam a linha de frente na proteção de seu povo.

Dogma: Dar a vida, se necessário, para defender o povo élfico, os fracos e os injustiçados.

DIAEL, A GUARDIÃ – A DEUSA DAS FLORESTAS

Divindade Intermediária



Tendência: Neutro e Bom

Aspectos: Florestas, plantas, animais, água

Seguidores: Rangers, caçadores, coletores

Símbolo: Um arco longo

Domínios: Água, Animais, Plantas

Arma Predileta: Arco longo

Drael é a segunda filha de Geael e é a deusa protetora das florestas, bosques e dos seres vivos que habitam neles. Adorada por rangers e arqueiros arcanos, ela representa a ligação do povo élfico com o ambiente onde vivem e é a expressão de suas habilidades natas com os arcos. Ela é associada a Diemis, a deusa minosiana da caça.

Os templos a Drael são as clareiras das florestas. Não há nem mesmo um “templo natural”: toda a floresta é sagrada para os clérigos de Drael. Eles trabalham muito com os rangers e mesmo com os druidas de sua raça – apesar dos pontos de vista religiosos diferenciados – na proteção das florestas e bosques governados pelos elfos, e possuem certa tolerância com druidas e rangers humanos.

Dogma: Proteger as florestas e a vida que existe nela é proteger nosso modo de vida e o povo élfico. A caça só deve ser feita para o próprio sustento.

ALAEI, A BARDA – A DEUSA DAS ARTES

Divindade Intermediária



Tendência: Caótico e Bom

Aspectos: Música, poesia, artes em geral, entretenimento

Seguidores: Bardos, artistas, ladinos

Símbolo: Uma harpa

Domínios: Conhecimento, viagem, sorte

Arma Predileta: Espada curta

Alael é a filha mais nova de Geael e é a deusa das artes, da música, da poesia e dos artífices. Também é venerada pelos ladinos elfos, por suas histórias de logros e feitos de astúcia. Ela é a expressão da criatividade e dos talentos artísticos do povo élfico. Ela não é associada a nenhum deus minosiano.

Seus “templos” são os teatros de arena das comunidades élficas, locais de entretenimento e apresentações diversas. Esses espaços são cuidados pelos clérigos da deusa, mas muito deles saem pelo mundo em busca de conhecimento e feitos como os da divindade. Nesses casos, os clérigos de Alael preferem agir como bardos e esconder a sua natureza de conjurador divino. Além desse “disfarce” em si já ser um logro, é notório que bardos são sempre bem-vindos, o que nem sempre pode acontecer com um sacerdote de um deus específico. Isso, no fundo, apenas reflete a união que os clérigos de Alael possuem com os bardos elfos, com quem sempre costumam trabalhar.

Dogma: A Música, a Poesia e todas as demais artes e ofícios são expressões da alma dos elfos. Por isso, elas devem ser preservadas e incentivadas por cada membro de nossa raça.

A FÉ OMAREANA

Em todo Califado e entre a população omareana do Emirado de Andaluz, a crença é no Altíssimo: só o Altíssimo é deus e Omar, o seu profeta. Há cerca de 200 anos, Omar surgiu no Oriente Próximo pregando a crença no Altíssimo e trazendo seus ensinamentos em um livro sagrado chamado “O Recitativo”. Ele unificou as tribos de sua nação e criou um reino religioso. Após a sua morte, seus sucessores, que receberam o título de Califa, continuaram com o seu legado, e hoje a Fé Omareana predomina em todo Oriente Próximo e no norte da Áfrisne, unificados sob um grande império religioso: o Califado.

O ALTÍSSIMO – SÓ O ALTÍSSIMO É DEUS

Divindade Maior



Tendência: Leal e Bom

Aspectos: Misericórdia, justiça, bondade, generosidade

Seguidores: Humanos do Califado e do Emirado de Andaluz

Símbolo: A Lua Crescente e a Estrela

Domínios: Bem, Cura, Glória, Guerra, Nobreza, Ordem, Proteção

Arma Predileta: Cimitarra

O Altíssimo é o deus único dos omareanos, aquele que escolheu Omar como seu profeta. Ele é equivalente ao Demiurgo dos soterianos e ao deus único dos zions.

Seus templos são chamados de mesquitas e se caracterizam por suas belas cúpulas abauladas. As maiores mesquitas possuem torres ao largo chamadas de “minarettes”, de onde um sacerdote anuncia as chamadas diárias para a oração.

Apesar de possuírem certo conhecimento nas artes da guerra, os sacerdotes da Fé Omareana preferem se dedicar às tarefas espirituais, deixando o combate para os guerreiros omareanos. Normalmente, eles apenas dão suporte com suas preces, sabedoria e dádivas de cura. Sacerdotes omareanos não fazem nenhum tipo de ressurreição: isso contraria os princípios de sua fé.

Dogma: Só O Altíssimo é Deus e Omar, o seu profeta.

O PANTEÃO MINOSIANO

Os deuses minosianos foram adorados durante séculos em Eurone e ainda são venerados no Império Helênico e por boa parte da nobreza de estirpe minosiana do Sacro Império.

A crença nos deuses minosianos nasceu em uma época anterior ao antigo Império Minosiano, nos primórdios das cidades-estado helênicas, cuja cultura influenciou a cultura e a sociedade minosiana.

O Panteão Minosiano possui divindades primordiais e uma segunda geração de entidades divinas chamada de “Titãs” (Titânides para as divindades femininas), que usurpou o poder dos deuses primordiais. Contudo, os deuses que eram realmente venerados e que ainda hoje concedem dádivas a seus seguidores são da terceira geração, que tomou o poder da segunda após uma longa guerra contra ela, chamada de Titanomaquia (Guerra dos Titãs).

Cada deus minosiano representava um aspecto da sociedade do antigo Império. Ainda hoje, aqueles que oram para esses deuses pedem as bênçãos, independentemente da tendência que possuam, para o deus relacionado à atividade que estiverem prestes a fazer.

Apesar das diferenças que existem entre seus patronos, os clérigos dos deuses minosianos possuem profundo respeito um pelos outros, mesmo aqueles com deuses antagônicos.

A seguir está a descrição de cada um dos principais deuses do Panteão Minosiano.

ARLES, DEUS DA GUERRA

Divindade Maior



Tendência: Caótico e Mau

Aspectos: Guerra, destruição, matança, combate

Seguidores: Guerreiros, combatentes, bárbaros

Símbolo: A lança e o escudo

Domínios: Caos, Destruição, Força, Guerra

Arma Predileta: Lança

Arles é o deus da guerra, do combate sangrento e da matança. Ele é filho de Zéter e Henora, e amante de Verluna. Os antigos minosianos acreditavam serem descendentes diretos do deus, e viam a criação de seu Império como um direito divino. Assim, Arles era um dos deuses mais venerados entre os minosianos.

Existem em Minosa diversos templos consagrados ao deus, inclusive uma grande capela no próprio Fórum de Minos. Nas demais cidades de origem minosiana, sempre existe ao menos um pequeno templo dedicado a ele. Suas bênçãos são requisitadas por aqueles que estão prestes a entrar em combate.

Sua igreja não possui uma organização muito estruturada. Os clérigos que são sagrados sacerdotes saem pelo mundo em busca do clamor da guerra e do combate. Os poucos que sobrevivem a esta vida costumam se estabelecer em alguma cidade e erguer um templo do qual tomam conta até o fim de seus dias, onde são formados novos clérigos. Deste modo, em todo templo de Arles, há sempre um clérigo idoso e muito experiente no comando, e de resto apenas novíços. Clérigos já ordenados costumam estar apenas de passagem.

Os templos de Arles também são usados como escola ou espaço de treinamento para homens-de-armas e mercenários. Muitos nobres buscam nesses templos o reforço para suas tropas.

Dogma: Nunca recuse um combate. A guerra move a História e a humanidade.

DEMÉIA, DEUSA DA COLHEITA

Divindade Intermediária



Tendência: Neutro e Bom

Aspectos: Colheita, semeadura, agricultura, plantas

Seguidores: Agricultores, camponeses, pessoas que trabalham na terra

Símbolo: Uma foice curta com um molho de trigo

Domínios: Bem, Plantas, Terra

Arma Predileta: Foice curta

Deméia é a deusa da colheita, da agricultura e das estações do ano. Ela é irmã de Zéter, assim como Henora, Nécron e Oneidon.

Seus pequenos templos e capelas ficam em regiões de grande produção agrícola, principalmente no Império Helênico, e nos campos arados ao redor das cidades de origem minosiana do Sacro Império.

Sua igreja possui uma organização modesta e dispersa, e seus clérigos preferem se fixar em regiões agrícolas a se aventurar

pelo mundo. Eles são protetores dos camponeses e daqueles que trabalham na terra. Usam suas dádivas para auxiliá-los no plantio, e dar-lhes bem-estar e apoio espiritual. Por isso, se relacionam bem com druidas e com clérigos elfos da deusa Geael.

Dogma: A terra é mãe. Ela lhe proverá de tudo, desde que se respeite o seu ciclo.

DIEMIS, DEUSA DA CAÇA

Divindade Intermediária



Tendência: Caótico e Bom

Aspectos: Caça, animais, florestas, bosques

Seguidores: Rangers, caçadores, pessoas que vivem perto de florestas e bosques

Símbolo: Uma corça

Domínios: Animais, Plantas e Proteção

Arma Predileta: Arco longo

Diemis é a deusa da caça, das florestas e dos bosques. Ela é filha de Zéter com uma Titânide chamada Lete, e irmã gêmea de Polus.

Existem pequenas capelas rústicas a Diemis nas bordas de florestas e bosques, e dizem que existem grandes templos naturais em florestas que não são dominadas por elfos ou por druidas. Em algumas, há boa convivência e cooperação entre os clérigos de Diemis e os druidas da Religião Antiga.

Supõe-se que a "igreja" de Diemis seja uma organização pequena, uma vez que as florestas e bosques de Eurone são também interesse dos elfos e dos druidas. Mas sabe-se que os clérigos da deusa costumam se reunir e atuar de forma minimamente organizada quando algum templo natural é ameaçado.

Apesar dos elfos não gostarem de partilhar suas flores com humanos, eles identificam Diemis como a representação para os humanos da sua deusa Diael, e por isso eles são bem mais tolerantes com os clérigos desta deusa minosiana.

Dogma: Caçar é parte da natureza, mas apenas para seu próprio sustento. Apenas tire a vida daquilo que será o seu alimento ou para proteger a sua própria vida.

DIONEUS, DEUS DA LOUCURA

Divindade Intermediária



Tendência: Caótico e Mau

Aspectos: Loucura, excessos, corrupção, libertinagem

Seguidores: Hedonistas, libertinos, loucos

Símbolo: Uma taça de vinho transbordando

Domínios: Caos, Enganação, Insanidade

Arma Predileta: Adaga

Dioneus é o deus da loucura, do vinho e dos excessos. Ele é filho de Zéter com a princesa Semale, sendo o único deus do panteão que é filho de uma mortal. Sua igreja se tornou muito influente nos idos finais do antigo Império Minosiano, uma vez que a antiga nobreza minosiana sucumbiu completamente a todo tipo de excessos, o que contribuiu de vez para a decadência e queda do Império.

Os templos de Dioneus são raros, mas existem capelas em estabelecimentos ou lugares em que se cometem excessos, como alcovas, prostíbulos e antros de orgia. Seus sacerdotes, contudo, não são incomuns, e se revelam pelo comportamento insano que

muitas vezes demonstram. Não há, entretanto, nenhuma forma de organização ou algo que possa ser chamado de igreja, ou que tenha alguma hierarquia: simplesmente um sacerdote inicia outro, o que normalmente envolve uma série de depravações.

O momento em que os devotos e os sacerdotes de Dioneus mostram a força de sua fé é durante os festivais e festas de datas comemorativas. Para desespero da Igreja Demiúrgica Minosiana, o povo se deixa levar pelos excessos nessas ocasiões.

Dogma: Somente pela loucura e pelo excesso o indivíduo se liberta. A liberdade do indivíduo deve estar acima de tudo: da lei, da ética e da moral.

HÉCAEN, DEUSA DA MAGIA

Divindade Intermediária



Tendência: Leal e Mau

Aspectos: Magia, ocultismo, conhecimento, segredos

Seguidores: Feiticeiros, magos, eruditos

Símbolo: O Cérbero (cão com três cabeças)

Domínios: Conhecimento, Magia, Morte

Arma Predileta: Bordão

Hécaen é a deusa da magia e da feitiçaria. Ela era uma Titânide que lutou ao lado de Zéter na Titanomaquia, e assim foi recompensada por ele se tornando um dos deuses minosianos.

Os templos de Hécaen são discretos e se alguém não estiver ativamente procurando por um deles, não irá notá-los. Por dentro são tão suntuosos como os templos dos maiores deuses minosianos, mas costumam ter poucos devotos, de comportamento igualmente discreto, exceto nos momentos de culto e de rituais. Além dos sacerdotes, os templos a Hécaen costumam ter alguns homens-de-armas os protegendo, comandados por pelo menos um algoz.

A igreja de Hécaen é bem estruturada e organizada, com uma hierarquia centralizadora, comandada pelo alto sacerdote **Darius de Cirres** a partir do grande templo da deusa, situado em Minosa.

Correm rumores de que, ao contrário dos magos da Ordem Arcana Minosiana, os feiticeiros e magos devotos de

Hécaen buscam influenciar a política em Eurone, atrás das cortinas do poder, mas de maneira mais decisiva. Como todos os magos são membros da Ordem Arcana, obviamente haveria um conflito de lealdade...

Dogma: O conhecimento da magia, do oculto e do sobrenatural concede o poder. Domine a magia e o conhecimento, e sua vontade será soberana.

HEFARES, DEUS DA FORJA E DO FOGO

Divindade Intermediária



Tendência: Neutro e Bom

Aspectos: Fogo, ofícios, criação, metais

Seguidores: Ferreiros, magos, artesãos

Símbolo: O martelo e a bigorna

Domínios: Artesanato, Criação, Fogo

Arma Predileta: Martelo de guerra

Hefares é o deus da forja, do fogo e da metalurgia. Ele é filho de Zéter e de Henora, e conhecido por fabricar as armas e itens dos deuses minosianos.

Os templos de Hefares são vistosos, mas lembram uma grande oficina, com uma parte mais reservada e luxuosa para cultos e orações. Na parte de oficina, clérigos de Hefares costumam atender até mesmo quem não é devoto, mas apenas para a fabricação de itens obras-primas. Aqueles que são devotos reconhecidos e frequentadores do templo podem conseguir itens mágicos, desde que possam pagar por eles. Este é o meio mais acessível de se conseguir um item mágico em Eurone. Em algumas cidades, os templos a Hefares cumprem também o papel de sede da guilda de artesãos, inclusive com áreas para aprendizes.

Dogma: A forja e o fogo moldam o metal. Deves moldar o mundo para torná-lo melhor para todos.

A ORDEM DE HÉCAEN

Há rumores entre os praticantes de magia arcana que a Ordem de Hécaen – a extinta ordem de magos no tempo do antigo Império Minosiano – ainda existe ou foi restabelecida. Talvez isso seja apenas uma história para assustar aprendizes, mas levando em consideração que a cobiça e ambição da Ordem de Hécaen foram decisivas para a queda do antigo Império, esta é uma história que assusta até mesmo alguns dos arqui-magos.

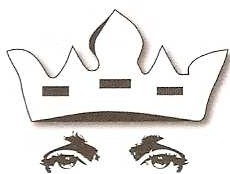
Muitos na Ordem Arcana suspeitam do envolvimento de seus pares com a Ordem de Hécaen, mas ninguém ousa mais do que sussurrar essas suspeitas. Se essa organização ainda existe ou foi restabelecida, ela com certeza é uma ameaça ao Sacro Império e ao Império Helênico. Inclusive, muitos acreditam que o Império Helênico seria um terreno fértil para sua influência, o que tem causado noites de insônia em **Daedalus Megistus**, o arqui-mago de Helenzium.

A Ordem de Hécaen seria formada por magos, feiticeiros e clérigos de Hécaen, além de muitos teurgistas místicos que ocultariam seus dons, sejam se passando apenas por magos ou feiticeiros, ou apenas por clérigos. Muitos olham os clérigos de Hécaen com total desconfiança, pois a Ordem de Hécaen com certeza teria total apoio do ambicioso Darius de Cirres e de toda igreja da deusa da magia.

O líder da Ordem Arcana Minosiana, o arqui-mago Apolônus, sabe que a Ordem de Hécaen é mais do que um rumor e que mesmo alguns dos outros arqui-magos podem estar envolvidos com ela, talvez até como seus líderes. Ele finge não acreditar em sua existência, mas secretamente prepara meios de desmascarar e destruir essa sombra que ameaça a Ordem Arcana e toda Eurone.

HENORA, A RAINHA DOS DEUSES

Divindade Maior



Tendência: Leal e Mau
Aspectos: Ordem, lar, controle, proteção possessiva
Seguidores: Matriarcas, mulheres dominadoras, senhoras do lar
Símbolo: Uma coroa de rainha sobre olhos femininos vigilantes
Domínios: Dominação, Mal, Ordem, Proteção
Arma Predileta: Maça pesada

Henora é a rainha dos deuses minosianos e a grande senhora dos lares. Ela é irmã e esposa de Zéter. É a expressão das matronas minosianas, poderosas senhoras da antiga nobreza, que possuíam grande poder e influência política no antigo Império. Ela é dominadora, possessiva e autocrata. São famosos os seus acessos de ciúme e vingança, assim como o são os inúmeros casos extraconjugais de Zéter.

Os templos de Henora são imponentes e suntuosos, e seus clérigos e devotos em sua imensa maioria são mulheres. Protegendo estes templos e servindo às sacerdotisas, há uma tropa de elite de guerreiros e algozes, os Campeões de Henora, facilmente reconhecidos por suas armaduras negras e o símbolo da coroa da deusa. Além do grande templo da divindade em Minosa, há outro templo muito conhecido na cidade de Tieris.

A hierarquia de sua igreja é rígida e bem estruturada. Abaixo da Sumo Sacerdotisa **Helina Cassiopolus** estão as altas sacerdotisas de cada templo e o Cavaleiro-mor comandante dos Campeões de Henora, **Árius Delênio**. Cada templo possui sacerdotisas, noviças e uma pequena tropa dos Campeões de Henora comandada por um Cavaleiro ou por um algoz.

A influência da igreja de Henora é muito menor hoje do que nos tempos do antigo Império. Mas Helina procura ampliar o poder de sua igreja, embora execute isto de maneira discreta e sutil.

Dogma: O lar e a família são as bases da nossa sociedade e do poder da matriarca. Eles devem ser organizados e protegidos a qualquer custo.

HERMEU, DEUS DOS VIAJANTES

Divindade Intermediária



Tendência: Caótico e Neutro
Aspectos: Viagens, estradas, comércio, boa sorte
Seguidores: Viajantes, bardos, mercadores
Símbolo: Um elmo com asas
Domínios: Enganação, Sorte, Viagem
Arma Predileta: Bordão

Hermeu é o deus dos viajantes, da boa sorte e do comércio, assim como o mensageiro dos deuses. Ele é também considerado o deus dos ladrões, embora seus clérigos refutem tal alcunha. Filho de Zéter com uma divindade menor chamada Mai, é o único filho de Zéter de seus casos extraconjugais tolerado por Henora, devido a sua inteligência e astúcia. Os halflings veneram Hermeu como seu deus-patrono, mas ignoram as demais divindades do Panteão Minosiano: desenvolveram através dos séculos uma relação com Hermeu semelhante a que os anões têm com Hefar/Hefares.

Existem capelas a Hermeu nas principais estradas do continente. Seus maiores templos em cidades muitas vezes fazem a função de casas de câmbio, de jogo e onde também são selados muitos acordos comerciais.

Sua igreja é minimamente estruturada. Apesar da índole inconstante de seu deus, os maiores templos procuram ter uma organização adequada para desempenharem a função de casas de câmbio, de jogos e de comércio.

Por ser também considerado o deus dos ladrões, os templos de Hermeu normalmente são poupados por estes. Contudo, há histórias de guerras no submundo entre facções de ladrões de crenças opostas, onde os templos de Hermeu se tornam o principal alvo dos grupos que não são ligados ao deus. Sempre que um templo de Hermeu é roubado, significa que muito sangue está sendo derramado no submundo.

Dogma: As estradas do destino estão abertas àqueles dispostos a se aventurar por elas. A boa sorte apenas favorece os intrépidos e os de espírito livre. Deve-se tirar proveito apenas de quem merece. Não há pecado em levar vantagem no negócio, se o outro lado não reclamar de sua astúcia.

NÉCRON, DEUS DOS MORTOS

Divindade Maior



Tendência: Leal e Neutro
Aspectos: Morte, julgamento, justiça, ordem
Seguidores: Necromantes, magistrados, oficiais da lei
Símbolo: Uma balança
Domínios: Destruição, Morte, Ordem, Repouso
Arma Predileta: Foice longa

Nécron é o deus dos mortos e da além-vida. Ele é irmão de Zéter, Deméia, Henora e Oneidon. Zéter dividiu entre ele, Nécron e Oneidon o domínio do universo. Enquanto Zéter governa os céus e Oneidon os mares, Nécron governa o mundo inferior, a morada dos mortos, a Necrópole. Réia, o mundo, ficou sob a responsabilidade dos três, conjuntamente. Dentro da Necrópole existem duas regiões específicas: os Campos Elíseos, para onde vão os dignos, virtuosos e benquistos pelos deuses; e o abismo do Tártaro, para onde vão os ímpios, os indignos e os inimigos dos deuses. Nécron julga cada alma e decide se ela é digna de ir para os Campos Elíseos ou se deve padecer no Tártaro. Por isso ele é o mais temido dos deuses minosianos, freqüentemente chamado por alcunhas, como o "Juiz dos Mortos", o "Grande Juiz" ou "Aquele que um dia irá nos julgar".

Os templos a Nécron são imponentes e soturnos. São vistos como passagens para o além-vida. Os devotos dos deuses minosianos, quando morrem, normalmente são velados em seus templos. Isso faz da igreja de Nécron uma das mais influentes dentre as do Panteão Minosiano.

A igreja de Nécron é muito organizada e eficiente. Ela possui uma pequena e fiel milícia para proteger seus templos, chamada Guarda dos Mortos. Há uma companhia em cada templo, sempre comandada por um clérigo. Cada comandante se reporta diretamente ao alto clérigo responsável pelo templo. A sede da igreja fica em Minosa, em seu maior templo, comandada pelo **Sumo Sacerdote Licínus Metelus**.

Para a igreja de Nécron, os mortos-vivos são seres desafortunados, cujas almas não foram julgadas pelo seu senhor, pois sequer atravessaram o Rio dos Mortos até a Necrópole. Por isso, apesar de não ser um deus Bom, os sacerdotes de Nécron

normalmente escolhem expulsar/destruir em vez de fascinar/comandar os mortos-vivos, para garantir que essas criaturas cumpram o ciclo da existência e sejam julgadas pelo Juiz dos Mortos. Naturalmente a igreja de Nécron se opõe a práticas necromânticas e aos necromantes, apesar de muitos deles, ironicamente, serem devotos do deus.

Dogma: A morte é a inevitável verdade da vida e todos serão julgados pelo Grande Juiz. Tentar enganar a morte é desafiar a lei da existência e uma afronta àquele a quem todos devem se submeter para serem julgados dignos de caminhar pelos Campos Elíseos.

ONEIDON, DEUS DOS MARES

Divindade Maior



Tendência: Caótico e Neutro

Aspectos: Mares, oceanos, tempestades e animais marinhos

Seguidores: Navegadores, pescadores, pessoas que moram perto do mar

Símbolo: Um tridente

Domínios: Água, Animais, Caos, Clima

Arma Predileta: Tridente

Oneidon é o deus dos oceanos, dos mares e das tempestades marinhas. Ele é irmão de Zéter, Deméia, Henora e Nécron, e coube a ele o domínio dos mares na partilha do universo. Intempestivo e imprevisível, seu temperamento combina com os seus domínios.

O maior templo de Oneidon fica em Vens, cidade conhecida por seus canais e sua tradição marítima. Oneidon é o deus protetor da cidade desde sua fundação, séculos atrás, e a maior parte da população venera o Senhor dos Oceanos. O templo é imponente e luxuoso, e tem sido administrado há gerações pela mesma linhagem de sacerdotes de estirpe minosiana. Os demais templos ao deus são capelas e pequenos templos em vilas costeiras, e templos de maior porte em cidades que possuem portos. Normalmente, nas grandes cidades portuárias, seu templo se localiza em uma região próxima das docas.

Apesar de largamente venerado e da sua importância no Panteão Minosiana, sua igreja é pouco organizada, basicamente tendo alguma estrutura apenas nas cidades marítimas mais importantes e prósperas.

Dogma: Oneidon é o senhor dos mares e dos oceanos. Para singrar ou tirar alguma dádiva de seus domínios, é necessário honrá-lo com oferendas e adoração. Honre Oneidon ou sinta sua ira: aqueles que o desrespeitam irão ter com ele no fundo do mar.

PALAS, DEUSA DA PROTEÇÃO

Divindade Maior



Tendência: Leal e Bom

Aspectos: Bondade, sabedoria, proteção, conhecimento

Seguidores: Paladinos, guerreiros de boa índole, sábios

Símbolo: Uma lança e um elmo

Domínios: Bem, Conhecimento, Guerra, Proteção

Arma Predileta: Lança

Palas é a deusa da proteção, da guerra justa e da sabedoria. Ela é filha de Zéter e Metisa, uma Titânide que foi a primeira esposa de Zéter. Sua concepção foi diferente, tendo seu feto implantado no corpo de Zéter e nascida já adulta, a partir de uma

dor de cabeça do Rei dos Deuses. Palas é uma das divindades minosianas mais populares em Eurone, havendo várias histórias sobre sua coragem, bravura e sabedoria.

Na antiga cidade helênica que possui o mesmo nome da deusa para homenageá-la está o maior templo dedicado a Palas, sede de sua igreja. Todo ano, devotos e paladinos de Palas se dirigem à cidade durante os festejos da deusa. É nesse momento que a Ordem de Palas costuma se reunir, sagrar novos paladinos, e seus membros contam seus feitos e traçam novas diretrizes para a atuação da Ordem em Eurone.

Existem templos da deusa nas principais cidades do continente, principalmente nas cidades próximas a áreas de conflito. Apesar da presença constante de paladinos, a segurança dos templos é feita pelos próprios clérigos. Eles estão sempre prontos para agir quando necessário, e muitos costumam acompanhar os paladinos de Palas em suas andanças pelo mundo.

A igreja é bem organizada e militarmente disciplinada. Clérigos e paladinos sabem atuar e combater de forma a valorizar o uso das habilidades de cada um, utilizando formações e táticas extremamente eficientes.

A líder da igreja e do templo na cidade de Palas é a **Sumo Sacerdotisa Mirela de Palas**, uma poderosa clériga, conhecida por sua sabedoria e força em combate.

Dogma: Proteger os fracos, os inocentes e os oprimidos. Nunca mentir, e sempre demonstrar virtude e valor. Sua ira deve recair apenas sobre o mal. A guerra só será justa se ela erradicar a maldade e trazer a paz.

A ORDEM DE PALAS

A Ordem de Palas é a mais antiga ordem de paladinos do continente. Ela foi criada na época do antigo Império Minosiano, quando do surgimento dos primeiros paladinos, os escolhidos de Palas.

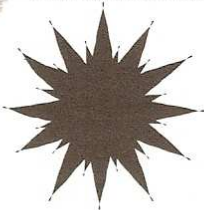
A Ordem não conseguiu impedir a corrupção e a queda do antigo Império, mas contribuiu decisivamente para a volta da civilização e a criação do Sacro Império Minosiano. Apesar do Imperador Carlomano ser um soteriano, ele tem a Ordem em alta conta e um de seus duques, **Etienne de Provens**, é membro dela.

A Ordem não tem um único líder, mas um conselho formado pelos seus mais destacados membros, do qual Etienne faz parte. O conselho e toda Ordem se reúnem a cada dois anos na cidade que leva o nome da deusa, durante os festejos em honra a Palas. A Ordem possui certa independência, mas tem laços estreitos com a Igreja de deusa. Em momentos mais delicados, o conselho costuma convidar Mirela de Palas para suas reuniões, em busca de sua sabedoria e orientação.

Os paladinos de Palas são encontrados em todo o continente, fazendo o bem e lutando pela justiça onde for necessário, em nome de sua deusa.

POLUS, DEUS DA CURA

Divindade Maior

**Tendência:** Neutro e Bom**Aspectos:** Cura, medicina, adivinhação, sol**Seguidores:** Curandeiros, oráculos, parteiras**Símbolo:** O sol**Domínios:** Conhecimento, Cura, Glória, Sol**Arma Predileta:** Arco longo

Polus é o deus da cura, da luz e do sol. Também é relacionado a oráculos e adivinhos. Ele é irmão gêmeo de Diemis e filho de Zéter com a Titânide Lete. Zeus deu para cada um dos gêmeos um arco longo: um de prata para Diemis e um de ouro para Polus. Nos tempos do antigo Império, ele era uma divindade muito popular e cultuada. Atualmente, sua influência é bem menor, por conta do crescimento da Fé Soteriana nos últimos séculos.

Os templos de Polus são amplos, arejados e iluminados, e funcionam também como hospitais. Eles são mais comuns em cidades de tradição minosiana e no Império Helênico, e raros nas cidades mais recentes.

Sua igreja é esparsamente organizada, cada templo atuando praticamente de forma isolada e independente. Apenas no Império Helênico eles mantêm um intercâmbio mais frequente, mas na prática não existe uma organização centralizada.

Dogma: O sol e a cura são dádivas de Polus para a humanidade. Ajude sempre os necessitados, cure suas feridas e trate suas doenças.

VERLUNA, DEUSA DA LUXÚRIA

Divindade Intermediária

**Tendência:** Neutro e Mau**Aspectos:** Luxúria, desejo, sedução, egoísmo**Seguidores:** Pessoas fúteis, egoístas ou sedutoras, prostitutas**Símbolo:** Um espelho**Domínios:** Dominação, Enganação, Mal**Arma Predileta:** Adaga

Verluna é a deusa da luxúria, do desejo e da sedução. Verluna nasceu antes dos deuses minosianos, emergindo já adulta da espuma do mar, que surgiu do órgão genital de Uran, quando este foi castrado por seu filho Cronor ao ser destronado (veja a seguir, em Zéter). Seu poder de sedução causava tanta discórdia entre os demais deuses que Zéter a obrigou a casar-se com o feio Hefares. Mas isso não a impediu de ter muitos amantes, principalmente Arles. Assim como Dioneus, a influência de sua igreja também cresceu durante a decadência do antigo Império Minosiano.

Apesar de ser uma divindade "maligna", sua maldade é expressa em seu egoísmo, egocentrismo, narcisismo e absoluta futilidade. Ainda assim, ela representa as pessoas que colocam a si próprias acima de tudo, e não hesitam em prejudicar os outros em benefício próprio.

Seus templos são suntuosos, confortáveis, ricamente adornados e funcionam como prostíbulos de luxo. Suas sacerdotisas (e sacerdotes) são prostitutas sagradas, e deitar-se com uma delas é considerado o meio mais sublime de honrar a deusa, além de ser extremamente prazeroso: as sacerdotisas de Verluna são as melhores no que fazem...

Sua igreja não possui nenhuma organização centralizada, mas existem templos da deusa na maioria das cidades de Eurone.

Dogma: Nunca reprima o seu desejo e o seu prazer. Todos os artifícios devem ser usados para alcançar o que se deseja, não importando mais nada, nem ninguém.

ZÉTER, REI DOS DEUSES

Divindade Maior

**Tendência:** Neutro**Aspectos:** Relâmpagos, regência, realeza**Seguidores:** Governantes, patriarcas, cidadãos do Império Helênico**Símbolo:** Um raio**Domínios:** Ar, Destruição, Glória, Clima**Arma Predileta:** Azagaia

Zéter é o Rei dos Deuses e deus do ar, do trovão e da regência. Segundo a crença minosiana, Uran, o céu, governava a existência no princípio, mas foi deposto por seu filho, Cronor, o tempo. Ao ser destronado, Uran amaldiçoou e profetizou que Cronor também seria destronado por seu próprio filho. Temendo a maldição, Cronor passou a devorar todos os seus filhos, logo que eles nasciam.

Contudo, sua esposa, Réia, o mundo, amava demais seus filhos para permitir que isso continuasse, e ao dar à luz seu filho mais novo, Zeus, ludibriou Cronor, dando-lhe um saco de pedras para ele devorar no lugar da criança.

Criado em lugar seguro, quando Zeus se tornou adulto, ele fez o pai vomitar seus irmãos, que foram expelidos também já adultos. Assim, ao lado de Deméia, Henora, Nécron e Oneidon, ele combateu o pai e seus Titãs na Titanomaquia. Vencedor, Zeus tornou-se o rei dos deuses e dividiu o universo entre ele, Oneidon e Nécron.

O Rei dos Deuses possui dois grandes templos, um em Helenzium e outro em Minosa, e outros tantos templos suntuosos nas principais cidades do continente. Sua igreja é organizada, embora não tão rígida quanto a igreja de Nécron e a de Henora. Contudo, não existe uma única liderança, por conta da rivalidade entre os templos de Minosa e de Helenzium: cada um clama ser a matriz do culto. Na prática, existem duas lideranças, sem grandes diferenças entre si, apenas disputando o poder político dentro da igreja. De modo geral, os templos do Império Helênico se alinham com o Grande Templo de Helenzium, e os do Sacro Império, se alinham com o Grande Templo de Minosa. Mas existem rumores de que essa disputa pode extrapolar o campo da política e originar ações mais concretas de um Grande Templo contra outro.

Dogma: Zeus é o rei acima de todos os deuses. Honre-o antes dos demais. Ele está acima de tudo, observando o desenrolar das tramas dos mortais, pronto a desferir um raio em quem afrontar sua vontade.

A RELIGIÃO ANTIGA



Em muitos vilarejos ou aldeias humanas isoladas que ainda resistem à palavra de Demiurgo, a fé predominante é a Religião Antiga.

Ela é uma crença ancestral, que data da época em que os humanos ainda viviam em tribos e não haviam começado a erguer suas cidades em Eurone. Seus sacerdotes são os

druidas, e por isso alguns estudiosos a chamam de druidismo. Os elfos também tinham o druidismo em sua sociedade, e, com o tempo, as duas tradições se unificaram. Seus ritos e festejos principais são realizados durante os solstícios e equinócios em círculos megalíticos, onde ocorrem os encontros desta religião.

A Religião Antiga venera a natureza, o todo da existência em um conceito feminino. Eles chamam de a Grande Mãe, a Deusa-Mãe (para os elfos), ou mesmo Gea, a divindade minosiana equivalente a esta representação. Contudo, eles não veneram representações femininas: os druidas oram para o carvalho e a pedra. Essa representação feminina é abstrata, o ventre criador do universo. Da comunhão com a natureza, os druidas retiram as suas dádivas divinas. Por isso, os druidas normalmente vivem afastados da civilização e grandes cidades, onde a comunhão com a natureza é menor. Eles preferem o meio selvagem, principalmente bosques e florestas, que elegem como santuários e que se dedicam a proteger. Eles também guiam espiritualmente as comunidades e vilarejos mais afastados que ainda se orientam pelos seus preceitos.

Os líderes da Religião Antiga são os arquidruidas, os druidas mais velhos e poderosos, capazes até mesmo de assumirem a forma de uma criatura elemental. Abaixo deles, estão os demais druidas e, destes últimos, os iniciados.

A Religião Antiga procura manter boas relações com as crenças ligadas à natureza, como a das divindades Geael, Drael, Deméia e Diemis. Com relação às demais, não existe uma definição muito clara. Por exemplo, há uma certa identidade com a Fé Soteriana, por ela pregar a crença num deus único e verdadeiro. Mas o conceito masculino e humanizado de Demiurgo é conflitante com a visão da Religião Antiga.

Dogma: A natureza é o todo da existência, a Grande Mãe do universo. Todo ser vivo deve manter-se uno com a natureza, respeitar a vida e o ciclo natural da existência.

OUTRAS DIVINDADES

Além dos panteões e das religiões descritas anteriormente, existem outras divindades e crenças no mundo de Réia. A seguir, outras religiões presentes em Eurone.

O ADVERSÁRIO

Divindade Maior



Tendência: Neutro e Mau

Aspectos: Mal, corrupção, pecado

Seguidores: Corruptores, servos do mal, cultistas

Símbolo: Uma cruz invertida dentro de um pentagrama

Domínios: Destruição, Dominação, Enganação, Guerra, Mal, Morte

Arma Predileta: Tridente

A Fé Soteriana sempre falou da existência do Adversário, aquele que foi banido por Demiurgo e que tentou Sóter. Ele seria a fonte de todo o mal no universo, o corruptor, o malicioso, aquele que vive para destruir a Criação.

Não existe uma igreja ou instituição conhecida que devote abertamente a crença em tal abominação. Mas dizem que aqueles que buscam o mal absoluto ou que sejam corrompidos por ele podem receber as graças sombrias desta entidade, e há rumores

de seitas profanas secretas que servem ao Adversário. Mesmo as igrejas de divindades malignas, como Henora e Hécaen, combatem os seguidores do senhor do Abismo.

Dogma: A mim, tudo foi negado. Fui banido das hostes celestiais. Um dia terei minha vingança e destruirei a Sua Obra. Todo poder será a dado àqueles que me servirem fielmente e não tiverem pudor nem limite em suas ações.

ARLOK, O DESTRUIDOR O DEUS DOS ORCS E GOBLINÓIDES

Divindade Maior



Tendência: Caótico e Mau

Aspectos: Guerra, destruição, massacre, vingança

Seguidores: Orcs, bugbears, goblins, robgoblins

Símbolo: Um machado grande ensanguentado

Domínios: Caos, Destruição, Força, Guerra, Mal

Arma Predileta: Machado grande

Orcs e goblinóides veneram Arlok, o deus racial sombrio dessas criaturas, associado à guerra, destruição e massacres. Muitos estudiosos o associam ao deus da guerra minosiano, Arles, o que os devotos de Arles consideram uma grave ofensa.

Apesar de ser uma força militar ameaçadora, a Horda Orc ainda possui uma estrutura tribal e de características nômades. Assim, os clérigos de Arlok possuem uma relação mais próxima com os demais membros de sua sociedade, e o seu templo e moradia é a própria casa central dos guerreiros da tribo, onde os rituais são conduzidos por eles. Estes clérigos são os guias espirituais de seu povo e os conselheiros dos líderes da Horda.

A doutrina deste deus racial é expressa em três leis, conhecidas como "A Trilha de Sangue" (veja em **A Trilha de Sangue**, na **Horda Orc**, no **Capítulo 2 – O Continente de Eurone**).

Dogma: Os orcs e goblinóides são os povos escolhidos e devem reinar sobre os demais. O caminho para a supremacia é a força bruta, a guerra, a destruição e a vingança! Para isso, devem sempre seguir a Trilha de Sangue!

HEFAR, O DEUS-PATRIARCA DOS ANÕES

Divindade Maior



Tendência: Leal e Neutro

Aspectos: Criação, forja, combate, lei

Seguidores: Todo o povo anão e alguns gnomos

Símbolo: Um martelo de combate cruzado com um machado de guerra anão

Domínios: Criação, Fogo, Guerra, Ordem, Terra

Arma Predileta: Martelo de guerra

Hefar é o deus-patriarca dos anões, senhor da criação e da forja. Ele criou tudo que existe e, dentre todas as raças, criou primeiro os anões à sua imagem e semelhança. Ele é associado a Hefares, o deus minosiano da forja e do fogo.

Os templos de Hefar são o centro de toda cidade e comunidade dos anões. Sua hierarquia não é muito variada, mas é muito organizada. Os sacerdotes mais novos acompanham os guerreiros anões ou mesmo saem pelo mundo ajudando seus patrícios que vivem entre os humanos. Quando se tornam mais experientes, após muito se aventurarem e acompanharem as tropas de seu povo, eles recebem ordem do Sumo Sacerdote da sua religião – o atual se chama **Torvan** – para criar um novo templo, pelo qual

passarão a ser responsáveis. Alguns clérigos, contudo, rejeitam tal responsabilidade e pedem para continuar acompanhando os guerreiros de seu povo.

Dogma: Hefar criou primeiro os anões à sua imagem e semelhança. Os anões são o povo escolhido e devem ser preservados, ou a ira de Hefar recairá sobre o mundo.

O PANTEÃO BÁRBARO

As tribos bárbaras do leste e os Bárbaros Nórdicos veneram uma variedade de deuses. Essas divindades, inclusive, já foram cultuados pelas Nações Bárbaras que deram origem aos atuais reinos de Eurone, antes de se converterem à Fé Soteriana. A seguir, algumas das principais divindades cultuadas por esses povos humanos e suas informações resumidas:

Baldor: Deus da Justiça, da Beleza e da Sabedoria. Ele é filho de Wotar e Frigan, e conhecido por sua beleza física. Baldor é Leal e Neutro, e os domínios associados a ele são: Conhecimento, Ordem e Proteção. Sua arma predileta é a espada curta.

Donar: Filho de Wotar com uma gigante, ele é o deus do trovão, das tempestades e da força. É conhecido pelo seu martelo mágico, Jolner, e por ser o campeão dos deuses nórdicos. Donar é Caótico e Neutro, e os domínios associados a ele são: Ar, Destruição, Força e Guerra. Sua arma predileta é o martelo de guerra.

Frigan: Esposa de Wotar, rainha dos deuses e deusa da fertilidade, do amor e da união. Ela é venerada como protetora da família e do lar. Frigan é Neutra e Boa, e os domínios associados a ela são: Bem, Cura, Proteção e Terra. Sua arma predileta é o bordão.

Logi: Deus das mentiras, da trapaça e do fogo. Ele é conhecido pelas inúmeras trapaças bem sucedidas aplicadas nos demais deuses bárbaros. Logi é Caótico e Mau, e os domínios associados a ele são: Caos, Enganação, Fogo e Sorte. Sua arma predileta é a adaga.

Njoror: Deus dos mares e dos navegantes. Ele é venerado pelos hábeis navegadores nórdicos, que rogam preces a ele em busca de proteção contra as intempéries e ameaças marítimas. Njoror é Caótico e Bom, e os domínios associados a ele são: Água, Clima, Proteção e Viagem. Sua arma predileta é o tridente.

Wotar: Rei dos deuses do Panteão Bárbaro. Ele é o deus da coragem, sabedoria e da magia, e o deus mais venerado entre os povos bárbaros. Wotar é Neutro, e os domínios associados a ele são: Conhecimento, Guerra, Magia e Nobreza. Sua arma predileta é a lança longa.

Zyo: Deus do heroísmo. Ele é conhecido por ter demonstrado sua bravura ao perder a sua mão direita para o deus-lobo Fern. Zyo é Leal e Bom, e os domínios associados a ele são Bem, Força e Guerra. Sua arma predileta é a lança.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent

that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

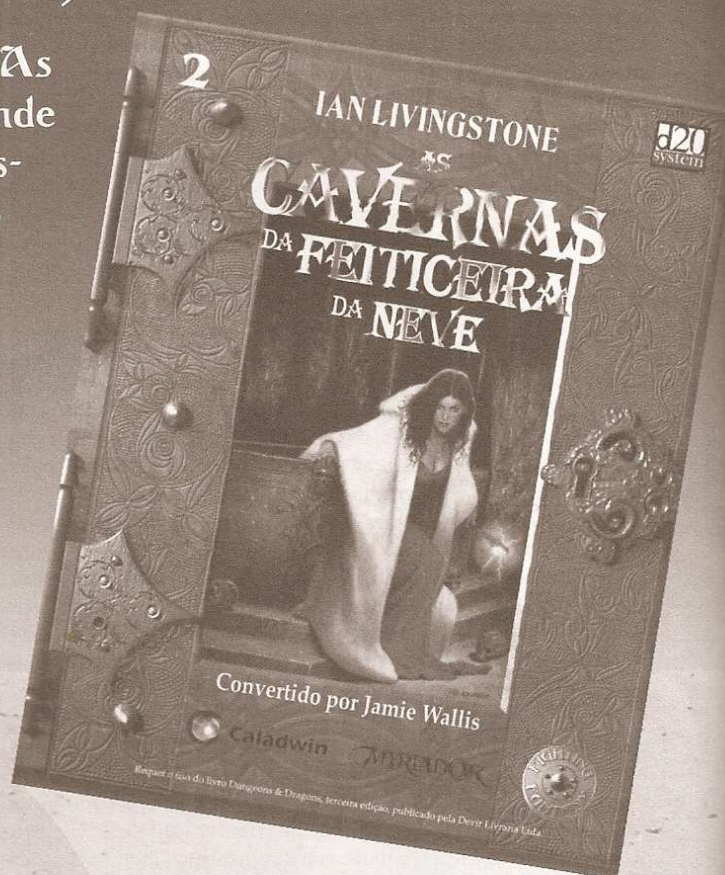
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

AS AVENTURAS FANTÁSTICAS VOLTARAM!!

Conheça as aventuras onde tudo começou. As mais clássicas histórias dos livros-jogos - onde você era o herói e descobria sozinho os mistérios a cada página e lance de dados - são agora trazidas pela Caladwin Editora, adaptadas para o Sistema D20 para você e seu grupo de jogadores.



Encare os mistérios de cidadelas sombrias, criptas escondidas ou mares rubros, enfrentando criaturas malignas na Floresta de Darkwood, na cidade de Stonebridge ou na Montanha do Cume de Fogo.

DEFENDA O IMPÉRIO

RÉIA – CENÁRIO DE CAMPANHA traz para você um mundo épico de Cavalaria e Magia!

Inspirado nas canções medievais e nos romances de cavalaria, Réia é a recriação livre do Império Carolíngio em um mundo de fantasia para o Sistema d20. Uma versão da Europa do ano 800 com anões, elfos, orcs, magia... E dragões!

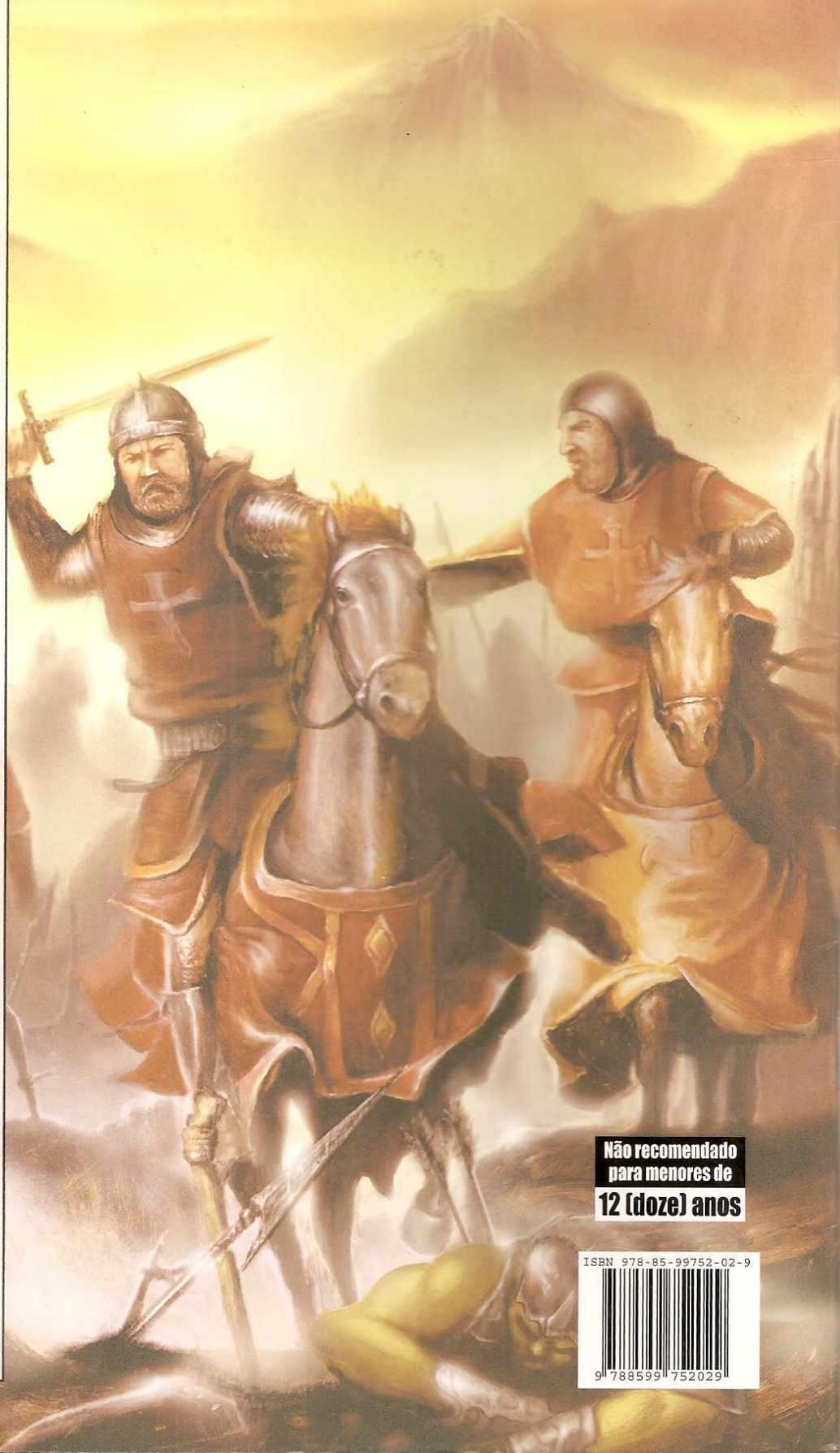
Os jogadores encarnam os mais nobres e bravos aventureiros a serviço do Sacro Império e do Imperador Carlomano, aqueles que buscam a maior honra que um mortal pode ter: tornar-se um dos “Campeões de Carlomano”. Os Campeões de Carlomano são os mais lendários heróis de toda Réia e seus feitos são cantados por todo continente de Eurone e além!

Ameaçado pela Horda Orc, pelo Califado e pelos constantes ataques dos Bárbaros Nórdicos, cabe aos heróis proteger o Sacro Império na era mais sombria do mundo de Réia, usando para isso as suas habilidades nas artes da guerra e da magia.

Magia... Em um mundo onde possuir tal dom pode ser visto tanto como dádiva ou como maldição, ela é a força capaz de mudar o rumo das batalhas e de decidir o futuro da própria civilização!



VISITE NOSSO SITE:
WWW.CALADWIN.COM



**Não recomendado
para menores de
12 (doze) anos**

ISBN 978-85-99752-02-9



9 788599 752029