

Advanced
Dungeons & Dragons

BIRTHRIGHT™

CENÁRIO DE CAMPANHA



livro de regras

Tradução: Guto Freitas e O Górgona

Diagramação: O Górgona

Agradecimentos Especiais:
Paulo César (Obrigado pela mentoria)

Para mais material, visite

<https://masmorrasedragoes.qzz.io/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...
contato@masmorrasedragoes.qzz.io

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para
armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... **Distribua!**

A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo
material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo. Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Dedico este trabalho a meu filho,
que me fez voltar a imaginar outros mundos.



livro de regras

Escrito por Rich Baker e Colin McComb
Edição por Anne Brown
Revisão por Carrie A. Bebris, Sue Weinlein e Dan Wenger
Direção criativa por Roger E. Moore
Capa e arte conceitual por Tony Szczudlo
Arte interna por Ben Otero
Arte das Cartas de Guerra por Doug Chaffee
Arte do Baú de Guerra por Jeff Easley
Arte das Fichas por William O'Connor
Coordenação de arte por Peggy Cooper
Mapas de pôster por Diesel
Arte do Battle Mat por Stephen A. Daniel
Mapas e diagramas internos por Diesel e Tim Coumbe
Design de página por Dee Barnett
Design gráfico por Dee Barnett e Renee Ciske
Coordenação gráfica por Paul Jaquays
Tipografia por Nancy T. Kerkstra
Coordenação de pré-impressão eletrônica por Tim Coumbe
para Alexandria Lynn

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Rd.
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

3100XXX1902

AD&D, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS e DUNGEON MASTER são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
BIRTHRIGHT, MONSTROUS MANUAL e o logotipo da TSR são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
Todos os personagens da TSR, nomes de personagens e suas semelhanças distintivas são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
©1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A Random House e suas empresas afiliadas têm direitos de distribuição mundial no comércio de livros para produtos em inglês da TSR, Inc.
Distribuído para o comércio de brinquedos e hobbies por distribuidores regionais. Distribuído para o comércio de livros e hobbies no Reino Unido pela TSR Ltd.
Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material contido aqui é proibido sem o consentimento expresso por escrito da TSR, Inc.

índice

Introdução	3	Um Domínio de Amostra	36
O Legado dos Reis	3	Regência e Domínios	36
O que tem nesta caixa?	3	O Turno de Domínio	38
Parte I: Personagens de BIRTHRIGHT™	4	Quando um Turno de Domínio é Jogado? ..	38
Geração de Personagem	4	O Centro da Ação	38
Valores de Atributos	4	Regentes PNJs	38
Raça de Personagem	4	Sequência de Jogo de Domínio	39
Raça e Limites de Nível	5	Resolvendo Eventos Aleatórios	40
Anões	5	Domínio, Personagem e Livres	48
Elfos	6	Resolvendo Ações	48
Meio-elfos	7	Tipos de Ações	50
Halflings	7	Descrições de Ações	50
Humanos	9	Exércitos e Guerra	60
Classe de Personagem	10	Exércitos	60
Guerreiro	10	Declarando Guerra	63
Paladino	11	Os Elementos do Movimento de Guerra ..	64
Ranger	11	Exemplo de um Movimento de Guerra ..	65
Sacerdote	11	Batalhas	66
Mago	12	Conquista e Ocupação	66
Mágico	12	Terminando uma Guerra	67
Ladino	13	Cartas de Guerra	67
Bardo	13	Detalhes de uma Carta de Guerra	67
Psiônicos	14	O Campo de Batalha	68
Kits de Personagem	14	Configuração	68
Perícias	14	PJs no Campo de Batalha	68
Novas Perícias	15	Sequência de Jogo	68
Idiomas	16	Parte III: A Campanha BIRTHRIGHT™	73
Equipamento	17	Deuses e Sacerdotes	73
Novas Armas e Armaduras	18	Descrições de Poderes	73
Outros Equipamentos	19	Outros Poderes de Cerília	80
Linhagens	20	Magias e Magias de Reino	81
Força da Linhagem	20	Fontes	81
Derivações de Poder	20	Magias de Reino	82
As Linhagens	21	Magias de Reino arcanas	82
Habilidades de Linhagem	21	Magias de Reino divinas	86
Sangue e Regência	29	Monstros e Awnsheghlien	87
Passando a Linhagem	30	Principais Adversários	87
Regência	30	O Mundo das Sombras	88
Usurpação (Roubo de Linhagem)	31	Monstros de AD&D em Cerília	89
Tighmaevril	31	O Awnsheghlien	89
Parte II: Domínios	32	Jogando uma Campanha BIRTHRIGHT	90
Regência	32	Tipos de Campanhas	90
Personagens e Domínios	32	Ações de PNJ	91
Criando um Personagem Regente	32	Aventurando-se	92
Personagem Não Regente	32	Design de Aventura	92
O Domínio	33	Logística de Viagens	94
Selecionando um Domínio	33	Escaramuças	94
Descrevendo um Domínio	33	Apêndice: Design de Domínio	95

Nuvens escuras se acumulam sobre as terras devastadas pela guerra. Os exércitos marcham para a batalha mais uma vez, respondendo ao antigo chamado das armas. As bandeiras das casas nobres vibram irregularmente antes do massacre, alguns vão cair, mas outros irão resistir à tempestade. Através dos impérios arruinados de Cerília, os cães de guerra andam à solta. Em algum lugar no campo de batalha lamacento, um homem comum torna-se um herói e um herói se torna um Rei.

O mundo de campanha BIRTHRIGHT™ é um cenário de campanha de AD&D como nenhum outro jamais desenvolvido. Nesse cenário, os personagens jogadores são reis e nobres, abades e mestres de guildas, grandes magos e herdeiros reais. Eles são líderes de seus próprios reinos e domínios, empunham o poder de provocar a guerra ou preservar a paz. Aos seus comandos, exércitos marcham e reinos caem.

o legado dos reis

Os personagens do cenário de BIRTHRIGHT™ têm a chance de serem descendentes de antigos heróis. Tais herdeiros fazem parte das chamadas linhagens de sangue. Os descendentes dessas linhagens são dotados de habilidades especiais além daquelas concedidas ao povo comum de Cerília, e ao longo de centenas de anos, devido a seus poderes, eles naturalmente ocuparam posições centrais de poder. Alguma característica intangível de nobreza – uma aura ou direito divino – atrai o sangue antigo. Como resultado, a maioria dos governantes de Cerília são descendentes de sangue.

As linhagens se fortalecem e diminuem de intensidade com a qualidade do governo de um regente. Centenas de linhagens foram extintas desde as guerras devastadoras que moldaram a forma atual de Cerília, enquanto outras têm aumentado sua importância e poder.

Existem linhagens tanto do bem quanto do mal. As mais extremas são aquelas que descendem das forças sombrias que cercam a terra desde o começo da história. Essas poderosas criaturas são conhecidas como *awnshebghlien* (aun-SHAY-lin), uma palavra élfica que significa “Sangue da Escuridão”.

o que tem nesta caixa?

Você está lendo o *Livro de Regras de BIRTHRIGHT*, que aborda geração de personagens, domínios, magia, monstros e ideias para campanhas em BIRTHRIGHT. *Ruínas do Império* é um livro que descreve os reinos divididos de Anuire e inclui uma

aventura para começar sua campanha no cenário. Antes de ler esses livros, leia o *Atlas de Cerília*, onde se encontra uma visão geral da história e dos povos de Cerília. O *Livro de Regras* e o *Atlas* são destinados tanto para mestres quanto para jogadores, mas apenas o mestre deveria ler *Ruínas do Império*.

Em adição a este material, você precisa do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros* para jogar uma campanha em BIRTHRIGHT.

introdução

Sangue e Domínios

Para fácil referência, os termos mais importantes usados nesse sistema serão descritos abaixo.

Linhagem: as linhagens foram criadas quando os heróis na batalha do Monte Deismaar foram imbuídos com a essência dos deuses. A linhagem de um personagem é sua herança de poder divino. Linhagens são descritas de duas maneiras: por meio de sua força e derivação. Muitos personagens também possuem habilidades de sangue únicas – poderes sobrenaturais concedidos apenas aos descendentes das linhagens ancestrais.

Domínio: um domínio é uma entidade controlada por um personagem; pode ser um reino, uma guilda, um templo ou um domínio mágico. Qualquer descendente que controle um domínio é conhecido como Regente, que acumula Pontos de Regência (PR) baseados na força do Domínio e no sucesso de seu governo.

Domínios podem conter qualquer combinação de Províncias (territórios físicos) ou os vários tipos de construção encontrados nelas.

Turno de Domínio: o turno de domínio é igual a 3 meses em tempo de jogo. Ele é dividido em 3 rodadas de ação, cada uma correspondente a um mês. Durante o Turno de Domínio, os regentes coletam impostos, criam exércitos e travam disputas militares ou políticas para liderar seus domínios, fazê-los prosperar e aumentar seu poder.

Regência: regência é a aura de comando e presença que cerca os nobres governantes de domínios. É medido em termos de jogo com Pontos de Regência.

A parte 1 deste livro se dedica aos personagens no cenário de campanha BIRTHRIGHT. Estão inclusas regras para criar e equipar um personagem Ceriliano (explicadas em *Geração de Personagem*); determinar a Linhagem de um personagem e selecionar suas habilidades de linhagem (descritas em *Linhagens*); e a administração da Linhagem de um personagem e o impacto de gerir um reino (descrito em *Sangue e Regência*).

parte 1: personagens de birthright

geração de personagem

Os personagens de BIRTHRIGHT™ são criados da mesma forma que outros personagens do AD&D, com algumas exceções. Uma das maiores diferenças em relação ao personagem comum é que, agora, o jogador pode escolher se seu personagem é o herdeiro de uma antiga linhagem. Os jogadores devem saber que os personagens regentes (que controlam domínios) precisam ser de sangue nobre.

valores de atributos

O primeiro passo para criar um personagem são seus atributos. Para personagens Cerilianos, o método V do *Livro do Jogador* é recomendado: role 4d6 seis vezes (para os seis atributos do personagem), ignore o dado com menor número para cada rolagem, e determine cada resultado para um atributo conforme desejado. Se você não tem preferência por personagem específico, simplesmente registre os atributos na ordem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Assim, seu personagem mostrará forças e fraquezas que podem ajudar a decidir uma classe ou raça.

raça de personagem

Cerília é o lar de muitas criaturas diferentes que podem ser tão variadas quanto ferozes goblins ou graciosos porém perigosos elfos. O cenário de campanha BIRTHRIGHT™ permite a escolha de nove raças de personagens: anões, elfos, meio-elfos, halflings e cinco culturas humanas distintas – Anuireano, Brecht, Khinasi, Rjurik e Vos. Cada raça de personagem tem seus próprios requisitos e ajustes de atributos. Se o personagem não alcança os requisitos, uma raça diferente deve ser escolhida. As cinco raças humanas não possuem requisitos específicos; qualquer personagem pode ser humano, independentemente dos valores de seus atributos. No entanto, todos os personagens humanos devem pertencer a uma subraça; não existe um tipo de humano “genérico” em Cerília.

TABELA 1: ATRIBUTOS RACIAIS
REQUISITOS (MIN/MAX)

Atributo	Anão	Elfo	Halfling	Meio elfo
Força	13/18	5/18	3/18	4/18
Destreza	3/16	6/18	10/18	6/18
Constituição	13/18	6/18	8/18	3/18
Inteligência	3/18	8/18	6/18	6/18
Sabedoria	3/18	3/18	6/18	3/18
Carisma	3/17	10/18	3/18	6/18

Se a pontuação de seu personagem cair entre os números de sua raça escolhida acima, ajuste a pontuação usando a Tabela 2. Note que as subraças humanas também possuem ajustes de atributos. O mestre tem a opção de negar os ajustes para as subraças em sua campanha.

TABELA 2: AJUSTES DE ATRIBUTOS RACIAIS

Raça	Ajustes
Anão	+2 Con, -2 Des
Elfo	+1 Des, +1 Int, -1 Con, -1 For
Meio-elfo	+1 Des, -1 Con
Halfling	+1 Des, +1 Sab, -2 For
Humano	
Anuireano	+1 Sab, -1 Des
Brecht	+1 Des, -1 Sab
Khinasi	+1 Int, -1 Con
Rjurik	+1 Con, -1 Car
Vos	+1 For, -1 Int

Ajustes podem elevar um atributo até 20, mas nunca além disso. Um ajuste que diminuir um atributo para menos de 3 é ignorado.

raça e limites de nível

Personagens semi humanos são limitados em suas escolhas de classe de personagem e seu avanço de nível, como mostrado abaixo.

TABELA 3: LIMITES DE NÍVEL RACIAL

Classe	Anão	Elfo	Halfling	Meio elfo
Guerreiro	15	12	7	14
Paladino	-	-	-	-
Ranger	-	12	7	16
Clérigo	12	-	8	9
Mago	-	SL	-	12
Ladrão	8	12	SL	12
Bardo	-	9	-	SL

Humanos são irrestritos em todas as classes, mas apenas Anuireanos e Khinasi podem ser paladinos.

Anões podem ser multiclasse como guerreiros/clérigos ou guerreiros/ladrões.

Elfos podem ser multiclasse como guerreiros/magos, guerreiros/ladrões ou ladrões/magos.

Halflings podem ser multiclasse como guerreiros/ladrões ou rangers/clérigos.

Meio elfos podem ser multiclasse como guerreiros/magos, guerreiros/ladrões, guerreiros/clérigos, ladrões/magos ou clérigos/ladrões.

anões

Os anões viveram nas montanhas de Cerília por anos incontáveis antes da chegada dos humanos. Com o passar do tempo, os anões elegeram uma estratégia defensiva, fortificando suas cercanias e, quando ameaçados, retirando-se para suas cidades sob as montanhas. Os anões nutrem um vigoroso ódio contra orogs como resultado de incontáveis guerras nas profundezas subterrâneas.

O anão típico tem de 1,2 a 1,35 metros de altura, uma complexão excepcionalmente atarracada, e ossos espessos e robustos. Em Cerília, os anões são criaturas derivadas das rochas – eles são verdadeiros filhos das montanhas – e seus corpos são duas vezes mais densos que os de outras criaturas. Como resultado, anões típicos pesam de 112 a 135 quilos.

A pele de um anão é cinza, pétrea e fria ao toque. Todos os anões têm os olhos tão escuros quanto azevi- che, e seus cabelos e barbas são negros ou de tom cinza escuro, normalmente aparados curtos.

Em relação às outras raças, os anões de Cerília normalmente aderem a uma neutralidade amigável; então, eles estão em bons termos com quase todas as raças, incluindo os elfos. Eles são mestres artesãos e comerciantes;



caravanas anãs vagam de Anuire a Vos carregadas com seus produtos.

Armaduras e armas anãs são as melhores em Cerília, e não é incomum ver anões oferecendo seus serviços como mercenários.

Como os anões padrão descritos no *Livro do Jogador*,

Anões de Cerília são não mágicos e nunca usam magia arcana. Eles ganham os valores de modificadores

de resistência padrão permitidos para anões em testes contra magia e veneno, e sofrem os 20% de chance padrão de uma magia não funcionar. Já que eles estão

acostumados aos ambientes subterrâneos, possuem as habilidades normais de detecção de mineração e infravisão com um alcance de 27 metros.

Os anões não ganham bônus de ataque contra monstros específicos, e não possuem perícias especiais ao enfrentar gigantes, mas orogs e ogros subtraem 2 pontos das jogadas de ataques contra um anão de Cerília. O corpo denso de um anão sofre apenas metade de dano de armas de concussão ou ataques de esmagamento.

Anões podem carregar cargas impressionantes, e para propósito de sobrecarga, a força de um anão é considerada 4 pontos maior que sua pontuação atual (cada intervalo de pontuação entre 18/01 a 18/00 é considerado como um ponto).

elfos

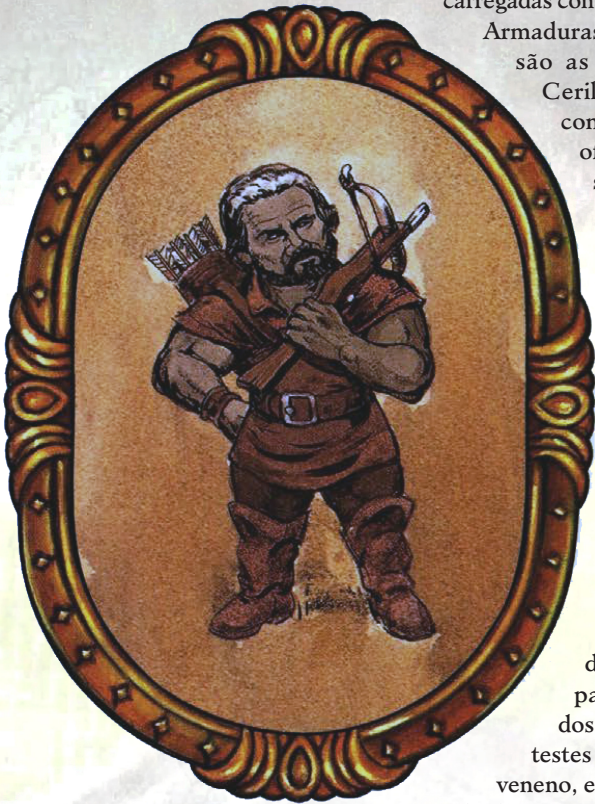
Os elfos de Cerília são uma raça graciosa, porém reclusa, que se mostra desconfiada

em relação aos humanos. Mais cedo na história de Cerília, os elfos contestaram os acampamentos dos humanos nas vastas florestas do continente, e ainda hoje uma torrente de má vontade contra as nações humanas corre forte nos bosques élficos.

Existe apenas uma raça de elfos em Cerília: eles se chamam de Sidhelien (SHEE-lin). Os Sidhelien mantêm suas cortes em vales profundos e amortalhados pela névoa nos mais obscuros corações das antigas florestas de Cerília.

Os elfos são tão altos quanto os humanos, porém muito mais graciosos e esbeltos. A maioria mede entre 1,65 e 1,8 metros, mas pesam apenas entre 54 e 63 quilos. Todos possuem pele clara e cabelo escuro, e suas feições são requintadamente finas. Os elfos possuem uma beleza extraterrena, e suas vozes perfeitas podem encantar um humano. Infelizmente, os elfos são muito conscientes de sua superioridade e tratam forasteiros com frieza e condescendência.

Os elfos de Cerília são criaturas feitas de pó de fadas e luz de estrelas, dotados de imortalidade e poderes da mente e do corpo além daqueles próprios da humanidade. Eles são uma força que não é do bem nem do mal; um bosque élfico pode ser perigoso para viajantes



humanos, mas ainda mais perigoso para goblins e gnolls.

O coração élfico é inescrutável para não elfos; com o menor estímulo, eles passam do prazer selvagem à escura melancolia ou à ira flamejante. Mais que tudo, os elfos são imprevisíveis, fazem o que lhes agrada a cada momento.

Como descrito no *Livro do Jogador*, os elfos resistem a magias de sono e encantar (90% de resistência). Eles não são afetados por ataques de envelhecimento e doenças normais (apenas doenças mágicas, como licantropia ou apodrecimento da múmia, podem feri-los). Os elfos de Cerília, porém, não possuem infravisão ou habilidade de ver em completa escuridão, mas podem enxergar à luz das estrelas ou à luz do luar tão bem quanto um humano vê à luz do dia. Elfos não precisam dormir, mas se cansam fisicamente e por isso precisam descansar silenciosamente, seja estudando magias ou montando guarda, por quase tanto tempo quanto humanos precisam dormir.

Os elfos de Cerília não possuem bônus especiais de ataque e nenhuma habilidade para detectar portas secretas ou objetos escondidos, mas são capazes de surpreender oponentes quando estão sozinhos, como descrito no *Livro do Jogador*. Os elfos de Cerília podem usar Passos sem Pegadas como habilidade inata quando estão em ambientes naturais e ignorar características de terreno quando estão se movendo ou em marcha; um elfo pode viajar em neve pesada, areia suave ou em montanhas traiçoeiras tão facilmente quanto um humano caminha em chão de madeira.

Por fim, os elfos de Cerília seguem quaisquer tendências não leais; não é de sua natureza colocar valores da sociedade acima da liberdade individual.

meio-elfos

De tempos em tempos, um humano particularmente belo com coragem e educação singular pode andar entre os Sidhelien ileso. Poucos humanos foram aceitos como iguais nas cortes élficas. Mortais (para os padrões élficos) rapidamente se tornam perdidos nos encantos élficos; os anos se desenrolam em esplendor e celebração, enquanto o mundo exterior para ou salta séculos à frente. Tais mortais podem voltar às suas casas para descobrir que apenas uma noite se passou, ou que cem anos passaram voando. Mais frequentemente, a vida de um mortal passa numa batida de coração.

Meio-elfos são os raros filhos desses humanos comuns e seus parceiros élficos. Os elfos respeitam tais descendentes como Sidhelien e os aceitam totalmente na sociedade élfica. Humanos, entretanto, tendem a suspeitar de meio-elfos, referindo-se a eles como enfeitiçados ou alterados; por isso é tão raro os meio-elfos saírem das florestas élficas.

Como seus parentes élficos, meio-elfos são belos e graciosos, mas suas constituições são mais pesadas - eles entram nas escalas humanas de altura e peso. Meio-elfos possuem 30% de resistência a magias de sono e encantamento, e 30% de resistência a doenças e ataques de envelhecimento. Eles compartilham a visão noturna de seus parentes élficos, mas precisam dormir tanto quanto um humano normal.



halflings

Os halflings não são um povo numeroso, mas eles são encontrados em quase todos os lugares onde os humanos vivem. Apenas um punhado de humanos sabem o segredo da origem dos halflings: que eles habitavam o Mundo das Sombras, um reino de encantamento faérico paralelo a Cerília. Posteriormente, o reino das sombras foi envenenado pela ascensão do Usurpador e uma aglomeração maligna corrompeu a terra natal dos halflings, que fugiram para o mundo da luz no intuito de escapar dos poderes malignos. Assim, um pequeno número de halflings

chegou em Cerília a tempo de testemunhar a batalha do Monte Deismaar. Nos primeiros anos do Império Anuireano, os halflings deixaram suas casas uma família por vez, virtualmente escorrendo para as terras humanas.

Vivendo entre seus vizinhos, os halflings não vêem sentido em um governo maior que uma pequena vila ou uma grande família, e se contentam em se incluir como cidadãos de qualquer terra que os cerque. Não é incomum encontrar um punhado de fazendeiros halflings perto de uma vila humana, ou uma vizinhança de artesãos halflings em uma cidade maior.

Por isso, os halflings normalmente adotam a língua, a cultura e os costumes do povo de seu entorno enquanto mantêm pequenos aspectos de sua própria cultura. Eles se sentem livres para usar armas em defesa de suas casas ou famílias, mas nunca pegariam em armas contra um dos seus - eles consideram os punhos a única forma de violência aceitável contra outros de sua raça.

Os halflings de Cerília medem cerca de 1,05 metros e parecem pequenos humanos. Eles tendem a ser ligeiramente atarracados e são afeiçoados ao conforto. Eles têm resistência a venenos e magia como descrito no *Livro do Jogador*, ganham bônus de +1 em ataques usando fundas e armas de arremesso devido às suas mãos firmes e olhos aguçados, e ganham bônus para surpreender seus inimigos. Porém, nenhum halfling possui infravisão ou as habilidades de detecção subterrânea associada aos

Robustos no *Livro do Jogador*.

Os membros dessa raça possuem a habilidade de ver no Mundo das Sombras, contanto que se concentrem por uma rodada. Isso os permite *Detectar o Mal*, *Detectar Mortos-Vivos*, e *Detectar Magia* (necromancia apenas) no mundo real com 75% de chance de sucesso. Esse talento funciona como se lançado por um mago de 5º nível, e pode ser usado quantas vezes o halfling quiser. Ao se concentrar por uma rodada, o halfling é capaz de executar todas as detecções de uma só vez.

Por fim, o halflings também podem notar lugares onde as barreiras entre os mundos são mais finas, e usar seus poderes inatos *Porta Dimensional* ou *Andar nas Sombras* (como um mago de 10º nível). Três vezes por semana, um halfling pode usar qualquer combinação dessas habilidades (mas não pode *Andar nas Sombras* 3 vezes ou usar *Porta Dimensional* 3 vezes). A chance de sucesso depende da proximidade do Mundo das Sombras, que varia de 10% em um dia de verão em uma região civilizada a 100% em uma cripta ou uma noite fria de inverno em uma região selvagem. No entanto, nenhum halfling revela tais habilidades a pessoas que não sejam profundamente conhecidas a ponto de despertarem confiança.



humanos

Os humanos são a raça mais populosa de Cerília e habitam cada parte do continente. Cinco nacionalidades humanas ou culturas existem atualmente: os Anuireanos, os Khinasi, os Brecht, os Rjurik e os Vos. Se o Mestre começa a campanha de BIRTHRIGHT™ usando o material do livro Ruínas do Império, os personagens humanos são provavelmente de descendência Anuireana, especialmente se eles são regentes; obviamente, Anuireanos governam terras Anuireanas. Personagens que não são regentes, por outro lado, podem ter perambulado para Anuire de qualquer lugar de Cerília.

Os Anuireanos são nativos da porção sudoeste de Cerília. Os antigos anuireanos eram um povo de pele clara e cabelos vermelhos, mas no decorrer dos séculos, devido ao extensivo contato com outras culturas, os anuireanos perderam suas características físicas distintivas.

A sociedade Anuireana é semifeudal e baseada em uma classe de fazendeiros livres e artesãos. Seus regentes (governantes de domínios) são geralmente intitulados nobres. Os Anuireanos respeitam nobreza e esperam que seus líderes os protejam dos bárbaros e selvagens que cercam os estados do antigo Império. Mesmo os plebeus se identificam fortemente com seus senhores, e os negócios e alianças de famílias nobres são tópicos de discussão contínua nas terras Anuireanas.

Os Brecht habitam o centro-norte de Cerília. Eles tendem a ser baixos e robustos, com cabelos e olhos escuros. Em tempos remotos da história, eles viveram sob o governo de regentes Anuireanos e por isso a nobreza Brecht declinou drasticamente em poder e importância. Quando o Império Anuireano caiu e os Brechts ganharam independência, as guildas e os mercadores ascenderam ao poder. Em Brechtür, a nobreza é fraca e muitos Estados se declararam repúblicas.

Os Brechts acreditam no livre comércio, e a sociedade gira em torno da riqueza. Os Brechts têm um amor feroz pela independência, nutrem uma tradição de autoconfiança e ainda possuem a distinta característica de não esperar por seus senhores e governantes para resolverem seus problemas. Comércio e trocas são expressões dessa convicção, e como um reflexo disso, os Brechts plebeus devem sua lealdade primeiro às guildas e companhias.

Personagens Khinasi são nativos da região conhecida pelo mesmo nome. Eles são descendentes dos Basarji, e falam a língua de mesmo nome. Os Basarji chegaram a Cerília das terras depois do Mar dos Dragões. Eles são altos e esguios, com feições aquilinas e olhos escuros.

Suas compleições variam da cor de café claro a um marrom escuro.

Diferente das outras culturas humanas, os Khinasi não temem a magia. O estudo de magia é considerado a maior das vocações, e as universidades Khinasi devotadas às artes arcanas são as melhores de Cerília. Como os Brechts, plebeus Khinasi são comerciantes e mercadores, mas o decoro individual, a hospitalidade e a conduta são mais importantes do que a riqueza rude.

Os Rjurik habitam as florestas de taiga e as terras altas do noroeste de Cerília. Eles são um povo alto, de ombros largos, com cabelos louros ou vermelhos, e compleições claras. Homens e mulheres muito comumente usam seus cabelos em longas tranças.

Os Rjurik são individualistas teimosos que não prestam juramentos de fidelidade a ninguém que não seja um parente; a família é a parte mais importante da vida Rjurik.

Muitos Rjurik seguem o deus Erik, um poder druídico, e e druidas são reverenciados através da sociedade Rjurik como instrutores, líderes e conselheiros. Todos os Rjurik têm um profundo respeito e amor pelos ermos de Cerília, e cuidadosamente evitam caçar demais ou devastar uma floresta virgem.

Os Vos são uma raça bárbara das montanhas geladas e florestas do nordeste de Cerília. Eles são um povo alto, de ossos largos e feições achatadas, olhos claros e pele pálida. Os guerreiros apreciam raspar as cabeças e usar bigodes longos e inclinados.

Os Vos tem um rígido código de conduta e honra que demanda sangue até por insultos não intencionais. Seus líderes são chefes de guerra conhecidos como *tsarevos*, que são aconselhados pelos sacerdotes dos severos deuses Vos. Quase todos os homens Vos são guerreiros e caçadores - outras profissões são consideradas não masculinas. As mulheres Vos são, por costume, largamente limitadas em suas liberdades, apesar de que, algumas mulheres são bem sucedidas como guerreiras e *tsarevas*.



classe de personagem

Depois que a raça de um personagem é escolhida, o próximo passo é selecionar uma classe. As classes para uma campanha de BIRTHRIGHT são geralmente as mesmas apresentadas no LdJ, mas algumas notas e habilidades especiais são adicionadas para personagens Cerilianos. Em particular, os assistentes operam de forma diferente em uma campanha de BIRTHRIGHT.

guerreiro

Requisito de Atributo: Força 9

Requisito Principal: Força

Raças Permitidas: Todas

De todos os regentes em Cerilia, os regentes guerreiros superam em número os regentes de todas as outras classes. Guerreiros sanguinários muitas vezes partiam para expandir seus reinos por pura força.

Os Guerreiros têm todas as habilidades e restrições normais apresentadas no Livro do Jogador. Além disso, várias novas Perícias não relacionadas a armas estão disponíveis para eles, representando habilidades estratégicas e táticas. Estes são descritos em Perícias.

Além disso, os seguidores são ganhos de forma diferente. Os regentes lutadores começam a jogar automaticamente com 4d6+10 guarda-costas de elite: lutadores de nível 0 com 1d4+4 pontos de vida cada e liderados por um sargento de 1º nível. Esses guarda-costas são da

TABELA 4: GUARDA-COSTAS DE REGENTES

d100	Tipo e Armamento
01-40	Infantaria pesada (bandoleira ou cota de malha, arma de haste ou mangual, espada)
41-60	Cavalaria média (meia placa, escudo, lança, espada; cavalo de guerra médio com barda de couro)
61-90	Arqueiros (peitoral, arco longo ou cruzado, machado de mão ou espada curta)
91-00	Cavaleiros (placa de campo, lança, maça ou mangual, espada; cavalo de guerra pesado com barda de cota de malha)

mesma raça que o regente e estão equipados conforme detalhado na tabela 4.

Esses guarda-costas não exigem pagamento; a manutenção do domínio do regente inclui sua folha de pagamento, moradia e equipamentos. Eles acompanharão o regente em qualquer lugar; no entanto, essas tropas são contadas na divisão dos pontos de experiência. O regente deve decidir se a assistência dessas tropas vale o retorno relativamente pequeno em pontos de experiência.

Para o Mestre: Normalmente, os pontos de experiência devem ser divididos igualmente entre todos os membros de um grupo de aventureiros, incluindo guarda-costas e soldados. Dependendo das circunstâncias, no entanto, os pontos de experiência podem ser divididos entre todos os PJs, com a parte de experiência de um PJ individual sendo ainda mais dividida entre ele e seus seguidores.

Os guerreiros que não controlam um domínio ganham guarda-costas quando atingem o 9º nível, conforme descrito no Livro do Jogador, mas são determinados usando a Tabela 4 acima.

Um guerreiro não-regente também ganha uma companhia de homens de armas no 9º nível, seguindo os critérios do LdJ. (Os regentes têm um reino, então eles não precisam de mais seguidores.) O guerreiro ganha uma unidade no 9º nível, uma segunda no 11º, uma terceira no 13º e assim por diante. Estes são mercenários e soldados em busca de um senhor da guerra para servir. Eles são selecionados usando a Tabela 5 e são unidades padrão, conforme descrito em Exércitos e Guerra na Parte II deste livro. Eles têm 80% de probabilidade de serem da mesma raça (ou sub-raça humana) que o personagem.

TABELA 5: HOMEM DE ARMAS DE NÃO-REGENTES

d100	Tipo e Armamento
01-20	Arqueiros
21-35	Cavalaria
36-65	Infantaria
66-80	Irregulares
81-95	Piqueiros
96-99	Batedores
00	Infantaria de Elite

paladino

Requisitos de Atributo: Força 12, Constituição 9
Sabedoria 13, Carisma 17
Requisitos Principais: Força, Carisma
Raças Permitidas: Humano

Em Cerília, os paladinos são encontrados apenas entre os Anuireanos e os Khinasi; apenas personagens dessas duas nacionalidades podem escolher essa classe. Uma divindade patrona deve ser escolhida para um paladino quando a personagem for criada. Paladinos anuireanos podem escolher servir Haelyn, Cuiráécen ou Nesirie. Os paladinos Khinasi seguem Halala (Haelyn) ou Avani. A escolha do patrono pelo paladino afetará suas atitudes particulares, seleções de magia e poderes. Consulte a seção Deuses de Cerília na Parte III deste livro.

Um regente paladino começa a jogar com 4d6+10 guarda-costas (rolado na Tabela 4), assim como um regente guerreiro. Um paladino não-regente pode ganhar guarda-costas e uma unidade de homens de armas no 9º nível, assim como um guerreiro não-regente. Esses guerreiros são sempre da mesma fé e raça que o paladino; eles são ordens militares de soldados religiosos ansiosos para servir sob um defensor tão poderoso da fé.

ranger

Requisitos de Atributo: Força 13, Destreza 13, Constituição 14, Sabedoria 14

Requisitos Principais: Destreza, Sabedoria, Força
Raças Permitidas: Elfo, Meio-elfo, Humano

Os Rangers Cerilianos seguem todas as regras para Rangers descritas no Livro do Jogador.

Personagens rangers que são regentes podem começar a jogar com 4d6+10 guarda-costas (rolado na Tabela 4), conforme descrito para guerreiros Cerilianos. No 10º nível, tanto os Rangers regentes quanto os não regentes ganham seguidores, conforme detalhado na Tabela 19: Seguidores do Ranger no Livro do Jogador. (Claro, um regente ranger pode decidir formar um exército por outros meios durante o turno do domínio.)

Um ranger perde toda a experiência adquirida em uma aventura se for acompanhado por mais de um NPC por três níveis. Seguidores obtidos da Tabela 19 no LdP não contam contra este número. Um guerreiro pode ser acompanhado por soldados para vigiar o acampamento do grupo ou lidar com um grande número de oponentes de baixo nível, mas um verdadeiro ranger se orgulha de autoconfiança. PNJs afiliados a outro membro do grupo de aventureiros de um ranger não contam contra o ranger.

sacerdote

Requisito de Atributo: Sabedoria 9

Requisito Principal: Sabedoria
Raças Permitidas: Anão, Meio-elfo, Halfling, Humano

Cada personagem sacerdote em uma campanha de BIRTHRIGHT deve escolher um dos poderes Cerilianos e respeitar as armas, armaduras e esferas de acesso permitidas aos sacerdotes dessa divindade. Em alguns casos, essas restrições são semelhantes às habilidades padrão associadas à classe clérigo, mas em outros casos, os sacerdotes podem comandar habilidades incomuns. Consulte a seção Deuses de Cerília na Parte III para obter descrições das divindades.

Se sua campanha começar na região de Anuire, os personagens sacerdotes que escolherem ser regentes devem selecionar entre os poderes venerados em Anuire. (Sacerdotes não regentes podem se originar em qualquer lugar.) Sacerdotes halflings adoram um aspecto de Avalaie; os anões seguem o deus Moradin. Os Sidhelien não têm divindades (assim, os elfos cerilianos não podem ser sacerdotes).

Os regentes sacerdotes podem começar a jogar com 2d6+5 guarda-costas, soldados do templo ou acólitos de nível 0 (escolha do jogador) como parte de seu séquito e equipe administrativa. (Veja a Tabela 4 para determinar guarda-costas e soldados.) Acólitos são habilidosos como escribas, têm 1D6 pontos de vida e podem realizar tarefas rotineiras no templo. Como mencionado anteriormente, esses assistentes afetam a divisão dos pontos de experiência.

Um sacerdote não regente ganha 2d6+5 guarda-costas, soldados do templo ou acólitos ao atingir o 8º nível (conforme descrito acima). Além disso, no lugar dos seguidores descritos no *LdJ*, ele recebe uma única companhia de soldados, conforme detalhado na Tabela 5.

Druidas: Em Cerília, os druidas são sacerdotes de Erik, o deus da natureza e da dor. Os druidas são especialmente proeminentes nas terras de Rjurik, mas podem ser encontrados em todo o resto de Cerília. Para mais informações sobre poderes e habilidades druídicas, veja a descrição da fé de Erik nos Deuses de Cerília, na Parte III deste livro.

magos

Requisitos de Atributo: Inteligência 9

Requisito Principal: Inteligência

Raças Permitidas: Elfo, Meio-elfo, Humano de linhagem

As terras de Cerília são inerentemente mágicas, e um mago com o direito e o conhecimento pode criar maravilhas e terrores com o poder que a terra fornece. Mas os verdadeiros magos e a alta magia são bastante raros na campanha de BIRTHRIGHT, e todo mago é uma figura de mistério e destino.

Em toda Cerília, não há mais do que seis ou sete magos verdadeiros; menos do que esse número são regentes capazes de lidar com a magia de reino.

Os magos cerilianos reconhecem três ordens de magia: magia menor, magia verdadeira e magia de reino. Qualquer pessoa de inteligência e treinamento suficientes pode comandar magia menor, compreendendo as artes da ilusão e da adivinhação. Essas duas escolas recorrem a energias que são drasticamente diferentes e relativamente mais fracas do que as energias usadas pelas outras escolas de magia. Magia Menor também inclui as magias de 1º e 2º círculo das outras escolas.

A verdadeira magia inclui todas as outras escolas de magia, mas apenas elfos, meio-elfos e humanos de sangue podem comandar seu poder arcano. Os magos devem nascer com o material de magia em suas veias para utilizar magias de 3º círculo ou superior de todas as escolas de magia.

As magias mais poderosas são conhecidas como magia de reino; elas são tecidas a partir do poder da própria terra. Somente magos que são regentes podem usar essas magias; um mago sem a energia fornecida por um domínio mágico seria totalmente destruído se tal magia fosse tentada. As Magias de Reino são descritas na Parte III.

Qualquer mago que seja capaz de conjurar magia de reino também pode exercer magia verdadeira e magia menor. Portadores de magia verdadeira também podem usar magia menor.

Os magos verdadeiros (e magos regentes) funcionam sob as mesmas regras e restrições detalhadas no Livro do Jogador. Eles podem escolher ser magos ou magos especialistas de qualquer escola, exceto ilusão e adivinhação. Magos menores são conhecidos como mágicos e seguem as regras detalhadas abaixo.

Um mago regente pode começar a jogar com um guarda-costas de 2d6+5 soldados (ver Tabela 4) apenas se ele governar uma província. (Governar apenas propriedades mágicas não qualifica o personagem para esses guarda-costas; consulte as regras de domínio para mais detalhes.) Os magos nunca ganham companhias de soldados por alcançar altos níveis (como os guerreiros), mas os regentes podem reunir tropas ou contratar mercenários durante o turno do domínio.

mágico

Requisitos de Atributo: Inteligência 12, Destreza 12, Sabedoria 14

Requisitos Primordiais: Inteligência, Sabedoria

Raças Permitidas: Humano

Magos restritos a magias menores são conhecidos como *mágicos* ou *videntes* em Cerília. Os mágicos devem trabalhar muito mais em seu ofício do que os verdadeiros magos; os mágicos não têm a habilidade mágica inata que

os personagens de descendência élfica e os descendentes das linhagens abrigam. Os magos também devem ser mais criativos em sua conjuração devido às suas escolhas limitadas de magias.

- ◆ Os Mágicos são automaticamente considerados especialistas nas escolas de ilusão e adivinhação, com os seguintes benefícios:
- ◆ Os Mágicos ganham uma magia bônus por nível que deve ser escolhida de qualquer uma de suas duas escolas primárias.
- ◆ As vítimas sofrem uma penalidade de -1 em teste de resistência contra magias de ilusão e adivinhação lançadas por um mágico.
- ◆ Os Mágicos ganham um bônus de +1 contra magias de ilusão e adivinhação lançadas contra eles.
- ◆ Os Mágicos ganham um bônus de +15% ao aprender magias de ilusão e adivinhação, e sofrem uma penalidade de -15% ao aprender magias de qualquer outra escola.
- ◆ Os Mágicos ganham automaticamente uma nova magia de ilusão ou adivinhação de sua escolha para seus livros de magias quando atingem um novo nível.

Mágicos podem conjurar magias de todos os níveis das escolas de adivinhação e ilusão. Eles podem conjurar apenas magias de 1º e 2º círculo de outras escolas. Ao contrário dos magos especialistas, os Mágicos não têm escolas de oposição e não são barrados de nenhuma escola.

Os Mágicos podem usar qualquer item mágico normalmente permitido aos magos. Como o estudo de seu ofício é diferente do de um verdadeiro mago, os magos podem usar armas proibidas a um verdadeiro mago, incluindo clava, adaga, dardo, faca, arco curto, besta leve, rapieira, funda, espada curta e cajado. Os Mágicos podem escolher entre os grupos de Perícias Ladino, Mago e Geral sem armas.

ladino

Requisito de Atributo: Destreza 9

Requisito Principal: Destreza

Raças Permitidas: Todas

Todos os ladinos comuns e sanguinários operam conforme detalhado no *Ldj*. Os regentes ladinos, no entanto, podem comandar um séquito pessoal. Um regente ladino que governa uma província além de suas guildas pode ganhar 4d6+10 guarda-costas (role na Tabela 4). Se o regente não governar uma província, ele ganha 2d6+5 bandidos de nível 0, informantes e espiões ou contrabandistas em sua província natal. Esses criminosos não estão interessados em batalhas em campo aberto ou perseguir awnsheghlien, e não deixarão a província sob circunstâncias adversas.

Além disso, um regente ladino tem bandidos disponíveis em todas as propriedades da guilda. O número de bandidos disponíveis é igual a 2d6+ o nível da propriedade (as regras do domínio explicam isso em detalhes). Esses moradores não deixarão sua província natal, mas podem fornecer a um regente informantes e músculos adicionais quando ele visitar suas propriedades.

Bandidos normalmente não têm armadura ou usam armadura de couro ou acolchoada. Eles podem estar armados com clava, adaga, espada curta ou besta leve, mas raramente carregam armas mais pesadas. Se o regente for um príncipe mercante (em oposição a uma figura do submundo), esses bandidos são funcionários, artesãos ou trabalhadores que podem ser desviados de outras tarefas.

Enquanto um regente ladino mantiver uma propriedade em uma província, ele pode evitar a prisão indefinidamente. No entanto, se sua propriedade for reduzida ao nível 0 ou desinvestida, sua imunidade desaparece.

bardo

Requisitos de Atributo: Destreza 12, Inteligência 13.

Carisma

Requisitos Primordiais: Carisma, Destreza

Raças Permitidas: Elfo, Meio-elfo, Humano

Em Cerilia, os bardos são reverenciados como historiadores, arautos, mensageiros e conselheiros. Sua neutralidade é respeitada por todos, exceto pelas terras humanas mais bárbaras (embora as florestas élficas e as terras dominadas por awnsheghlien representem perigo até mesmo para os bardos). A habilidade e a sabedoria de um bardo da corte costumam ser um grande símbolo de status para um governante.

A maioria dos bardos pertence a um colégio, que é uma associação frouxa em vez de um lugar de aprendizado. Cada colégio tem seus próprios objetivos e agendas ocultas. Existe sangue ruim entre alguns colégios, mas a maioria tem uma atitude amigável ou tolerante em relação às outras. O colégio de um bardo fornece uma rede de correspondentes, observadores e aliados que cuidam de seus interesses em suas próprias áreas - e que esperam que ele faça o mesmo por eles.

Dizem que os primeiros bardos cerilianos eram elfos errantes, que foram enviados para as terras humanas por reis élficos de mente aberta para ensinar e aprender com seus vizinhos humanos. Cada um desses elfos fundou um colégio bárdico;

hoje, os estudantes humanos continuam o trabalho de seus mentores élficos.

Bardos no cenário de BIRTHRIGHT ganham todos os poderes e habilidades observados no LdJ, mas sua habilidade mágica é limitada: eles podem aprender magias apenas das escolas de adivinhação e ilusão, e também podem conjurar magias na escola de encantamento/encanto usando antigas canções élficas. Essas músicas são zelosamente guardadas pelos colégios. Magias são adquiridas conforme descrito no LdJ.

Os bardos normalmente não se tornam regentes. Enquanto os sacerdotes controlam os templos e os ladrões administram as guildas, um bardo não tem posse ou mercadoria para chamar de sua. Um bardo não ganha recompensas especiais por controlar pessoas ou terras - na verdade, é uma violação do juramento da neutralidade. Se um personagem estiver destinado a herdar um reino ou subir à proeminência de alguma outra forma, os colégios bárdicos não o aceitarão. No entanto, não há razão para que um bardo não possa ser um descendente; e de vez em quando, tais personagens são chamados a assumir o manto da liderança.

psiônicos

Psiônicos são desconhecidos em Cerília. No entanto, se um jogador e o Mestre concordarem, um jogador pode utilizar um personagem psiônico. É provável que um psiônico seja considerado um tipo estranho de mago por aqueles que o conhecem, e como uma bruxa mental perigosa por aqueles que não o conhecem.

Um conselho para o Mestre: Considerando as linhagens e os poderes especiais dos regentes, uma campanha de BIRTHRIGHT já tem muita coisa acontecendo. Os psiônicos não são adequados para o clima de Cerília e não têm lugar real neste cenário. No entanto, se você decidir permitir psiônicos, tenha em mente a necessidade de vilões psiônicos e monstros para o personagem psiônico enfrentar.

kits de personagens

As nacionalidades humanas e as várias linhagens contribuem muito para definir personagens sem a especialização adicional de kits. Se você decidir que os kits são apropriados em sua campanha, selecione-os na lista a seguir de kits permitidos em Cerília.

Livro do Guerreiro:
Furioso (Vos), Cavaleiro, Mirmidão,

Guerreiro Nobre, Herói Camponês, Pirata/Fora da Lei, Espadachim.

Livro do Paladino: Paladino Verdadeiro, Cavaleiro, Divino, Errante, Expatriado (linhagem alienada), Militarista, Escudeiro, Matador de Homens (muitas vezes matador de Awnsheghlien).

Livro do Ranger: Falcoador, Corredor da Floresta, Matador de Gigantes, Guardião (elfo), Justiceiro, Patrulheiro do Mar, Adivinho (Rjurik), Perseguidor, Andarilho.

Livro do Sacerdote: Bárbaro/ Furioso, Sacerdote (Vos), Sacerdote Nobre, Sacerdote Fora da Lei, Sacerdote Camponês, Sacerdote Erudito.

Livro do Druida: Conselheiro, Guardião, Fora da Lei, Druida da Aldeia, Andarilho.

Livro do Mago: Acadêmico, Místico, Patrício, Mago Camponês, Bruxo.

Livro do Ladrão: Todos.

Livro do Bardo: Bardo Verdadeiro, Arauto, Bobo, Historiador, Mestre Cantor (Rjurik), Mestre dos Enigmas, Poeta (Vos).

Livro dos Anões: Machado de Aluguel, Guerreiro, Anão do Clã, Nobre de Nascimento, Franco-atirador, Sacerdote do Ofício, Patrício, Campeão, Chaveiro, Comerciante.

Livro dos Elfos: Arqueiro, Mago de Guerra, Caçador.

Livro dos Gnomos e Halflings: Arqueiro, Caminhante Florestal, Pioneiro, Mercenário, Escudeiro, Bandido, Assaltante, Contrabandista, Comerciante, Viajante, Curandeiro.

Livro dos Humanoides: Defensor Tribal, Ser das Minas, Espada de Aluguel, Humanoide Erudito, Xamã, Sacerdote da Guerra, Catador, Sombra. (As raças incluem orcs, goblins e gnolls apenas para PNJs.)

Além do continente de Cerília, o cenário da campanha de BIRTHRIGHT tem outras terras. Personagens com kits verdadeiramente incomuns (ou seja, aqueles que não estão nesta lista) podem existir como estrangeiros sem linhagem. Quase qualquer classe ou raça é apropriada para tal personagem, mas elas devem ser raras! O Mestre pode proibir qualquer classe ou kit que desequilibre o jogo ou distorça o sabor da campanha.

perícias

O sistema opcional de perícias comuns é considerado oficial para personagens do cenário de campanha BIRTHRIGHT. Os personagens podem usar a pontuação de número de línguas baseada em valores de Inteligência para usar em seus pontos de perícias disponíveis. Por exemplo, um guerreiro começa o jogo com três pontos de perícias comuns, mas um guerreiro com inteligência 12 (três línguas permitidas) ganha três pontos adicionais, resultando em seis pontos de perícias comuns no primeiro nível. Nesse sistema, as regras de perícias secundárias não são usadas.

Lembre que um personagem fala sua língua nativa sem gastar pontos com ela, mas ler e escrever essa língua custa um ponto. As oportunidades linguísticas que alguns personagens semi humanos possuem representam as línguas que eles podem aprender apenas se gastarem pontos de perícia para tanto.

novas perícias

Os monarcas de Cerília podem desenvolver as artes de estadismo a um ótimo nível, e jogadores regentes podem aprender essas perícias. Elas são bem úteis para governar um reino. Muitas das descrições dessas perícias se referem às regras discutidas na Parte II: Domínios, nesse livro.

TABELA 6: NOVAS PERÍCIAS COMUNS

Perícia	Grupo	Pontos	Teste
Administração	Geral	1	Int-2
Diplomacia	Sacerdotes	1	Sab-1
Estratégia	Homens de Armas	1	Int-2
Intriga	Ladinos	1	Sab
Leis	Geral	2	Int-1
Liderança	Geral	1	Car-1
Poliorcética	homens de armas	2	Int

Administração. um personagem perito em administração compreende o funcionamento dos aparatos de governo e da hierarquia de governo. Versado nas responsabilidades dos vários braços e ofícios de sua terra, o personagem sabe quais oficiais fazem o serviço. Um personagem regente pode, em um teste bem sucedido, reduzir sua taxa de manutenção em 25% (arredondado para baixo) a cada turno de domínio. Com um teste bem sucedido, ele pode também usar essa perícia para reduzir o custo base de barras de ouro para cada ação de domínio em um.

Diplomacia. Diplomatas talentosos são vitais para o sucesso de qualquer domínio. Um personagem versado em diplomacia compreende o protocolo, as sutilezas e convenções de reuniões diplomáticas e é bom em conseguir o que quer enquanto enfrenta o mínimo de demandas. Com um teste bem sucedido, um personagem pode adicionar um bônus de +4 à chance de sucesso de uma ação diplomática. Se ele falhar no teste de perícia, com um 20 natural, ele comete uma mancada diplomática que causa uma falha ao fim da negociação.

O resultado da resolução do Evento Aleatório em Questão Diplomática (ver parte 2) é automaticamente elevado em um nível (por exemplo, um resultado razoável se torna um bom resultado).

Estratégia. Um guerreiro com o dom da estratégia entende como usar seus exércitos de modo mais efetivo para derrotar seus inimigos. Quando um estrategista lidera o esforço de guerra de um domínio e recebe poder para distribuir ordens, ele pode ganhar a vantagem estratégica se for bem sucedido num teste de perícia.

Intriga. Algumas pessoas possuem o talento para negócios clandestinos. Um personagem com a perícia intriga compreende como tais jogos são jogados. Ele percebe quando uma intriga está em andamento ao seu redor e pode iniciar seus próprios esquemas.

Uma intriga requer de três a seis semanas de preparação (determinado pelo Mestre depois que o personagem desenvolveu seu plano). Depois desse tempo, se o personagem tiver sucesso em um teste da perícia, o esquema se desenvolve como planejado. Uma intriga pode ter como alvo um indivíduo específico; um alvo regente sofre um Evento Aleatório de Intriga.

Se o regente com essa perícia se defende de um Evento Aleatório de intriga, sua resposta é considerada um nível melhor. Adicionalmente, o personagem pode usar essa perícia para informar os jogadores em uma intriga de uma evidência parcial ou informação ao fazer um teste com penalidade que varia de -2 a -6, dependendo da qualidade da informação.

Leis. A firme compreensão do sistema legal de governo e do código criminal pode ser muito útil para um regente. Quando um personagem com essa perícia joga na Tabela 16 para resolução de eventos aleatórios de Problemas de Justiça, ele automaticamente aumenta seu resultado em um nível (ex. um resultado satisfatório vira um bom resultado). Além disso, em um teste bem sucedido, ele adiciona um bônus de +1 à sua chance de sucesso em Criar Fortalezas, Decretos, Domínio ou ação de Espionagem. Um teste precisa ser feito para cada ação pretendida, mas o personagem pode tentar quantas ações por rodada as regras permitirem.

Liderança. Alguns regentes são líderes natos que inspiram grande devoção de seus seguidores. Um personagem com essa perícia adiciona um ponto à sua carisma para propósitos de lealdade, base e número máximo de seguidores permitidos (isso não afeta, porém, a pontuação real de Carisma ou ajuste de reação).

Em um teste bem sucedido, o líder pode melhorar a taxa de lealdade em uma província, por turno de domínio, em um nível. Esse é o

resultado de seu charme pessoal aos principais agitadores que os ganha para seu lado.

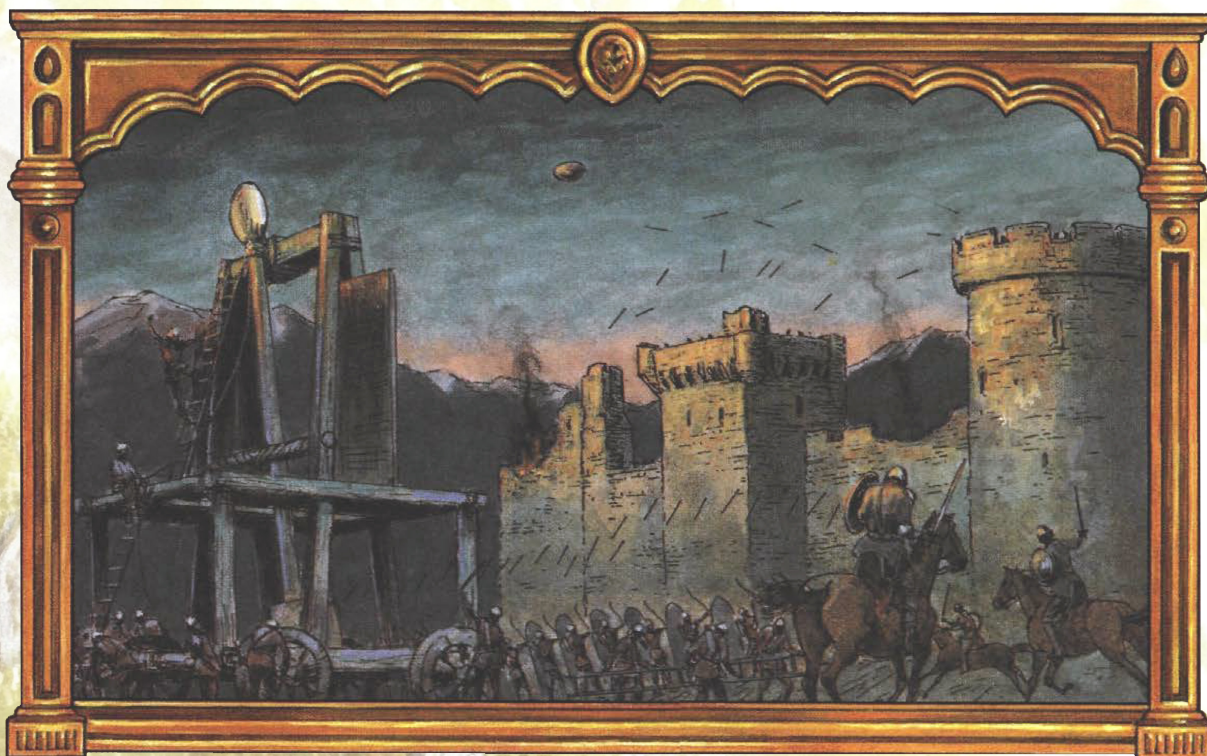
Poliorcética. O personagem é um especialista na construção de máquinas militares e métodos para derrotar fortificações. Normalmente, castelos são invulneráveis a ataques diretos durante os turnos de domínio, a não ser que uma companhia de artilheiros seja destacada para liderar o ataque. Um personagem com a perícia Poliorcética conta como uma unidade de artilheiros quando ele acompanha um exército. Em um teste de perícia bem sucedido, ele pode liderá-los em um ataque contra o castelo; o nível do castelo (veja parte 2) é o modificador negativo ao teste do personagem. O personagem pode tentar um teste por Movimento de Guerra ou semana, reduzindo a penalidade em um ponto a cada novo teste - então, um personagem que sitia um castelo (5) neutraliza seu modificador de -5 no teste depois de cinco semanas de cerco.

Um personagem que é envolvido no planejamento e supervisão de uma nova fortificação pode tentar um teste para aumentar o nível do castelo em um ponto. Quando o castelo está sendo fortificado para aumentar seu nível (por exemplo, do nível 4 para o nível 5), o personagem pode tentar um teste de perícia para aumentar a estrutura para um ponto a mais (para nível 6). (Isso também exige uma ação de personagem). Se o personagem também tiver a perícia Engenharia, ele ganha bônus de +1 em seu teste de Poliorcética.

Uma vantagem estratégica permite ao personagem ignorar as regras que determinam que lado move primeiro seu exército. Ao invés disso, ele pode escolher mover suas tropas em primeiro ou segundo lugar. Todas as outras regras de movimento ainda se aplicam. Se ambos os líderes ganharem vantagem estratégica, os benefícios se cancelam e as regras normais de movimento são usadas.

idiomas

As cinco idiomas humanos servem como formas localizadas de idioma comum em cada área respectiva de Cerília. Algumas dessas linguagens têm formas antigas ou arcaicas que eruditos estudam para ler antigos documentos. Élfico é o idioma mais antigo de Cerília, e permanece notavelmente inalterada há milhares de anos.



Os idiomas disponíveis para os personagens são:

Idiomas humanos

Andu (anuireano antigo)	Basarji (Khinasi)
Anuireano	Rjuven (Rjurik)
Baixo Brecht (moderno)	Vos
Alto Brecht (antigo)	

Idiomas semi humanos

Sidhelien (élfico)	Karamhul (anão)
--------------------	-----------------

Idiomas não humanos

Gigante	Orog
Gnoll	Ogro
Goblin	Troll

equipamento

Em geral, todas as armas, armaduras e equipamentos do Livro do Jogador estão disponíveis em Cerília. Entretanto, nem todo equipamento está disponível em toda parte. Por exemplo, apenas os Khinasi demonstram preferência por espadas curvas, então cimitarras são vendidas apenas em cidades Khinasi.

As Tabelas 7 e 8 listam as disponibilidades de armas, armaduras e montarias em cada cultura de Cerília. Se o item desejado não está disponível na região do personagem, ele deve viajar para aquele local, ou então encontrar, importar com um comerciante que trabalhe com o item e pagar uma taxa extra (de 10% a 50%) pela mercadoria. Armas e armaduras que não estão listadas normalmente são disponíveis em todos os lugares.

As abreviações são Anuire (An), Brechtür (Br), Khinasi (Kh), Rjurik (Rj) e Vosgaard (Vs).

TABELA 7: DISPONIBILIDADE DE ARMAS

Item	Disponibilidade
Arcabuz	nenhum
Zarabatana	nenhum
Arco longo composto	Kh
Arco curto composto	Vs, Kh
Arco longo	Rj, An, Elfos
Besta de mão	nenhum
<i>Besta pesada</i>	An, Br, Anões
<i>Besta leve</i>	An, Br, Kh, Anões
Mangual	An, Br, Vs, Anões
Picaretá	An, Br, Anões
Arpão	Rj, Br
Azagaia	Kh, Vs, Elfos
<i>Main-gauche</i>	An, Br
Armas de haste	
Pique	An, Rj, Br
Alabarda	An, Kh, Br, Vs
Partisan	An, Kh
Todas as outras	An
Cajado funda	nenhum
Espadas	
Espada bastarda	An, Vs
Espada larga	An, Br, Rj
<i>Claymore</i>	Rj
<i>Cutelo</i>	An, Br, Kh
Khopesh	nenhum
Espada longa	An, Br, Vs
<i>Rapieira</i>	An, Br
<i>Sabre</i>	Kh, Vs
Cimitarra	Kh
Espada de duas mãos	An, Br
Tridente	Br, Kh

Nomes em *italico* são descritos com mais detalhes a seguir.

TABELA 8: DISPONIBILIDADE DE ARMADURAS E MONTARIAS

Cota de talas	An, Br, Vs
<i>Placa peitoral</i>	An
Brigandina	An, Rj, Br, Vs
Armadura de bronze	nenhum
Armadura de batalha	An, Br, Anões
Armadura completa	An, Anões
<i>Meia armadura</i>	An, Br
Armadura de peles	goblins, gnolls
<i>Cota melhorada</i>	Kh, Rj
Armadura de placas	An, Br, Vs, Elfos, Anões
Cota de malha	Br, Rj, Vs
Cota de escamas	Kh
Escudos	
Escudo de corpo	Rj, Vs
Broquel	An, Kh, Br
Cota de talas	Kh
Montarias	
<i>Varsk</i>	Vs
Cavalo de guerra pesado	An
Cavalo de guerra médio	An, Kh
Cavalo de guerra leve	An, Kh, elfos

Nomes em *itálico* são descritos com mais detalhes a seguir.

novas armas e armaduras

Algumas armas e armaduras possuem características únicas em Cerilia; por exemplo, as bestas de Cerilia são muito mais poderosas e possuem maiores taxas de dano que suas contrapartidas listadas no *Livro do Jogador*. Características especiais para tais equipamentos estão listadas na seção a seguir.

TABELA 9: ESTATÍSTICAS PARA ARMAS DE CERILIA

Arma	\$(PO)	Peso	Tam	Tipo	Vel	Dano P-M/G
Claymore	25	8	M	C	7	2d4/2d8
Besta						
Leve*	35	7	M	P	7	1d6+1/1d8+1
Pesada*	50	14	G	P	10	1d8+1/1d10+1
Cutelo	12	4	M	C	5	1d6/1d8
Main-gauche	3	2	P	P	2	1d4/1d3
Rapieira	13	4	M	P	4	1d6+1/1d8+1
Sabre	17	5	M	C	5	1d6+1/1d8+1

* Considere o virote do tamanho apropriado à arma; as estatísticas devem ser ajustadas se outros forem usados.

Claymore: a claymore foi desenvolvida pelos Rjurik para atacar as armaduras pesadas usadas pelos cavaleiros Anuireanos. É uma espada de duas mãos bem balanceada, de comprimento médio.

Cutelo: popular entre marinheiros, o cutelo é uma lâmina pesada de um gume, levemente curvada, com o punho protegido.

Besta: na campanha Birthright, as bestas têm um poder de penetração excepcional e por isso uma vantagem especial contra armaduras. A um alcance médio, um alvo de armadura é tratado como se sua CA fosse dois pontos pior que sua classe de armadura atual (bestas não ganham vantagens contra alvos sem armadura). A curta distância, um alvo de armadura é tratado como se sua CA fosse 5 pontos pior que sua atual Categoria de Armadura. Por exemplo, um cavaleiro com armadura completa tem Categoria de Armadura 1, mas uma besta atirada a curta distância é jogada como se o alvo tivesse CA 6. Um mago usando Braçadeiras de Defesa com CA 4 é tratado como CA 4 contra o mesmo tiro. Regras de alcance e taxa de tiros são como detalhados no *LdJ*.

Main-gauche: essa adaga de duelo provê um bônus de +1 na CA quando usada por um personagem com perícia. Ela não pode ser usada para atacar na mesma rodada em que ela é usada para defesa. Se for usada para atacar ao invés de defender, o bônus na CA é perdido.

Rapieira: rapieiras são comuns em regiões onde armaduras pesadas não são convencionais. Elas são especialmente populares em Brechtür.

Sabre: a cavalaria de Khinasi favorece o sabre. Essa lâmina pesada, levemente curvada, põe mais peso no balanço do que a lâmina mais leve de uma cimitarra.

Placa peitoral e couro (CA 6, 11kg): A infantaria e os lanceiros Anuireanos são frequentemente equipados com uma placa peitoral que é usada sobre um longo casaco de couro. A placa de aço protege os órgãos vitais do

usuário; mangas e calças de couro fornecem um pequeno grau de proteção aos membros. O conjunto inteiro custa 80 moedas de ouro.

Meia armadura (CA 4, 18kg): Tropas de infantaria de elite e a maioria da cavalaria média e pesada usam meias armaduras, que consistem em placas de proteção para o torço, coxas e antebraços. Enquanto a armadura de placas se trata de placas usadas sobre cota de malha, uma meia armadura é formada por placas usadas sobre couro macio. Elas custam 300 moedas de ouro.

Cota melhorada (CA4, 22kg): Os Khinasis não gostam de armaduras de placas, mas avanços recentes nas armaduras dos Vos e dos Anuireanos forçaram os Khinasi a melhorar suas cotas de malha, reforçando-as com pequenas barras de metal entrelaçadas aos anéis. A versão Rjurik da cota melhorada dobra a grossura dos elos normais. Cada versão custa 180 moedas de ouro.

Varsks: A vastidão gelada de Voosgard é o lar dos Varsks, um tipo de lagarto gigante peludo domesticado pelos Vos. O clima e a pastagem pobre torna difícil aos Vos manter cavalos, mas Varsks são adaptados ao clima frio e podem ficar até duas semanas com o mínimo de comida.

Um Varsk custa cerca de 250 moedas de ouro, apesar de que um animal excepcional possa chegar ao dobro desse valor. Eles normalmente estão disponíveis apenas em Vosgaard, já que eles não se dão bem com climas mais quentes ou cavalos e outros animais domesticados. **Varsk:** CA 6, Mov 15, DV 5+5, TAC0 15, 1 ataque por rodada, dano 1d8. Defesa especial: sofre apenas metade de dano de ataques baseados em frio. Tamanho grande, Moral alta (12), XP: 270.

Varsks têm 30 pontos de movimento para propósitos de movimento terrestre (veja Tempo e Movimento no DMG). Eles podem carregar cavaleiros e cargas de até 110kg sem serem retardados; até 160kg à metade da taxa de movimento e até 215kg à um terço do movimento. Eles são bem adaptados a se movimentarem sobre a neve e gelo, e ignoram penalidades de movimentos nesses terrenos.

outros equipamentos

Aventureiros dependem de todo o tipo de equipamento, rações e itens de conveniência e necessidade. As listas de equipamentos no *Livro do Jogador* e no *Guia de Armas e Equipamentos (DMGR3)* são geralmente aplicáveis em Cerilia. Se uma questão surgir sobre o tipo de tecnologia disponível, use as seguintes aproximações:

- ◆ Anuireanos, Brechts, Khinasi, elfos e anões estão no equivalente à cultura renascentista.
- ◆ Os Rjurik e os Orogos estão no equivalente à cultura da Idade Média.
- ◆ Os Vos, goblins e gnolls se aproximam da tecnologia da Idade das Trevas.



linhagens

Todos os personagens começam o jogo tanto como plebeus quanto herdeiros de antigas linhagens. Apenas personagens de linhagem podem ser regentes e assim governar seus próprios domínios, mas centenas de personagens de linhagem que não governam também existem. Esses herdeiros podem ser primos de um regente, segundos ou terceiros na linha de sucessão, ou outras relações que não estão na linha para a coroa.

Personagens que possuem origens comuns não são automaticamente plebeus apenas porque eles não descendem de uma linhagem antiga. Eles podem vir de qualquer nível da sociedade. De fato, um grande número de nobres bem nascidos, cortesões, conselheiros e oficiais do governo vieram de heranças mundanas. Existem duas boas razões para jogar com um personagem plebeu: primeiro, o personagem evita as responsabilidades de governar um reino; segundo, interpretar um escudeiro, conselheiro, mago ou capitão à serviço de outro personagem pode ser divertido.

força da linhagem

O sangue de um herói ancestral pode correr sem diluição nas veias de um personagem, ou ele pode ser a mais ténue pretensão a uma linhagem. Isso é identificado pela força da linhagem. Com o passar do tempo, a linhagem de um personagem pode se tornar mais forte através de um reinado sábio ou confrontando herdeiros de outras linhagens e os derrotando em combate heroico.

Similarmente, um personagem de linhagem que é derrotado por outro herdeiro perde um pouco da força de sua linhagem. Muitos regentes e herdeiros são cautelosos com encontros com outros de seu tipo, já que herdeiros são conhecidos por matarem uns aos outros pelo poder em suas veias. As criaturas conhecidas como awnsheghlien o faz sem hesitação; o mais famoso exemplo foi a morte de Michael Roele, o Imperador de Anuire, pelas mãos do Górgona.

Um personagem criado para ser um herdeiro de uma das linhagens joga na tabela 10 para determinar a força da linhagem e seu valor. A categoria da linhagem e seu valor são então registrados na ficha do personagem.

TABELA 10: FORÇA DA LINHAGEM

d100	Força	Valor
01-25	Maculada	4d4
26-65	Menor	5d6
66-95	Maior	8d6
96-00	Grandiosa	8d8

Linhagens **maculadas** são tanto as diluídas por plebeus na árvore genealógica ou as que nunca foram fortes desde sua origem. Apenas um vestígio do direito divino permanece, e após uma ou duas gerações, a linha pode desaparecer completamente. Entretanto, linhagens maculadas tem voltado à proeminência através das ações de personagens excepcionais.

Linhagens **menores** são geralmente descendentes de figuras não heroicas que estiverem presentes em Deismaar. Milhares de soldados comuns e seguidores de acampamentos sobreviveram à batalha para perpetuar linhagens menores. Muitas dessas linhas menores foram destruídas, entretanto, no caos dos primeiros dois séculos que se seguiram depois de Deismaar.

Linhagens **maiores** representam linhas que descendem dos heróis de Deismaar e dos mais poderosos personagens menores que sobreviveram às primeiras décadas de Roubo de Linhagem. Quase todas as linhagens maiores são famosas por Cerília, e as obras e contendas de seus herdeiros são os assuntos de histórias e lendas.

Linhagens **grandiosas** são excepcionalmente raras. Apenas os maiores heróis de Deismaar foram merecedores de linhagens de tal poder, e mesmo assim, apenas se eles estavam perto de uma das divindades. Na região de Anuire, as linhas de Boeruine e Avan são linhagens excelentes. A linhagem de El-Arrasi é uma linha grandiosa de Khinasi.

Linhagens **verdadeiras** se originam de apenas uma fonte: o campeão escolhido por um dos deuses de Deismaar. O campeão precisa ainda estar vivo, ou precisa ter passado sua linhagem para seu descendente direto. O Górgona é um exemplo; ele estava presente em Deismaar e está vivo ainda hoje. Se a linhagem de Roele tivesse sobrevivido, ela seria atualmente uma linhagem verdadeira. Personagens jogadores não podem começar como descendentes de linhagens verdadeiras (mas podem possivelmente descobrir tal herança mais tarde).

derivações de poder

Linhagens são indicadores de mais que puro poder. A natureza da essência divina permeando a herança de um personagem é tão importante quanto a sua força. A derivação de uma linhagem representa de qual das divindades antigas os poderes do personagem vem. Quando os deuses dos Andu, dos Rjuven, dos Brechts, dos Basarji e mesmo dos Masetianos enfrentaram Azrai na batalha

de Monte Deismaar, eles abriram mão de suas vidas imortais para deter seu irmão maligno. Os mortais que sobreviveram absorveram as essências dessas entidades individuais.

Apesar de muitas dessas divindades antigas estarem profundamente ligadas às suas tribos, o cataclisma de Monte Deismaar não respeitou nacionalidade ou raça. As linhagens dos deuses antigos foram distribuídas aleatoriamente pelos sobreviventes. Há uma suave tendência para que linhagens de um deus antigo seja mais prevalente entre membros de uma tribo, já que os deuses antigos tiveram a tendência a perecer próximos à seus seguidores. Por exemplo, a linha de Anduiras é a mais comum nas terras Anuireanas.

Seis derivações, ou fundações para as linhagens (mais uma sétima que ninguém gosta de mencionar) são reconhecidas: as linhas de Anduiras, Reynir, Brenna, Basaia, Masela, Vorynn e a mácula amaldiçoada de Azrai. A maioria das pessoas infectadas pelo sangue de Azrai se tornaram awnsheghlien.

O jogador pode escolher a derivação da linhagem de seu personagem, ou pode jogar o dado e obter resultado na tabela 11.

TABELA 11: DERIVAÇÕES DE LINHAGEM

d100	Derivação
01-20	Anduiras
21-35	Reynir
36-52	Brenna
53-70	Basaia
71-80	Masela
81-90	Vorynn
91-100	Azrai

as linhagens

Ninguém jamais contou o número de linhagens existentes em Cerília, mas cada derivação corre em duas ou três até várias dúzias de famílias. Todos os membros de uma família compartilham a mesma derivação e força.

Cada linhagem corre em uma linha diferente de descendência a partir de um indivíduo diferente afetado pelos eventos em Monte Deismaar. Uma linhagem se refere apenas a uma linha familiar específica e não possui conexão com a linhagem equivalente possuída por um personagem não relacionado.

Quando for criar a linhagem para um personagem, pense sobre os ancestrais do personagem, especialmente no fundador da linhagem. Como esse ancestral ascendeu ao poder? Que alianças, amizades e casamentos existem

com outras linhagens? Existe alguma rusga ou rivalidades? A linhagem está se fortalecendo ou enfraquecendo com o tempo? que outros parentes compartilham a linhagem do personagem, e onde eles estão agora? A seção Sangue e Regência mais além nessa Parte provê linhas guia para determinar linhagens no caso de casamentos internos.

Uma coisa importante para se lembrar sobre linhagens é: Regência nem sempre segue linhas diretas de sucessão. De tempos em tempos, plebeus excepcionais tem se tornado de linhagem simplesmente por estarem no lugar certo, na hora certa, quando um rei ou outro governante morreu. Algumas das explicações para essas ocorrências permanecem um mistério, mas a história guarda vários desses incidentes. Os herdeiros de uma pessoa nem sempre são seus filhos; na maioria dos casos, herdeiros são ativamente escolhidos e não deixados ao acaso.

habilidades de linhagem

Herdeiros das linhagens antigas geralmente possuem talentos incomuns ou poderes associados com suas derivações. Esses poderes especiais são conhecidos como Habilidades de Linhagem. Todos os personagens herdeiros jogam a tabela 12 para determinar o número e poder de suas Habilidades de Linhagem. As categorias de força são cumulativas: um personagem com Força da Linhagem 24 joga o d100 para a categoria 0-10, a categoria 11-19 e a categoria 20-28.

Se a linhagem de um personagem aumentar em força, ele deve jogar o dado para uma nova Habilidades de Linhagem se ele entrar em uma nova categoria. Por exemplo, se uma personagem com uma linhagem de 19 aumenta a força dela para 20, ele pode jogar o dado na categoria 20 - 28 para ver se ele desenvolve uma nova habilidade.

Se a linhagem de um personagem cair para uma categoria mais baixa, ele perde habilidades.

TABELA 12: AQUISIÇÃO DE HABILIDADES DE LINHAGEM

Força da Linhagem	Resultado d100	Habilidade Ganha
0-10	01-90	nenhuma
	91-00	menor
11-19	01-15	nenhuma
	16-80	menor
	81-95	ampl. para maior*
	96-00	maior
20-28	01-10	nenhuma
	11-35	menor
	36-45	ampl. para maior*
	46-96	maior
	97-98	ampl. para grandiosa*
	99-00	grandiosa
29-35	01-50	nenhuma
	51-80	menor
	81-90	ampl. para maior*
	91-00	maior
36-50	01-05	nenhuma
	06-15	menor
	16-26	ampl. para maior*
	27-40	maior
	41-50	ampl. para grandiosa*
51-80	51-00	grandiosa
	01-10	nenhuma
	11-25	ampl. para maior*
	26-40	maior
	41-70	ampl. para grandiosa*
80+	71-00	grandiosa
	01-50	ampl. para grandiosa*
	51-00	grandiosa

*Esse resultado melhora uma das habilidades já existentes do personagem em um nível. Então, melhorada para maior resulta em uma habilidade menor ampliada para maior; a ampliada para grandiosa resulta na melhora de uma maior para uma grandiosa. Se o personagem não possuir uma habilidade para ser ampliada dessa maneira, esse resultado concede uma nova Habilidade de Linhagem no nível descrito.

Depois que o número de Habilidades de Linhagem e suas forças de um personagem tiverem sido determinadas, jogue a tabela 13 para decidir as habilidades particulares para o personagem. Habilidades sanguíneas são geralmente desenhadas para serem ferramentas de

interpretação e vantagens mágicas para personagens sanguíneos para refletir suas heranças únicas. Habilidades que duplicam efeitos de magia não precisam de componentes materiais.

Se uma habilidade jogada no dado não estiver disponível para o personagem por qualquer razão, jogue novamente até que o personagem consiga uma habilidade aceitável. Por exemplo, algumas habilidades listadas na tabela 13 são habilidades maiores ou excelentes apenas; algumas outras podem não estar disponíveis para algumas derivações. Se um personagem joga o dado para uma habilidade menor quando ele é intitulado para uma maior ou uma excelente, ele tem a opção de manter a habilidade menor ou jogar novamente. Se a mesma habilidade é jogada duas vezes, jogue novamente para determinar uma nova habilidade.

TABELA 13: HABILIDADES DE LINHAGEM

d100	Habilidade
01-08	Afinidade Animal (todas)
09-10	Alterar Aparência (maior)
11-13	Antecedentes (menor)
14-18	Astuto em Batalha (maior)
19-21	Aura Divina (maior, grandiosa)
22	Controle Elemental (grandiosa)
23-28	Coragem (todas)
29-34	Cura (todas)
35-36	Detectar Ilusões (menor)
37-38	Detectar Mentiras (menor)
39-41	Estado de Alerta (menor)
42	Forma de Sombra (grandiosa)
43-46	Fúria Divina (maior)
47-56	Habilidade Ampliada (menor)
57-58	Leitura de Caráter (maior)
59-60	Marca de Linhagem (menor)
61	Medo (maior)
62	Pensamentos Indecifráveis (menor)
63-64	Persuasão (maior)
65-66	Proteção Contra o Mal (maior)
67	Regeneração (grandiosa)
68-73	Resistência (todos)
74-75	Senso de Direção (menor)
76-85	Sentido Aguçado (menor, maior)
86-87	Sentir Veneno (menor)
88	Toque de Podridão (grandiosa)
89-90	Viagem (grandiosa)
91-00	Vitalidade de Ferro (menor)

Afinidade Animal

Menor, Maior, Grandiosa

Derivações: todas

Cada um dos deuses antigos foi associado a um totem animal - um símbolo dos princípios da divindade. Personagens com essa habilidade sanguínea tem uma afinidade natural e habilidade para se comunicar com o totem animal de sua derivação.

Como habilidade menor, o personagem tem uma comunicação empática com o animal a um alcance de 18 metros. O personagem precisa ser capaz de ver e ser visto pelo animal. Ele jamais será atacado por membros dessa espécie a menos que estes estejam sendo controlados por magia.

Como uma habilidade maior, o personagem pode falar com animais do totem a vontade. O animal precisa estar a 3 metros do personagem. Membros dessa espécie consideram o personagem um aliado e amigo e irão cooperar com pedidos razoáveis. Um animal pode guiar ou guardar o personagem durante uma viagem à selva, mas ele não o seguirá até a civilização ou regiões inóspitas.

Como habilidade excelente, o personagem pode detectar um único animal totem num raio de 1,6 quilômetros. Ao se concentrar por uma rodada, ele pode ver através dos olhos do animal, o chamar para sua localização ou transmitir informações à ele através de comunicação mental. O personagem aprende primeiro a localização do animal mais próximo, mas pode se concentrar para descobrir a localização de outro animal. Ele pode fazer isso indefinidamente, à taxa de um animal por rodada.

Animais da espécie darão sua vida a serviço do herdeiro. Uma vez ao dia, o personagem pode tomar a forma do animal por até duas horas.

O antigo totem de Anduiras era o leão; para Basaia, a águia; para Brenna, o gato; para Masela, o golfinho; para Reynir, o lobo; para Vorynn, a coruja; e para Azrai, a serpente.

Alterar aparência

Maior

Derivações: Brenna, Vorynn, Azrai

Alguns herdeiros podem alterar brevemente sua forma aproximada e suas características faciais por meio de um talento de ilusão natural. O efeito é igual ao da magia *Alterar-se* ao quinto nível de habilidade, exceto que sua duração é de um turno, mais uma rodada por nível. Ela pode ser usada uma vez por dia. Esse herdeiro pode aproximar sua aparência para a de outra pessoa se ele já a tiver encontrado antes.

Antecedentes

Menor

Derivações: Brenna, Masela, Vorynn

Alguns herdeiros são abençoados (ou amaldiçoados) com as memórias de seus ancestrais. Com concentração, eles podem chamar as memórias de todos seus ancestrais diretos. O personagem ganha essas memórias com seu nascimento; portanto, o personagem não terá nenhuma das memórias de seus pais posteriores ao nascimento de seu personagem. Um irmão que nasça dois anos depois, no entanto, ganhará esses dois anos de memórias que



seu irmão mais velho não ganhou. Da mesma forma, o personagem ganhará as memórias de seu avô até o momento em que seu pai nasceu; a partir desse momento, o personagem ganha as memórias de seu pai, não as memórias de seu avô.

Lugares, pessoas e informações a muito esquecidas em outros lugares podem estar disponíveis ao herdeiro se o mestre permitir.

Astuto em Batalha

Maior

Derivações: Anduiras, Azrai

O herdeiro com essa habilidade é um gênio militar, abençoado com um misterioso poder para analisar as fraquezas de inimigos, criar sólidos planos de ataque, e inspirar as tropas à vitória. Qualquer exército que ele lidere é muito mais efetivo que uma força similar sob comando de outro. (Veja a seção Cartas de Guerra na parte 2) O herdeiro soma um ponto às pontuações de ataque e defesa de um exército que ele comande pessoalmente - ele precisa estar presente na batalha para ganhar essa vantagem. Se dois exércitos se enfrentarem e seus dois líderes tiverem essa habilidade, todos os bônus se cancelam.

Aura Divina

Maior,

Grandiosa

Derivações: Todas, exceto Brenna

Um manto intangível de poder e nobreza cerca alguns personagens sanguíneos, impondo respeito de todos que eles encontram. A aura divina marca o personagem como um herdeiro de poder, assim como a marca de sangue faz; o personagem ganha um bônus de -1 a -4 a todos os testes de reação da tabela 59 do Livro do Mestre.

O herdeiro pode aumentar sua aura uma vez por dia com uma rodada de concentração. O efeito dura uma rodada por nível. Como uma habilidade maior, o personagem pode Cativar qualquer personagem não sanguíneo dentro de 9 metros. Como uma habilidade excelente, a aura do personagem age como Padrão Hipnótico contra criaturas não hostis e como a magia Medo contra inimigos (a habilidade afeta um raio de 9 metros).

Todas as auras afetam apenas criaturas de 4+1 dados de vida ou menos; As auras excelentes podem ser usadas simultaneamente.

Controle Elemental

Grandiosa

Derivações: Anduiras, Basaia, Masela, Reynir

Vários deuses antigos estavam intimamente ligados aos quatro elementos. Masela era a deusa do mar; Basaia era associado ao sol; Reynir era ligado à

terra; Anduiras era associado aos céus. Raros herdeiros dessas linhagens absorveram o poder sobre os elementos de seus progenitores.

O herdeiro com a habilidade de controle elemental pode conjurar um elemental do tipo apropriado uma vez por semana sem risco da criatura se voltar contra ele. O elemental segue as ordens do herdeiro por um turno completo antes de partir.

Além disso, o herdeiro recebe um dos seguintes poderes, dependendo da derivação. Herdeiros de Anduiras podem criar uma Lufada de Vento até três vezes ao dia; herdeiros de Basaia são protegidos por Resistir ao Fogo; Herdeiros de Reynir podem Mesclar com Rochas ou Atravessar Paredes uma vez ao dia; e herdeiros de Masela podem Caminhar sobre as Águas por até 3 turnos inteiros por dia.

Coragem

Todas

Derivações: Anduiras

Como o antigo deus da batalha nobre, Anduiras imbuíu coragem sobrenatural em muitas linhagens derivadas dele. Como uma habilidade menor, personagens com coragem automaticamente passam em testes de resistência contra magias e efeitos que criam medo normal ou mágico, incluindo causar medo, assustar, susto, emoção, medo, assassino fantasmagórico, tambores do pânico, medo dragontino e efeitos similares. Para efeitos que normalmente são negados testes, o personagem pode fazer um teste de resistência com -2 de penalidade.

Como uma habilidade maior, esse efeito se expande a todos os aliados dentro de 3 metros. Como habilidade excelente, todas as unidades na área do campo de batalha (veja a seção Cartas de Guerra na Parte 2) do herdeiro passam automaticamente em testes de moral.

Cura

Menor, Maior, Grandiosa

Derivações: Anduiras, Basaia, Reynir

Os poderes antigos eram capazes de feitos milagrosos de cura: alguns personagens de linhagens herdaram esses poderes. Um personagem dotado de cura como habilidade menor pode curar 1d6 pontos de dano mais 1 ponto por nível em um único indivíduo uma vez por dia. Com a habilidade maior, um curador pode curar a mesma quantidade de dano e também conjurar (como um sacerdote de 7º nível) *remover paralisia*, além de *curar doença* ou *curar cegueira*. Um curador com habilidade grandiosa pode curar 2d6 pontos de dano mais 2 pontos por nível, além de poder *neutralizar veneno* ou usar um dos efeitos maiores.

Detectar Ilusões

Menor

Derivação: Todas, exceto Anduiras

Herdeiros com essa habilidade raramente são enganados por magias de ilusão que criam falsas imagens visuais. Quando um herdeiro encontra uma ilusão, ele é imediatamente permitido a fazer um teste de resistência contra magia. Sucesso significa que o herdeiro imediatamente percebe a ilusão pelo o que ela é, mesmo se ele não estiver fazendo nenhum esforço em particular para não acreditar na ilusão. Se ele conscientemente tentar não acreditar, ele o faz com um bônus de +4 no teste de resistência.

Essa habilidade é efetiva contra qualquer magia de ilusão que cria falsas imagens ou troca a imagem falsa pela realidade. O herdeiro ganha vantagem contra magias como invisibilidade, surdez, imagem borrada, medo e golpe de vista.

Detectar Mentiras

Menor

Derivação: Todas, exceto Azrai

Uma vez por dia, o herdeiro pode se concentrar em um indivíduo e discernir quando ele está falando a verdade, como a magia divina Detectar Mentira. Os efeitos duram por um turno independente do nível do herdeiro. O reverso dessa magia não é possível através dessa habilidade sanguínea.

Estado de Alerta

Menor

Derivações: Basaia, Brenna, Reynir, Azrai

O personagem possui um misterioso senso de seus arredores, e é surpreso apenas se tirar 1 na jogada. Ele ganha um teste normal de surpresa mesmo em situações de surpresa automática.

Forma de Sombra

Maior

Derivações: Brenna, Azrai

Um descendente com esse poder pode transformar a si mesmo e qualquer coisa que ele carregue em sombra viva uma vez por dia durante 1 turno mais 1 rodada por nível. Nesta forma. Ele aparece exatamente como uma sombra, é bidimensional e fica invisível quando consegue se esconder nas sombras. Ele pode escalar ou cruzar qualquer superfície (incluindo superfícies verticais e horizontais, corpos d'água, laterais de edifícios, um campo de pedras pontiagudas) sem impedimentos, quase como se uma sombra caísse no chão.

Um personagem na forma de sombra não pode afetar seu ambiente; Por exemplo, ele não pode fazer ataques, conjurar magias, pegar objetos, abrir portas ou arrombar fechaduras. A forma de sombra não altera o tamanho ou a forma do personagem, nem permite que ele voe.

Enquanto estiver na forma de sombra, o descendente só pode ser atingido por armas mágicas. Mortos-vivos ignoram o personagem, supondo que ele fosse um deles.

Fúria Divina

Maior

Derivações: Anduiras, Basaia, Masela

Quando um personagem com essa habilidade é levado a uma grande raiva, ele se torna um terrível inimigo. Seu corpo é imbuído com força extrema, e a mera visão de seu semblante raivoso causa terror ao inimigo. A fúria divina nunca pode ser conjurada voluntariamente; ela vem ao herdeiro apenas quando ele enfrenta alguém que causou algum dano aos seus entes queridos ou ao herdeiro. O mestre precisa decidir se a interpretação do personagem indica se a fúria pode sobrepujá-lo.

Essa condição garante ao personagem o seguinte: um bônus de +3 para jogadas de ataque e dano; um bônus de +3 em testes de resistência; e resistência a dano - todos os ataques bem sucedidos contra o personagem são reduzidos em um ponto por dado de dano. Magias lançadas pelo herdeiro resultam no maior efeito possível - por exemplo, um mago de nível 5 lançando bola de fogo automaticamente causa 30 pontos de dano (testes de resistência normais ainda se aplicam.); magias de duração variável sempre duram o período máximo de tempo. Além disso, qualquer inimigo a até 10 metros do personagem que cruze o olhar com o dele precisa fazer um teste de resistência contra magia ou será tomado por medo e fugir por 2d6 rodadas. A fúria divina dura por um turno mais uma rodada por nível ou até que a batalha acabe.

Habilidade Ampliada

Menor

Derivação: Todos, exceto Masela

Cada um dos antigos poderes apreciava características diferentes em seus seguidores e incorporava essas características.

As linhagens resultantes geralmente mostram exemplos quase divinos de força, inteligência ou beleza. Um descendente com esse atributo aumenta uma pontuação de habilidade em um ponto se ela for 14 ou mais; ele aumenta em 1d6 pontos se a pontuação de habilidade for menor que 14. Isso pode aumentar uma pontuação para 19 ou até 20 (no caso de alguns personagens semi-humanos).

(Lembre-se de que um aumento na Força de 18/10 para 18/14 é considerado um aumento de 4 pontos.) As habilidades associadas a cada derivação são as seguintes: Anduiras-Carisma ou Força; Basaia - Inteligência; Brenna - Destreza; Reynir - Constituição; Vorynn - Sabedoria; Azrai - Carisma ou Inteligência.

Leitura de Caráter

Maior

Derivações: Basaia, Brenna, Vorynn

O herdeiro é um juiz de caráter sobrenaturalmente perceptivo e pode rapidamente formular avaliações certas das intenções, atitudes e motivações de outro personagem. O herdeiro precisa falar com a pessoa em questão por pelo menos uma rodada para formar sua impressão. Alinhamento não é revelado, mas se o alvo está fazendo algo diretamente relacionado ao seu alinhamento (por exemplo, tramando um ato maligno), o herdeiro terá uma percepção de tendências malignas.

Um herdeiro com essa habilidade é quase impossível de enganar. Ele identificará possíveis traidores ou acordos de má fé com 90% de precisão a menos que a intenção do alvo esteja magicamente disfarçada.

Marca de Linhagem

Menor

Derivações: Todas

O personagem de linhagem carrega um sinal visível e reconhecível de sua herança especial. Dependendo da família, ele pode ser uma mecha branca de cabelo, olhos de verde brilhante ou uma marca de nascença. PNJs que reconheçam a marca tenderão a ser respeitosos com o herdeiro e mesmo inimigos perceberão a marca como um aviso para serem cautelosos perto do herdeiro. Os efeitos da Marca de Linhagem é um bônus de -1 a -4 aos testes de reação (veja tabela 59 no livro do mestre), dependendo das circunstâncias do encontro.

Medo

Maior

Derivação: Azrai

Com um toque, o descendente pode incutir terror absoluto em sua vítima, de acordo com a magia de medo lançada por um mago de 10º nível. A armadura não atrapalha o efeito; o personagem precisa apenas roçar levemente sua vítima (embora uma jogada de ataque possa ser necessária dependendo das circunstâncias). O descendente pode

usar esse poder três vezes por dia. Como benefício incidental, o descendente ganha um bônus de +2 em seus testes de resistência contra todos os tipos de medo que permitem testes de resistência.

Pensamentos Indecifráveis

Menor

Derivações: Todas

Um descendente com essa habilidade é protegido de PES, telepatia, empatia e outras magias e efeitos que permitem que outra pessoa determine o que ele está pensando, sentindo ou planejando. Se um descendente com a habilidade de leitura de sangue do personagem encontrar um descendente com pensamentos ilegíveis, os efeitos se cancelam. Em campanhas que usam poderes psiônicos, considere que o personagem de linhagem é protegido pelo poder telepático de ocultar pensamentos.

Persuasão

Maior

Derivações: Azrai, Brenna

Herdeiros com esta habilidade podem criar argumentos de extrema clareza e lógica, influenciando criaturas mais fracas a fazerem sua vontade. O personagem pode usar uma sugestão (como se fosse conjurada por um mago de 7º nível) uma vez por dia contra qualquer criatura com 7+1 Dados de Vida ou menos. Para ter sucesso, a vítima deve entender a linguagem usada pelo herdeiro.

Proteção contra o Mal

Maior

Derivações: Todos, exceto Azrai

Um descendente com este poder é protegido por uma aura de proteção de 3 metros igual à que cerca um paladino. Criaturas malignas sofrem uma penalidade de -1 em ataques contra o personagem e não podem encantar, enfeitiçar ou dominar o descendente a menos que ele concorde com o ato. Paladinos que ganham esta habilidade irradiam os efeitos para um raio de 4,5 metros.

Regeneração

Grandiosa

Derivação: Anduiras, Reynir, Azrai

Esta habilidade poderosa permite que o descendente se cure a uma taxa anormalmente rápida, recuperando 1 ponto de vida por hora. Isso permite que o personagem se recupere de danos permanentes, incluindo ferimentos profundos, queimaduras, cicatrizes, cegueira, claudicação, etc. (mas ele não pode regenerar partes do corpo decepadas ou reverter condições mágicas como cegueira ou paralisia).

Nesses casos, o descendente recupera 1% de qualquer habilidade perdida por dia. Se o descendente ficar cego por ferimento físico, por exemplo, ele recuperará completamente a visão em 100 dias. Uma perna quebrada ou um ferimento interno grave pode deixar um homem normal aleijado para o resto da vida, mas o descendente pode se recuperar de qualquer ferimento com tempo suficiente.

Um bônus adicional é ganho por personagens que usam a regra opcional Pairando na Porta da Morte no

Capítulo 9 do LdM. Ao usar essas regras, o descendente não continua a perder pontos de vida depois que sua pontuação cair abaixo de zero, embora ele morra se for reduzido a -10 pontos de vida.

Resistência

Menor, Maior, Grandiosa

Derivações: Todas

Alguns descendentes, dependendo de sua derivação, demonstram uma resistência incomum a certos tipos de ataques ou magias. Resistência como uma habilidade menor fornece ao personagem 25% de imunidade ao efeito declarado; uma resistência maior concede 50% de imunidade ao efeito declarado; e uma grande resistência fornece 75% de imunidade. Essas imunidades funcionam de forma semelhante às resistências élficas a magias de sono e encantamento.

Anduiras: Os descendentes de Anduiras são resistentes a magias arcanas da escola de encantamento/feitiço, magias de sacerdote da esfera de encantamento e poderes semelhantes a magias. Como o deus da nobreza e do governo, o próprio Anduiras não poderia ser influenciado ou confundido por tais influências.

Azrai: Os descendentes da linhagem de Azrai são capazes de resistir a magias de necromancia e ataques que drenam níveis. A história sombria de Azrai os torna menos suscetíveis a magias e efeitos que dependem dos poderes das trevas.

Basaia: Ataques ou efeitos baseados em luz e fogo, como raio solar, explosão solar, mãos flamejantes e bola de fogo são menos eficazes contra descendentes do sangue de Basaia. Essa resistência não fornece imunidade completa a danos, mas permite que o descendente sofra apenas metade do dano normal. Se um descendente com essa habilidade for bem-sucedido em um teste de resistência para sofrer apenas metade do dano de tal magia, ele sofre um resultado líquido de um quarto do dano total.

Brenna: Tentativas de desacelerar, enredar, segurar ou restringir magicamente descendentes do sangue de Brenna geralmente falham. Nas lendas antigas, nenhum deus ou mortal poderia colocar a mão em Brenna a menos que ela permitisse.

Masela: Os filhos de Masela resistem a ataques baseados em água e afogamento. Se um descendente com essa habilidade se afogar, um teste é feito contra a resistência do personagem. Se for bem-sucedido, o personagem se recupera e ganha uma habilidade permanente de respirar na água. Se não for bem-sucedido, o personagem morre.

Reynir: Os descendentes de Reynir são resistentes aos efeitos do frio e da fome mágicos e mundanos, e à exposição e ao clima normais. Essa resistência não fornece imunidade completa a danos, mas permite que o descendente sofra apenas metade do dano normal. Se um descendente com essa habilidade for bem-sucedido em um teste de resistência para sofrer apenas metade



do dano de tal magia, ele sofre um resultado líquido de um quarto do dano total.

Vorynn: Como patrono da magia, Vorynn podia ignorar ataques mágicos. Descendentes do sangue de Vorynn são capazes de resistir a magias de mago da escola de invocação/evocação. A resistência do descendente funciona como a do sangue de Reynir (metade do dano se aplicável; um quarto do dano se a resistência for bem-sucedida).

Senso de Direção

Menor

Derivação: Masela, Reynir

O personagem com senso de direção não possui a menor chance de se perder. Se ele souber seu destino, ele tem uma noção perfeita de onde ele está. Isso não significa que o personagem sempre siga o caminho mais fácil quando viaja, já que ele poderia facilmente encontrar terreno impossível de atravessar e ser forçado a fazer um desvio.

Herdeiros de derivações de Reynir possuem essa habilidade apenas em regiões rurais ou selvagens. Descendentes do sangue de Masela não se perdem no mar.

Sentido Aguçado

Menor, Maior

Derivações: todas

Personagens de linhagem são algumas vezes dotados com poderes de percepção muito além dos mortais comuns. A natureza do sentido aguçado depende da derivação e o poder de linhagem personagem.

Anduiras: Descendentes de Anduiras podem detectar o mal três vezes por dia, conforme descrito para paladinos no *LdJ*. Como habilidade principal, eles podem detectar o mal à vontade.

Azrai: Um descendente de Azrai pode ver dentro e através das sombras sem dificuldade. Ao anoitecer, sua visão é tão aguçada como se fosse dia claro. Qualquer um que se esconda nas sombras (independentemente do dia) sofre uma penalidade de 50% no teste se um descendente de Azrai aparecer no esconderijo.

Como habilidade principal, o descendente de Azrai ganha o poder de ver o Mundo das Sombras, como é conhecido nos halflings (*detectar o mal*, *detectar mortos-vivos* e *detectar magia* [somente necromancia] no mundo real; de acordo com as magias de mago no quinto nível da habilidade: 75% de chance de sucesso; sempre que o descendente desejar; concentrar-se por uma rodada permite todos os três ao mesmo tempo). Os descendentes de Azrai também podem observar lugares onde uma passagem para o Mundo das Sombras pode ser feita, mas isso não confere a habilidade de entrar no Mundo das Sombras.

Basaia: Os descendentes do sangue de Basaia têm a visão de um falcão. Eles conseguem detectar detalhes e movimentos a

uma distância dez vezes maior que a de um ser humano normal. Todas as penalidades de alcance de mísseis para o descendente são reduzidas em uma categoria, ou seja, tiros de longo alcance sofrem a penalidade de -2 para tiros de médio alcance, e tiros de médio alcance não são penalizados.

Como habilidade principal, os descendentes de Basala podem penetrar na escuridão normal ou mágica por um turno por dia, enviando raios estreitos de luz solar ardente de seus olhos. A luz alcança uma distância de 18 metros.

Brenna: A linhagem de Brenna é abençoada com a visão e a audição dos gatos. Eles têm infravisão com alcance de 9 metros e ganham um bônus de +1 em testes de surpresa. Não há nenhuma habilidade importante para a linha de Brenna.

Masela: Personagens dessa derivação não são prejudicados pelo vento, chuva, neblina, neve ou qualquer outro clima. obscurecimento relacionado. O personagem pode enxergar pelo menos 36 metros, mesmo nas piores condições (embora a escuridão afete o personagem normalmente), e a audição não é prejudicada pelo vento uivante ou pela chuva torrencial.

Um descendente com uma habilidade importante pode ouvir seu nome falado (assim como o que é dito sobre ele) em qualquer lugar num raio de 16 quilômetros. Tanto o descendente quanto o orador devem estar ao ar livre no momento. O vento traz até ele conversas sobre o rebento; Os inimigos devem ter cuidado ao pronunciar seu nome.

Reynir: Um descendente de Reynir é afinado com a natureza e possui proficiência em Rastreamento como um patrulheiro de nível equivalente. (Se o descendente for um patrulheiro, ele ganha um bônus de +4 em sua pontuação de Rastreamento.) Em

Além disso, o descendente só é surpreendido em cenários selvagens com um resultado de 1; Ele observa o estalar de galhos, os movimentos de pássaros e pequenas criaturas, além de outros sinais reveladores da presença de um inimigo. Não há nenhuma habilidade importante para o sangue de Reynir

Vorynn: Personagens da linhagem de Vorynn têm uma capacidade limitada de ver o futuro. Ao se concentrar por uma rodada, o descendente pode tentar descobrir o resultado de suas ações, obtendo informações equivalentes a uma magia de adivinhação conjurada por um sacerdote de 8º nível. Ele pode tentar isso uma vez por dia.

Como uma habilidade principal, o efeito de adivinhação pode ser ativado automaticamente quando o personagem estiver caminhando para um perigo desconhecido (isso não conta contra sua tentativa ativa de adivinhação). Há 60% de chance de que a habilidade de sangue seja ativada; O Mestre pode modificar essa chance com base na natureza e no grau de perigo. Ameaças fortes e malignas têm mais probabilidade de ativar a habilidade do que perigos mais fracos e acidentais.

Sentido de Veneno

Menor

Derivações: Azrai, Reynir

O personagem com poder de linhagem ganha 90% de chance de detectar qualquer veneno ou substância nociva a menos de 1 metro de sua pessoa. Ele ganha 25% de chance de detectar tais agentes a menos de 3 metros. Esta habilidade é um esforço natural e involuntário; assim como um personagem notaria que a comida cheirava podre ou o vinho azedou, ele notaria se estivesse envenenado. Se o personagem ingerir um veneno apesar disso, ele sofre todos os efeitos normais.

Toque de Podridão

Grandiosa

Derivação: Azrai

Um personagem com essa habilidade pode destruir objetos inanimados com um mero toque. O metal enferruja, a pedra se desintegra em areia e a madeira apodrece em polpa. O descendente pode usar esse poder uma vez por dia e pode afetar até 3 metros cúbicos mais 0,3 m cúbico por nível. O efeito é quase instantâneo, e qualquer item tocado deve fazer um teste de resistência à desintegração ou ser destruído. Se usado contra as armas ou armaduras de um inimigo, o descendente deve ter sucesso em uma jogada de ataque para ativar o poder.

Essa habilidade tende a se manifestar acidentalmente cerca de uma vez por mês, possivelmente destruindo itens que o personagem não deseja arruinar.

Viagem

Grandiosa

Derivações: Todos, exceto Anduiras e Reynir

Essa habilidade potente permite que um descendente use uma forma limitada de teletransporte com base em sua derivação. Qualquer coisa que o personagem use ou carregue é teletransportada com ele, e o personagem pode levar um companheiro com ele por nível. Um personagem pode usar esse poder uma vez por semana a cada cinco níveis; assim, personagens de níveis 1-4 podem se teletransportar uma vez por semana, personagens de níveis 5-9 podem se teletransportar duas vezes por semana, etc.

O personagem deve saber seu destino por meio de uma visita anterior ou usando alguma forma de visualização mágica ou vidência para estudar a área antes de invocar este poder.

Azrai: Os descendentes de Azrai podem entrar no Mundo das Sombras entre o pôr do sol e o nascer do sol, ganhando a habilidade de andar nas sombras da mesma maneira que os halflings. O personagem deve encontrar um local de intersecção onde o Mundo das Sombras esteja próximo; isso pode ser feito por meio de várias magias ou pela habilidade de sangue sentido aprimorado.

Basaia: Os descendentes de Basaia viajam pisando de chama em chama. Um descendente deve entrar em um fogo grande o suficiente para imergir seu corpo inteiro e deve emergir de um fogo de tamanho semelhante.

O descendente não é prejudicado pela transição, mas outros que o seguem devem se proteger.

Brenna: Um descendente de Brenna que esteja em qualquer estrada, caminho ou trilha pode viajar para qualquer ponto na mesma estrada ou qualquer estrada que se separe dela. Geralmente, isso permite viajar de qualquer parte de Cerilia para quase qualquer destino no continente.

Masela: Os filhos de Masela podem viajar através de corpos d'água. Ao ficar nas águas rasas de um rio, lago ou mar, o personagem de linhagem pode se mover para qualquer ponto em sua costa.

Vorynn: Um personagem da linhagem de Vorynn pode viajar ao nascer ou pôr da lua para qualquer destino. O tempo é crucial - o personagem tem apenas cerca de dez minutos por dia em que essa habilidade funcionará.

Vontade de Ferro

Menor

Derivação: Anduiras, Reynir, Azrai

Personagens com vontade de ferro são mais resistentes do que personagens comuns. A energia mística de sua herança divina permite que eles perseverem quando mortais inferiores se cansam ou perecem. Esta habilidade fornece ao personagem a proficiência em Resistência e 2 pontos de vida bônus que são permanentemente adicionados ao seu total. Além disso, quando confrontado com uma magia de controle mental, como dominação ou enfeitiçar pessoa, o personagem ganha um bônus de +2 em seu teste de resistência.

sangue e regência

Quando uma criança nasce de um descendente de uma linhagem antiga, a criança herda a força e a derivação da linhagem de um dos pais. A criança ganha a derivação da linhagem do pai com a linhagem mais forte, mas a força é diluída pela linhagem mais fraca. A força da linhagem da criança começa como a média das forças da linhagem de seus pais. Por exemplo, um pai derivado de Brenna com uma força de 40 e uma mãe derivada de Reynir com uma força de 30 têm um filho. A criança herda a linhagem de Brenna com uma força de 35.

Uma criança de linhagem não ganha ou perde força de linhagem com base nas ações dos pais ou da família. Se um pai de sangue for morto em batalha por um awnshegh, a linhagem de sua filha não será afetada. Da

mesma forma, se uma mãe de sangue se torna a Grande Alta Rainha após o nascimento de sua filha, o aumento da linhagem da mãe não aumenta a força da filha.

passando a linhagem

Um personagem pode passar voluntariamente sua linhagem para outro personagem participando de uma cerimônia de investidura (descrita em detalhes na Parte II). O receptor da linhagem aumenta sua linhagem para o poder do doador, enquanto o doador se reduz a uma força de linhagem de 0. Com efeito, o doador desiste de toda a sua herança e a passa para outro indivíduo. Se a força da linhagem do receptor já for mais forte do que a do doador, a força do receptor aumenta em apenas 1 ponto.

Esse ato altruísta normalmente ocorre quando um pai faz grandes conquistas e ganha honra após o nascimento de uma criança e deseja passar a linhagem mais forte para sua prole, em vez de permitir que seus poderes desapareçam após sua morte. Um governante sem herdeiros pode enobrecer um conselheiro de confiança e, assim, designá-lo como herdeiro.

Os personagens são raramente forçados a desistir de suas linhagens, embora a ameaça de morte, o uso de reféns, feitiços controladores da mente ou truques sujos semelhantes possam convencê-los a participar da investidura “voluntariamente”.

regência

Enquanto muitos descendentes e awnsheghlien vagam por Cerília com heranças nobres e habilidades de linhagem potentes, seus poderes têm pouco significado sem um domínio para controlar. Personagens de linhagem que controlam reinos são abençoados com uma conexão mística com a terra - um direito de governar que os infunde com poderes, responsabilidades e benefícios sobrenaturais.

Ninguém sabe como esse vínculo entre governante e domínio ocorre, mas alguns estudiosos acreditam que está ligado aos poderes de confiança e crença - com efeito, o poder do governante é derivado da fidelidade de seus súditos.

Algo no sangue semi-divino de um descendente nobre responde à lealdade de seus seguidores da mesma forma que uma verdadeira divindade ganha força dos adoradores.

Reis e nobres não são os únicos governantes abençoados com essa



habilidade mística. Os sacerdotes carismáticos obtêm o mesmo tipo de poder da confiança de suas congregações. Os príncipes mercantes e mestres de guilda desfrutam da confiança daqueles que trabalham para eles ou lhes pagam tributo. Até os magos ganham poder com o respeito das massas.

Como cada governante e cada domínio são únicos, o povo de Cerília se refere a esses indivíduos como regentes. Nesse sentido da palavra, eles são servos do poder que detêm tanto a confiança do povo quanto a responsabilidade pela terra. O poder místico que os regentes derivam de sua servidão é conhecido como direito divino, karma ou nobreza - mas é mais comum e corretamente chamado de regência:

Em termos de jogo, a regência é medida por um valor de Pontos de Regência (PR), assim como os pontos de vida e a força da linhagem. Nem todos os personagens de linhagem ganham uma pontuação de Pontos de Regência - apenas regentes acumulam uma pontuação de Pontos de Regência! Os descendentes que optam por não governar domínios nunca ganham Pontos de Regência, nem os personagens sem uma linhagem divina.

Os Pontos de Regência de um governante podem ser usados para aumentar o poder de sua linhagem (possivelmente ganhando novas habilidades de sangue) ou para aumentar o sucesso de governar seu domínio (descrito na Parte II).

usurpação (roubo de linhagem)

Quando dois descendentes se encontram em batalha e um morre, circunstâncias especiais podem permitir que o assassino ganhe parte do poder da linhagem da vítima. Os descendentes de Cerília descobriram essa estranha condição logo após os eventos no Monte Deismaar. As traições e rixas resultantes entre os descendentes de Cerília contribuíram para mais de mil anos de guerras incessantes.

Se um personagem de sangue morrer de morte natural ou perecer nas mãos de um plebeu, sua linhagem não é infectada e todas as suas características de linhagem morrem com ele. Se um personagem regente morrer de maneira semelhante, seu herdeiro assume o domínio do regente e seu valor de Pontos de Regência. O herdeiro não ganha nenhuma força ou habilidades de sangue (mas ainda pode ganhar posições materiais).

Se um herdeiro ou regente morrer como resultado de outro personagem de linhagem perfurando seu coração, o herdeiro da vítima assume seu domínio, mas os Pontos de Regência da vítima são perdidos. (O ato de perfurar o regente através do coração deve ser o golpe mortal.

Perfurar o coração do regente depois que ele estiver morto não afeta a transferência de regência ou linhagem.)

Além disso, o assassino aumenta sua força de linhagem em 1 ponto se a linhagem do assassino for mais forte ou igual à força de sua vítima; o assassino ganha 2 pontos se sua linhagem for mais fraca do que a de sua vítima. Se uma vítima perfurou o coração até o último de sua linhagem, a linhagem do assassino aumenta: em 1 ponto por 5 pontos da força da linhagem da vítima e o assassino também reivindica os Pontos de Regência da vítima.

O herdeiro de um regente não precisa ser seu filho; o herdeiro pode ser um tenente ou até mesmo um plebeu que faça jus aos ideais da linhagem. Os regentes sempre escolhem ativamente seus herdeiros.

tighmaevril

Os casos mais raros de roubo de linhagem ocorrem quando um descendente é morto com uma arma feita de tighmaevril (tih-MEE-vril), ou prata de sangue. O assassino adiciona metade da força da linhagem da vítima à sua própria linhagem e corta o vínculo entre terra e rei. O domínio da vítima fica descontrolado e seus herdeiros não ganham Pontos de Regência.

Tighmaevril é uma liga rara criada por um elfo ferreiro chamado Ghoigwnnwd há mais de 2.000 anos. Ele era a única pessoa que sabia o segredo de trabalhar o metal e fez cerca de uma dúzia de armas tighmaevril. As armas foram primeiro valorizadas por sua força e beleza. Suas propriedades incomuns permaneceram desconhecidas até que uma dessas armas fosse usada para matar um descendente.

No cenário de campanha BIRTHRIGHT, cada jogador pode escolher jogar como um regente – um personagem que reina seu próprio domínio. Ele pode ser o senhor de um reino ou um baronato, o patriarca de um templo, o líder de uma guilda de ladrões, ou um mestre das artes mágicas.

regência

Regência é o poder místico associado aos nobres de descendência e líderes. É uma mistura de nobreza, honra e sina que um verdadeiro rei verga como uma coroa invisível. Se um personagem governa bem e exemplifica as qualidades de seu alinhamento, sua regência é forte – sua aura invisível de poder o ajuda a fazer coisas que meros mortais nem poderiam sonhar. Se um rei governa de maneira pobre, sua regência enfraquece.

Em termos de jogo, a regência de um personagem é medida por um valor: Pontos de regência, ou PR. Durante o jogo, o regente pode usar esses pontos para expandir seu domínio, aumentar o poder de sua linhagem ou afetar eventos ocorrendo dentro de seus domínios.

personagens e domínios

Em todo personagem é um rei. Cada jogador decide se seu personagem é um governante ou é livre do peso da coroa. Isso significa que três tipos de personagens existem numa campanha de BIRTHRIGHT: Descendentes, Regentes e Aventureiros não descendentes, ou Plebeus.

Descendentes são nobres que descendem das linhagens heroicas de Cerília. Um personagem Descendente pode ser um regente, o parente de um regente, ou um membro de uma linhagem que não reina em um domínio. Descendentes possuem uma linhagem derivada, e força, mas se eles não governam um domínio, eles não acumulam Pontos de Regência. Personagens podem começar como descendentes e se tornarem regentes depois.

Regentes são personagens descendentes que possuem domínios de algum tipo. Domínios podem ser reinos, redes de guildas, sectos de templos ou coleções de poder mágico. Um personagem pode carregar um título como rei, duque, conde, príncipe, patriarca ou mestre de guilda. Regentes acumulam Pontos de Regência ao controlarem

domínios e a força de sua linhagem pode mudar com o sucesso de seu governo.

Personagens **Plebeus** representam 99% da população de Cerília. Para cada rei descendente existe uma corte cheia de conselheiros, servos, guardas e atendentes. Alguns dos personagens podem ser exímios aventureiros. Personagens Plebeus não possuem força de Linhagem ou derivação e não podem ser regentes.

criando um personagem regente

Quando um jogador decide que seu personagem BIRTHRIGHT é um regente, três passos extras são adicionados ao processo de criação de personagens. Primeiro, o jogador precisa escolher ou criar um domínio para seu personagem – veja Seleccionando um Domínio. Segundo, o personagem ganha 10 pontos de vida de bônus que são permanentemente adicionados ao seu total. Um guerreiro de primeiro nível com 7 pontos de vida é elevado para 17 pontos de vida quando ele é designado um regente. Esses pontos de vida extra são perdidos se o per-

sonagem um dia abdicar ou de alguma forma perder seu domínio. Terceiro, o personagem ganha uma chance de sortear um item mágico aleatório

parte II: domínios

utilizável por sua classe ou começar o jogo com uma montaria e qualquer armadura e armas não mágicas que ele escolha. Como um governante, ele tem acesso a dinheiro e recursos com os quais outros personagens inicialmente não podem contar.

personagem não regente

Descendentes e plebeus são criados seguindo as regras na Parte I desse livro. Descendentes pode começar o jogo com uma montaria e armas e armaduras de sua escolha, como descrito acima para regentes. De fato, disso se pressupõe que o descendente tenha origem nobre. O jogador também deve escolher de que domínio o personagem vem, e deve determinar sua relação com o governante (incluindo um governante jogador, se ambos os jogadores concordarem).

Personagens plebeus ganham um bônus especial de 10% no seus pontos de experiência para compensar sua origem humilde. Tais personagens podem servir como tenentes, guardas ou conselheiros para um personagem regente jogador se ambos concordarem. Esse bônus é

cumulativo com quaisquer bônus por altos valores de atributos.

o domínio

Domínios tomam muitas formas. Tipicamente, o tipo de domínio que o personagem governa está associado à classe do personagem. Guerreiros são normalmente nobres intitulados que governam reinos. Clérigos tendem a controlar hierarquias sacerdotais e templos e ocasionalmente controlam terras sob governos teocráticos. Ladrões controlam guildas e os submundos de seus domínios, enquanto domínios de magos incluem todos os lugares onde eles têm influência mágica. Um ranger ou um druida podem nem governar, mas confiarem numa rede de aliados e contatos. Domínios raramente são feitos de apenas um tipo de construção, e geralmente incluem diversos elementos diferentes.

O domínio de um personagem abrange um ou todos os seguintes:

- ◆ A província que ele governa
- ◆ Construções em suas próprias províncias
- ◆ Construções em províncias controladas por outros PJs ou PNJs
- ◆ Ativos como estradas, castelos e exércitos

Reinos: O termo reino se refere a qualquer domínio que inclui uma ou mais províncias. O governador de uma província é um Lorde reconhecido ou entidade política capaz de fazer leis, executar justiça e cumprir os deveres esperados de um chefe de estado. Um domínio composto inteiramente por guildas, templos ou fontes de magia não é um reino – apenas domínios com províncias podem ser chamados de reinos.

selecionando um domínio

Os jogadores devem escolher um domínio para seus personagens regentes. O livro *Ruínas do Império* provê um diretório dos domínios disponíveis em *Annuire*. O personagem jogador, como novo regente, ganha todos os ativos do domínio selecionado assim como as ameaças como construções de PNJs em suas fronteiras. Ignore informações sobre o governante desse domínio – o personagem jogador assume como o regente.

Opcionalmente, jogadores podem customizar domínios usando a regra de *Design de Domínio* no apêndice desse livro (dependendo da aprovação do mestre).

O Mestre terá que realocar o domínio de tamanho similar no mapa *Cerília*, substituindo informações

relevantes com as características do domínio recém desenhado pelo personagem.

descrevendo um domínio

E importante entender primeiro o básico de regras de domínio e o que realmente compreende um domínio. Domínios são compostos de províncias, construções e ativos.

PROVÍNCIAS

Uma província é uma divisão política como um condado ou um distrito. Geralmente, as divisões são o resultado de terreno, economia e lealdades. A maioria das províncias medem de 1600 a 2400 quilômetros quadrados, apesar das dimensões exatas não serem importantes.

A característica vital de uma província é seu nível: esta é a medida principal de sua prosperidade e importância. Níveis de província são abreviados para facilitar o jogo ao pôr um número entre parênteses após a construção, então se *Príncipe Wilhem* governa uma província de nível 2, *Príncipe Wilhem* governa uma província (2).

- ◆ *Províncias de nível 0* são selvagens, desabitadas ou insustentáveis, lar de nada mais que vilarejos esparsos ou pequenas vilas. A população total é geralmente menor que 1000 pessoas.
- ◆ *Províncias de nível 1 a 3* são regiões rurais levemente povoadas, com pequenas vilas e uma ou duas cidades de 1000 habitantes ou menos. A população pode variar de 2000 a 10000 pessoas.
- ◆ *Províncias de nível 4 a 6* são povoadas de fazendas com pequenas indústrias. Cidades grandes podem ter populações de 5000 habitantes, e a população geral varia de 10000 a 40000 pessoas.
- ◆ *Províncias de nível 7 ou mais* são densamente povoadas, com indústrias bem desenvolvidas e grandes cidades. A população pode ultrapassar 100000 pessoas.

Províncias também são descritas em termos de terreno. O terreno é importante durante aventuras e quando se deve mover tropas em época de guerra. Se você escolheu um domínio pré gerado, o terreno e o nível de cada província já estão determinados. Se você usar as regras de Design de Domínio, você pode criar qualquer tipo de domínio que preferir.

CONSTRUÇÕES

Províncias também são descritas pelos estabelecimentos dentro dela. Quatro tipos de construções existem: guildas, foros, fontes (construção mágica) e templos.

Uma província é limitada no número de construções que ela pode suportar. Considera-se que cada província possua uma quantidade de espaços igual ao seu nível disponível para a maioria das construções. Uma província (4) pode acomodar até 4 espaços de foros, 4 espaços de templos e 4 espaços de guildas (o número de fontes mágicas é determinado de maneira diferente). Normalmente, o governante de uma província controla algumas das construções de uma província. Outros regentes também podem clamar guildas, templos ou foros nos domínios. Isso significa que vários regentes podem ter influência na mesma província, mesmo que apenas um a governe. De fato, mais de um regente pode controlar um tipo de construção (por exemplo, em uma província (4), dois regentes controlam 2 níveis de construções templo). Entretanto, o número de regentes que podem ter controle sobre uma província é limitado:

- ◆ Uma província de nível 1 a 3: apenas um regente pode controlar um tipo de construção
- ◆ Uma província de nível 4 a 6 : um ou dois regentes podem dividir os espaços disponíveis de construções.
- ◆ Províncias de nível 7 a 9: até 3 regentes podem dividir os espaços de um tipo de construção.

Note que construções de nível 0 não contam nestes totais.

(Nota: esta análise é fornecida por uma questão de praticidade. O Mestre pode alterar ou ignorar esta linha de orientação.)

Nem todos os espaços disponíveis precisam ser preenchidos. Por exemplo, digamos que Terienes o clérigo possua uma construção templo numa província (3). Porque é uma província de nível 3,

nenhum outro personagem pode controlar construções templo lá, ainda que seu templo seja um templo (1), templo (2) ou templo (3).

É importante manter um registro dos tipos e níveis das construções que os personagens possuem em suas províncias. Da mesma forma, jogadores devem manter cuidadosa atenção aos governantes que mantem construções nos territórios que seus personagens controlam.

Guildas tendem a ser as pedras fundamentais dos domínios ladinos, apesar de qualquer classe de regente possa controlar construções guildas. Em Cerília, centenas de guildas de artesãos e companhias mercantes controlam o comércio. Um regente que controle muitas guildas tende a ser um príncipe mercante, um investido ou uma figura do submundo, apesar de uma guilda ser quase sempre um negócio legítimo. O tipo de guilda (artesãos, carroceiros, la-



drões,
etc)

nunca é
especificada

pelas regras, mas

o personagem regente

deve designar o tipo de guilda que ele controla ao seu sabor. Cada nível de uma construção guilda representa o controle sobre uma quantidade da riqueza da província: uma guilda (2) numa província (4) é então responsável por 50% da economia da província.

Um regente deve controlar uma guilda para poder criar rotas de comércio.

Leis são qualquer entidade (variando de patrulheiros vigilantes a guarda leal do rei) que afetem a habilidade

do governante de controlar a província e a lealdade dos servidores do seu governo, incluindo burocratas e polícias. Quando um Foro pertence a um regente que é hostil ao governante da província, ela representa banditismo e ilegalidade. Governantes sábios tentam controlar pelo menos alguns foros em províncias que eles controlam, já que elas melhoram a habilidade de controlar áreas em rebelião.

Fontes representam o poder mágico de uma província. Diferente de outras construções, o nível de uma fonte é muito menor em áreas muito desenvolvidas, já que o desmatamento e povoamento de uma região enfraquecem as forças mágicas naturais. Terra intocada contém muito mais energia mística; logo, o potencial de uma fonte varia inversamente ao nível da província onde ela reside. Uma província (8) não consegue suportar mais que uma fonte (1) ou (2). Veja Magia e Magias de Reino na Parte III.

Templos são monastérios, altares, templos e catedrais da fé do personagem. Naturalmente, eles são vitais para o sacerdote do personagem. O nível da construção templo reflete a divisão de fiéis na província; um sacerdote com um templo (1) numa província nível 4 possui cerca de 25% da população comparecendo às suas igrejas. Construções templo podem ser controladas por qualquer classe de personagens regentes, mas apenas clérigos que controlam templos podem usar magias de reino.

ATIVOS

Qualquer coisa que um regente controle que não está listado acima é conhecido como ativo. O regente controla o gasto de dinheiro, a construção de castelos e o movimento de exércitos. Ativos não contribuem para a regência do personagem, mas elas podem ser um fator maior no sucesso do domínio do regente. Existem oito tipos de ativos: exércitos, cortes, fortificações, linhas ley, tenentes, estradas, rotas de comércio e tesouros.

Exércitos são a força militar à disposição do personagem. Geralmente, um regente pode criar um exército, treinar recrutas ou criar milícias a vontade, desde que ele governe a província onde o fará. Regentes que controlam apenas construções podem criar exércitos apenas se o governante da província permitir, mas pode fugir dessa restrição contratando mercenários ou usando o tesouro para dar suporte a ações militares de um reino aliado.

Cortes são centros de poder, locais onde o regente pode travar os negócios do reino. A cada ação de domínio, o regente decide o quanto a corte será grande e elaborada. Cortes afetam o uso de uma ação de diplomacia; uma corte impressionante pode permitir ao regente ser mais persuasivo, enquanto uma corte relapsa e rebelde irá provavelmente manchar sua reputação.

Fortificações tornam a província mais difícil de atacar. Dois tipos de fortificações são possíveis: castelos e construções fortificadas. Um castelo protege toda uma província, enquanto uma construção fortificada torna

uma construção mais resistente à destruição. Construções fortificadas podem ser monastérios ou catedrais defensáveis, torres de magos isoladas ou fortalezas de bandidos escondidas.

Fortificações são graduadas por níveis, assim como províncias e construções. O nível de uma construção fortificada não pode exceder o nível da província que ela protege. Um castelo, no entanto, pode ser construído até o nível 10 independentemente do nível da província onde ele é construído.

Linhas ley são conduítes criados por magos para carregar poder mágico de uma província para outra. Magias de reino requerem enormes quantidades de poder mágico; uma linha ley permite ao mago transferir poder de uma área de forte magia para uma fraca para poder lançar o encanto.

Tenentes são seguidores leais e competentes que podem ajudar um regente a resolver os numerosos problemas diários que podem surgir. Se um regente não tem tempo para seguir até a fronteira e caçar banditos, ele pode apontar um tenente para resolver o problema. Tenentes não são ativos no sentido físico, mas são tão importantes quanto castelos ou exércitos.

Estradas, sem surpresa, permitem movimento fácil entre províncias para exércitos (e aventureiros também). Elas são particularmente importantes em regiões de terreno difícil, como florestas fechadas, montanhas e pântanos. Estradas também são necessárias para darem suporte a rotas de comércio.

Rotas de Comércio geram renda para um domínio. Como fortificações, rotas de comércio possuem níveis que refletem sua importância. Dois tipos de rotas podem ser criados: rotas entre províncias de tipos de terreno diferente e rotas dentro de uma mesma província costeira para representar comércio marítimo. Neste caso, a província em questão precisa ser de nível 4 ou superior. Rotas de comércio precisam ser amparadas por estradas e construções guildas.

O **tesouro** de um domínio é crítico para o sucesso de um regente, já que castelos e exércitos custam dinheiro. Apesar de a maioria dos regentes possuírem grandes extensões de terra e propriedades sob seu comando, o tesouro consiste apenas de moedas e outros ativos físicos. Um regente sábio mantém o estado de seu tesouro sob constante vigilância – é embaraçoso começar uma guerra e então ficar sem dinheiro para pagar tropas.





LEALDADE

Considera-se que todas as províncias possuam um nível de lealdade. Construções não são graduadas em lealdade. Foros(Lei), entretanto, podem ajudar um governante a controlar a lealdade de suas terras.

A lealdade é dividida em 4 níveis: alta, normal, ruim e rebelde. A lealdade é afetada por impostos, guerras, eventos aleatórios e manipulações amigáveis ou hostis.

regência e domínios

Os Pontos de Regência de um personagem estão intimamente ligados ao seu sucesso em gerenciar seu domínio; de mesma maneira, o sucesso de seu domínio está ligado aos seus Pontos de Regência. Um governante com um grande número de pontos de regência pode cumprir tarefas difíceis mesmo com severa oposição, enquanto um governante com PR baixo pode ter problemas mesmo gerenciando tarefas rotineiras. Da mesma forma, um governante com um poderoso e próspero reino ganha mais Pontos de Regência que um senhor de um reino fraco e decadente.

um domínio de amostra

O mapa nesta página ilustra um domínio de exemplo: a Teocracia de Medoere, nas terras costeiras do sul de Anuire. A regente deste domínio é Suris Enlien, uma sacerdotisa que controla províncias, templos e leis como seu domínio.

A primeira coisa a notar é que ela governa uma teocracia de três províncias: Alamier, uma província (4); Braeme, uma província (3); e Caerwil, uma província (2). Isso significa que Medoere é um reino e também um domínio, e Suris é reconhecido como chefe de estado.

Suris também controla as propriedades do templo em todas as três províncias: um templo (4) em Alamier, um templo (3) em Braeme e um templo (2) em Caerwil. Ela controla duas participações jurídicas: uma advocacia (3) em Alamier e uma advocacia (1) em Braeme.

Fora de suas províncias, na província de Caercas, do outro lado do rio, em Roesone, ela também controla um templo (1).

Medoere abriga as propriedades de vários outros regentes além de Suris. O mago Hermedhie controla as fontes em Braeme e Caerwil, enquanto o mago Rogr é o mestre da magia arcana em Alamier. Ambos os magos forjaram linhas ley em Medoere (já que não fazem parte do domínio de Suris, elas não são mostradas aqui).

Em Caerwil, O mestre da guilda Kalien controla as propriedades da lei (2) e da guilda (2), desafiando assim o

controle de Suris sobre sua fronteira norte. Alamier é uma província (4), que pode sustentar um segundo sacerdote regente; um templo (0) leal a outro domínio existe aqui.

Suris tem vários recursos para ajudá-la a governar seu domínio. A própria Alamier é guardada por um castelo (4) com vista para sua capital. Um pequeno exército de seis companhias de infantaria está espalhado entre suas três províncias, mas mais poderia ser reunido rapidamente se necessário. A cidade de Alamier é um pequeno porto que serve de rota comercial pelas águas movimentadas do Estreito de Aerele, e uma segunda rota comercial vai até Ilien por meio de uma estrada costeira. Suris é auxiliada por um tenente capaz, um guerreiro que comanda seus exércitos. Seu tesouro é de 12 BO, ou Barras de Ouro. Braeme e Caerwil têm uma lealdade média para com seu governo; Alamier tem uma alta lealdade.

No geral, Medoere é um domínio pequeno, mas bem equilibrado, com uma boa mistura de províncias, propriedades e ativos para protegê-lo. Esta seria uma ótima posição inicial para um sacerdote ou regente paladino. Outros personagens não ganhariam Pontos de Regência por controlar os templos de Medoere e, portanto, não seriam tão adequados para esse domínio.

Atualmente existem diversas opções para expansão ou ações; Aquele segundo templo em Alamier, por exemplo, pode ser considerado um tapa na cara. Com habilidade e paciência, Suris pode transformar Medoere em uma grande potência.

GANHANDO REGÊNCIA

A cada turno de domínio, o regente aumenta seus pontos de Regência em número igual a sua força de linhagem ou a soma do seu poder de domínio, o que for menor. (O poder de domínio de um personagem é o quanto de regência que todas as suas províncias e construções geram; é a soma dos níveis das construções e províncias controladas pelo regente.) O regente pode acumular esses pontos ou gastá-los como desejar durante o turno de domínio.

GASTANDO E PERDENDO REGÊNCIA

Pontos de Regência podem ser gastos ou perdidos de várias maneiras. Primeiro, se o domínio ou linhagem de um personagem for enfraquecido por qualquer motivo, ele coleta menos regência no turno de domínio. Segundo, o personagem pode gastar Pontos de Regência em várias ações no turno de domínio. Terceiro, regência pode dissipar ao final do turno de domínio se um governante violar os princípios de seu alinhamento. Regentes precisam ser cuidadosos para agir de acordo com suas crenças.

PONTOS REGÊNCIA E FORÇA DA LINHAGEM

Um regente pode escolher aumentar a força de sua linhagem gastando Pontos de Regência. Isso pode ser feito a qualquer momento. O regente precisa gastar um número de PR igual ao valor que ele está tentando alcançar; um regente com força de linhagem 25 pode elevá-la a 26 gastando 26 pontos de regência. Um personagem não pode subir a força de sua linhagem dessa maneira em mais de um ponto por turno de domínio.

Se os pontos de regência de um personagem caírem abaixo de zero por conta de perdas no turno de domínio, sua força de linhagem é imediatamente reduzida em um ponto.

INVESTIDURA

Quando um regente toma o reinado de uma província ou construção de outro regente, ele precisa passar por uma cerimônia de investidura para adicionar essa província ou construção ao seu domínio. Essa cerimônia magicamente transfere o poder da terra ou construção ao novo governante, para então este governante ser ligado a ele e poder afetar e ser beneficiado por ela. Até a cerimônia ser feita, a província ou construção não pode

creditada ao regente, não gerando Poder de Domínio nem pontos de regência.

A investidura também é usada para criar vassalagem, tratados e para voluntariamente transferir o reinado de províncias e construções para outro regente. Investidura não deve ser confundida com roubo de sangue, a absorção mística de uma linhagem de um personagem derrotado por outro nobre descendente. Investidura se aplica geralmente a domínios, enquanto o roubo de sangue se refere apenas a linhagens.

A investidura é descrita com maiores detalhes em ações de domínio, de personagens e livres.

VASSALAGEM

Domínios não precisam ser reinados absolutamente. Um regente fraco geralmente ira jurar lealdade e suporte a um regente mais forte em troca de paz. Esse arranjo é conhecido como vassalagem.

Ao tomar votos de vassalagem, o regente mais fraco concorda em doar alguns de seus pontos de regência para o regente mais forte. O regente mais forte recebe mais poder, e o mais fraco preserva seu domínio e seus títulos. Ambos os personagens precisam participar na cerimônia de investidura para que o acordo se estabeleça.

Vassalagem também pode refletir o acordo entre os nobres de um reino. O rei pode criar governantes secundários abaixo dele que são responsáveis por partes menores do reino. Por exemplo, um lorde poderoso com um reino de 20 ou mais províncias irá precisar completar um grande número de tarefas. Já que ele possui apenas 3 ações em um turno de domínio, ele pode se achar inapto para governar eficientemente. Ao nomear regentes como barões leais a ele, o regente multiplica a habilidade de seu reino de reagir a eventos.

o turno de domínio

Domínios não são estáticos; anualmente, as fortunas de um reino ou um templo aumentam e diminuem com a maré da história. Estes grandes eventos e acontecimentos são refletidos pelo turno de domínio. Um único turno de domínio dura 3 meses (ou uma estação) de tempo de jogo; quatro turnos de domínio completam um ano.

Durante um turno de domínio, um regente dirige o crescimento de seu domínio de várias maneiras: ao trabalhar para o crescimento dos níveis de províncias e construções; travando empreendimentos diplomáticos ou mercantis; guerreando; construindo fortalezas; e se dedicando aos negócios do domínio. Em adição às ações que um regente possa planejar, eventos podem forçá-lo a responder a ações de outros regentes, incursões de monstros ou desastres naturais.

quando um turno de domínio é jogado?

O jogo de AD&D é baseado em aventuras, não administração pública. Turnos de domínio servem de bastidores para aventuras em Cerília e para padrão de medida para o sucesso do personagem como regente. Turno de domínio são ferramentas para criar aventuras excitantes e desafios para os personagens.

Turnos de domínio quando os jogadores e o mestre quiserem. Geralmente, duas ou três aventuras curtas ou uma missão mais longa são jogadas entre dois turnos de domínio – mas se os personagens dos jogadores quiserem deixar as aventuras de lado por um tempo, não existe razão para que dois ou três turnos de domínio sejam jogados em sequência. Em qualquer caso, o mestre e os jogadores decidem quando e como conduzir a campanha.

Quando uma aventura começa, o turno de domínio é temporariamente suspenso. Se um personagem regente parte em uma aventura contra bandidos gnolls em suas fronteiras, é mais fácil “congelar”

o turno de domínio até que a aventura se acabe. O processo de resolver o turno de domínio acontece fora do tempo de aventura. Jogar um turno de domínio geralmente não obriga os personagens a largar o que estão fazendo e retornar a suas capitais. Por outro lado, um regente que foi preso em uma masmorra inimiga por um longo período muito provavelmente teria que pular um ou dois turnos de ação.

o centro de ação

Se os personagens dos jogadores estão muito espalhados por Cerília, considere aplicar os turnos de domínio para poucos domínios por vez. Em outras palavras, se existem seis personagens jogadores regentes em sua campanha, você pode querer jogar um turno de domínio para dois ou três deles por vez ao invés de todos os seis de uma vez.

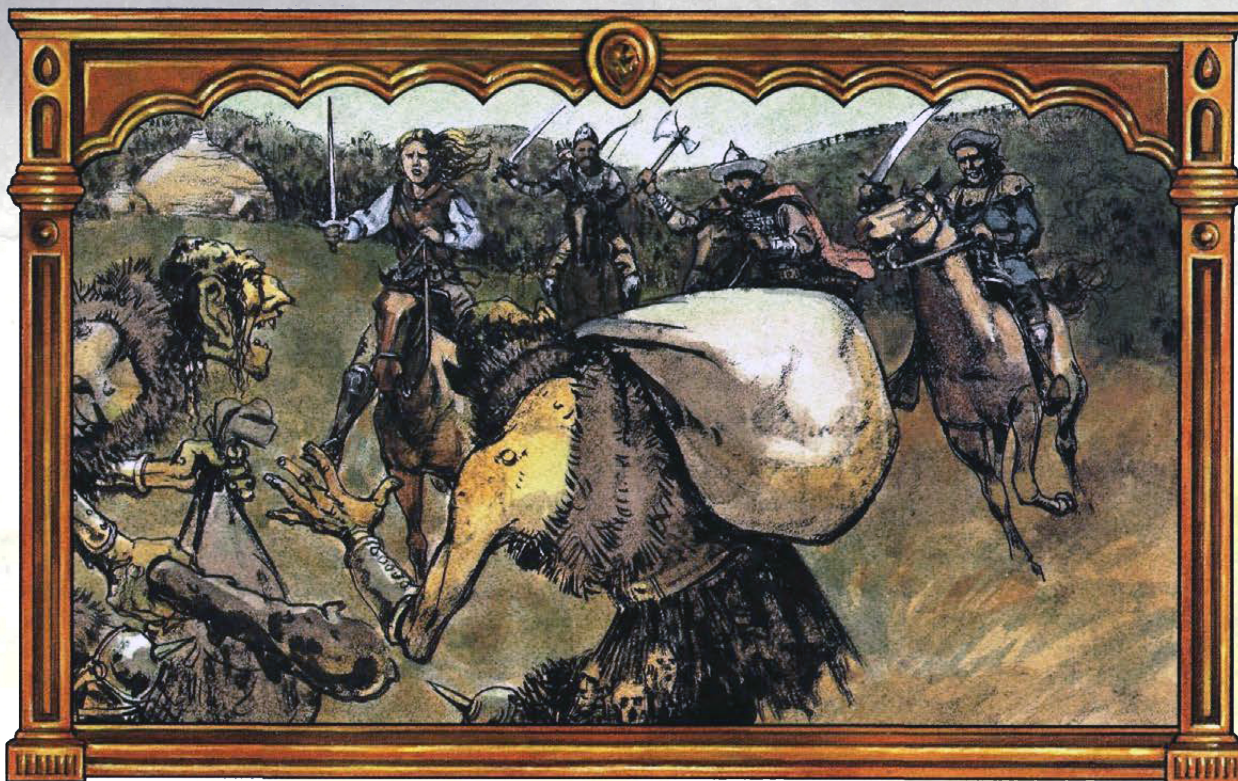
É quase impossível jogar as ações de cada regente em Cerília ou mesmo de Anuire simultaneamente. Ao invés disso, concentre o foco escolhendo um centro de ação de cada vez. Os personagens regentes num centro de ação em particular (assim como quaisquer PNJs de maior importância no centro de ação) podem ser considerados ativos durante esse turno. Os outros personagens regentes estão temporariamente em suspensão, mas terão seu turno de domínio quando você terminar com o outro centro de ação.

uma campanha pode ter diversos centro de ação ou apenas um. Se todos os personagens regentes estiverem em um reino, apenas um centro de ação é necessário.

Dica de Mestre: quando possível, ligue todos os jogadores ao mesmo centro de ação para que ninguém precisa esperar enquanto outro centro de ação é jogado.

regentes pnjs

Naturalmente, os personagens jogadores não irão controlar todo o continente de Cerília quando a campanha começar. De fato, eles provavelmente possuirão não mais que dois ou três reinos entre as centenas de Cerília. Isso significa que o mestre precisa controlar um número de governantes PNJs. Tais personagens serão aliados,



inimigos e rivais dos personagens jogadores, da mesma forma que PNJs em situações de aventura.

Uma boa regra de ouro é selecionar 3 domínios de PNJs por centro de ação para estarem ativos em um turno de domínio; assuma que os outros PNJs gastaram seus turnos em rotinas administrativas. Não se incomode em calcular quanta regência ou ouro cada um ganhou enquanto eles não estiverem diretamente em ação.

Um personagem regente realiza ações para cada turno de domínio, mas seus vizinhos PNJs podem estar dormentes. Para compensar essa desvantagem, assuma que o domínio PNJ cresceu um pouco enquanto inativo, e atualize-os quando eles se tornarem ativos para um turno de domínio.

sequência de jogo de domínio

A cada turno de domínio, os regentes envolvidos devem determinar o estado de seus domínios, os recursos que eles tem disponíveis e quaisquer eventos incomuns que possam requerer sua atenção.

Uma vez que aspectos fiscais tenham sido resolvidos, tanto os regentes jogadores quanto PNJs irão provavelmente ter uma variedade de ações que eles irão querer para seus domínios.

1. Jogue Eventos Aleatórios
2. Determine a Iniciativa do Domínio
3. Colete Pontos de Regência
4. Taxação, Coleta e Comércio
5. Pague Custos de Manutenção
6. Declare Ações Livres
7. Primeira Rodada de Ações
 - A. Ações de Domínio
 - *B. Movimentos de Guerra
 - *C. Lutar Batalhas
 - *D. Ocupação ou Retirada
8. Segunda Rodada de Ações (repete de A a D)
9. Terceira Rodada de Ações (repete de A a D)
10. Ajuste de Lealdade e Regência.

*opcionais

1. JOGUE EVENTOS ALEATÓRIOS

Cada domínio ativo é sujeito a eventos aleatórios no começo de cada turno de domínio. Eventos aleatórios podem ajudar a desenvolver linhas de história secundárias, posicionar obstáculos variados no caminho do regente, ou introduzir ganchos de aventura. As sementes para uma futura aventura podem ser plantadas em eventos “aleatórios” espertamente encenados.

O mestre joga cada evento aleatório na

Tabela 15 secretamente, para que os jogadores não saibam se o evento é encenado ou o resultado de uma jogada aleatória.

3. DETERMINE A INICIATIVA DO DOMÍNIO

Turnos de domínio são conduzidos um evento por vez, na ordem da iniciativa de domínio. Para determinar essa iniciativa, cada personagem joga 1d10 e soma o nível de personagem (ou dado de vida, no caso de monstros e humanoides). O regente com o número mais alto joga primeiro, ou pode escolher ir por último. Se ele escolher ir por último, o segundo pode escolher ir em penúltimo, e assim por diante.

Regentes PNJs são colocados na ordem de iniciativa por uma jogada de dado ou de acordo com o mestre. A ordem de iniciativa dura por toda uma rodada de domínio.

3. COLETE PONTOS DE REGÊNCIA

Nesse ponto, regentes ativos acrescentam até seu Poder de Domínio (a soma de todos os níveis das suas construções mais os níveis de quaisquer províncias que eles governem). Esse número é comparado com o Valor de Linhagem. O menor dos dois valores representa

seus Pontos de Regência; esse número é adicionado aos Pontos de Regência atuais.

Alguns ativos provêm Pontos de Regência somente para personagens de certas classes, como detalhado abaixo (Personagens que não podem colher Pontos de Regência de uma construção ainda podem colher ouro e realizar outras ações com ela). Personagens Multi-Classe colhem pontos de regência na frequência mais favorável: por exemplo, um ladrão/mago pega regência total de guildas e fontes.

TABELA 14: CLASSES E REGÊNCIA

Construção	Classes que Coletam Regência
Guilda	Ladino, Patrulheiro, Bardo*
Foro	Guerreiro, Clérigo*, Ladrão*
Fonte	Mago
Templo	Clérigo, Paladino
Província	Todas
Rota de Comércio	Ladrão (1 PR por BO ganha)

*: Personagens dessas classes ganham metade da regência dada pela construção, arredondada para cima.

resolvendo eventos aleatórios

TABELA 15: EVENTOS ALEATÓRIOS

Resultado 2d10	Evento
2	Desafio de sangue
3	Assassinato
4	Festival
5	Contenda
6	Evento Natural
7	Problema Diplomático
8	Corrupção/Crime
9-12	Sem Evento
13-14	Monstros ou Bandidagem
15	Problema Comercial
16	Intriga
17	Revolta ou Rebelião
18	Problema de Justiça
19	Grande Capitão/Heresia
20	Evento Mágico

Depois do evento aleatório ser determinado e o personagem escolher um curso de ação, o mestre joga na tabela 16 para determinar o resultado da resposta do jogador.

descrições dos eventos aleatórios

Desafio de Sangue: Um PNJ ou Awnshegh vem atrás da linhagem do personagem regente. O desafio pode ser um convite ritual para um duelo, uma ação militar provocativa ou um insulto pungente. O mestre decide que PNJ ou criatura procura a linhagem do personagem e como ele atacará o personagem. Uma resposta para tal duelo deve criar uma aventura para o regente.

Assassinato: Um atentado é feito contra a vida do regente (isso é mais excitante se o ataque é jogado como se fosse uma cena de aventura). Assassinos podem ser agentes de um poder estrangeiro ou subalternos insatisfeitos. Conspirações quase sempre acabam em tentativas de assassinato, então o mestre precisa preparar os detalhes do assassino e seus motivos antes do atentado ser cometido. Uma resposta bem sucedida ao assassinato revela o criminoso e os preparativos do atentado.

Festival: A presença do regente é requerida em uma celebração ou cerimônia – esta pode ser um casamento entre duas famílias importantes, um ritual religioso ou o cumprimento de um evento importante. Preparações e comparecimento em tais eventos requerem uma ação de personagem (descritas a seguir).

Exemplo: Riela Terboene de Elinie é uma guerreira de 1º nível, com Valor de Linhagem de 26. Seu domínio consiste de 7 províncias cujo valor total é 24. Ela possui 15 níveis de Foro espalhados por essas províncias. Ela também possui 4 níveis de Foro nas terras vizinhas de Osoerde. Ao todo, seu Poder de Domínio é $24+15+4=43$ pontos. Já que seu Valor de Linhagem é 26, ela ganha 26 Pontos de Regência nesse turno.

4. TRIBUTAÇÃO, COLETA E COMÉRCIO

Governar um domínio custa caro. Felizmente, regentes podem coletar dinheiro de seus súditos. Governantes impõem taxas, guildas geram lucro e clérigos/sacerdotes coletam oferendas. Regentes podem possuir grandes responsabilidades, mas com cuidado, eles podem preparar os recursos para encará-las.

O regente precisa gastar 1d6 barras de ouro para preparações e presentes. Se o regente escolher não comparecer ou gastar o dinheiro, uma resposta falha ao evento significa que o regente ofendeu alguém importante. Se um sacerdote negligenciar um festival, ele sofre uma perda de regência maior durante a fase de ajuste.

Contenda: Duas famílias importantes dentro do domínio do personagem se enredam em conflitos. O nível de uma das construções Foros do personagem do jogador cai em um ponto como resultado de partidários saindo às ruas para matarem uns aos outros (se o personagem do jogador não tiver construções foros, essa queda não se aplica). Um regente que ignorar um evento sofre uma perda menor de regência durante a fase de ajuste. A construção foro é restaurada por uma resposta bem sucedida ao evento.

Evento Natural: jogue 1d6. Um resultado de 1-5 indica um desastre; um resultado 6 representa um benefício inesperado como tempo bom numa viagem, um declínio em uma peste natural ou uma colheita farta (adicione 1d6 barras de ouro ao tesouro do regente na fase de ajuste).

Desastres naturais podem variar de incômodos a catástrofes. jogue 1d6: um resultado de 1-3 indica um pequeno problema, um 4-5 significa um problema maior, e um 6 é uma catástrofe. Pequenos problemas como nevascas, pequenos deslizamentos de terra e enchentes menores restringem viagens, reduzem a

Nessa fase do turno de domínio, todos os regentes ativos colhem dinheiro de seus domínios. Por causa das potencialmente grandes quantias de dinheiro envolvidas, é mais fácil trabalhar com grandes Barras de Ouro (BO) (não confundir com Peças de Ouro (PO)). Uma BO é igual a 2000 PO (Veja as ações de finanças para mais informações). Barras de Ouro podem ser adquiridas de cinco maneiras.

Primeiro, governantes podem declarar taxas. O regente decide para cada província se aquela província receberá uma taxa leve, moderada ou severa. Ele então joga na Tabela 17 para cada província. É claro que uma taxa severa não torna um regente popular entre seus súditos, mas taxas leves tornam o regente mais popular.

Segundo, regentes podem colher ouro de suas construções. Governantes de Guildas ou Templos podem coletar fundos de suas redes (veja a Tabela 18). Governantes de Foros podem exigir uma parte de uma taxa ou coleta de outro regente através de tarifas, deveres, ou simplesmente banditismo (Veja Reivindicações por Foros). Foros também ajudam um regente a forçar aumento de taxas sem reduzir a lealdade das províncias. Fontes não geram taxas ou coletas.

taxação da província em uma barra de ouro ou atrasam a construção de estradas ou castelos. Fome, pragas, enchentes maiores, incêndios e terremotos são problemas piores que podem ser qualificados como problemas maiores ou catástrofes. Problemas maiores reduzem a taxação de uma província em 1d6 barras de ouro; catástrofes atingem 1d3 províncias por TODA a produção de ouro por um turno de domínio.

Problemas menores se resolvem automaticamente. Se um regente não obtiver uma resposta bem-sucedida a desastres maiores, no entanto, todas as províncias afetadas caem um nível na fase de ajuste. O custo de uma força de socorro para ajudar com as perdas é de 1d3 barras de ouro por província afetada.

Problema diplomático: Um embaixador de outro reino desejam discutir uma aliança, problema de comércio ou outro assunto de mútuo interesse. O mestre decide quem deseja falar com o personagem do jogador e a importância do problema para o jogador. Diplomacia pode envolver ameaças e intimidação, ou pode ser um assunto delicado de entendimento ou sugestão. Se o jogador desejar conduzir as negociações pessoalmente (interpretando o encontro), ele precisa usar uma ação para tal. Se não quiser interpretar, ele pode simplesmente dar sua resposta e esperar pelo resultado.

Corrupção ou crime: os seguidores do regente são pegos em atos desonestos. Corrupção é comum em províncias desenvolvidas em que o governante

Terceiro, rotas de comércio geram dinheiro para os regentes que as criam. Para determinar o lucro de uma rota de comércio, adicione o nível das duas províncias ligadas pela rota, e divida por 2. O resultado é o número de barras de ouro adicionadas aos cofres do regente. Por exemplo, uma rota de comércio ligando uma província (2) com uma província (6) garante ao dono 4 BO por turno. Para calcular o lucro de um porto, divida o nível da província por 2, arredonde para cima e acrescente 1. Lembre que o número de rotas de comércio em uma província é limitado.

O quarto método de se adquirir dinheiro é por tributo. O regente pode exigir tributo como parte de um acordo diplomático, ameaçando um vizinho inferior, ou exigindo de construções dentro de suas províncias, mas governadas por outros regentes. A quantidade do tributo depende da atitude do outro regente. Tributo pode ser usado para refletir um pagamento ou troca contínua ("Eu deixo você manter essa rota se você me der parte do lucro").

Quinto, um regente pode declarar guerra para saquear ou pilhar seus vizinhos. Se seus exércitos não têm oposição em uma província, ele pode ordená-lo a

pilhar aquela área como se estivesse realizando taxaço severa. Veja Exércitos e Guerra para mais informações.

TABELA 17: TAXAÇÃO DE PROVÍNCIAS

Nível da Província	Taxa Leve	Taxa Mediana	Taxa Severa
0	-	-	1d3-2*
1	1d3-2*	1d3-1*	1d3
2	1d3-1*	1d3	1d4
3	1d3	1d4	1d4+1
4	1d4	1d4+1	1d6+1
5	1d4+1	1d6+1	1d8+1
6	1d6+1	1d8+1	1d10+1
7	1d8+1	1d10+1	1d12+1
8	1d10+1	1d12+1	2d8
9	1d12+1	2d8	2d8+2
10	2d8	2d8+2	2d10+2

*Trate um resultado negativo como 0: sem taxas coletadas.

possui construções fora de nível baixo. Em um templo, corrupção pode envolver um subordinado ambicioso vendendo propriedade da igreja para ganho pessoal. Corrupção afeta diretamente o tesouro do regente. A produção de ouro da construção ou província é reduzida em 1d3 barras de ouro por turno até que o regente tire uma resposta bem sucedida.

Monstros ou Depredação: saqueadores, bandidos ou bestas famintas se movem para o território do regente e tornam a vida desagradável. Um único monstro como um gigante ou grifo é geralmente apenas um incômodo, mas se um regente o ignorar, ele irá sofrer uma perda menor de regência ao final de seu turno de domínio. Um regente realmente nobre não permite que uma vila seja comida por que ele não pode ser incomodado para defendê-la.

Saques de grande escala ou depredação causam uma perda maior de regência ao final do turno de domínio e reduz a produção normal de uma construção ou província em 1d6 barras de ouro. As perdas acontecem em cada turno de domínio até que o regente tenha uma resposta bem-sucedida.

Problema de Comércio: jogue 1d6: um resultado de 1-5 indica um problema, mas um 6 garante um bônus ou excedente que rende ao regente 1d3 barras de ouro extras durante sua fase de taxaço. Problemas de comércio incluem disputas trabalhistas, aumento de tarifas ou impostos, ou o fechamento de uma rota comercial devido à guerra ou pirataria. Uma única

rota comercial no território do regente se fecha, e ele perde 1d6 barras de ouro da produção de uma província ou construção. Em adição, regentes ladinos sofrem uma perda maior de regência durante a fase de ajuste de cada turno até que responda satisfatoriamente ao evento.

Intriga: A corte ou burocracia do regente se torna envolvida em uma intriga. Intrigas são iniciadas por uma pessoa que quer desacreditar, deslocar ou chantagear outra pessoa. Intrigas podem ser ignoradas, mas quando um valoroso tenente é subitamente exposto como um criminoso ou depravado, um regente pode não ter escolha a não ser encerrar sua colaboração.

Ainda pior, intrigas podem ter como objetivo ganhar o controle do governo. Um regente que falhe em responder a tal plano sofre uma perda de regência em sua fase de ajuste e precisa reduzir a base de lealdade de todas as suas províncias em um ponto. Veja a parte I deste livro de regras para maiores informações sobre intrigas.

Revolta ou Rebelião: Isso afeta apenas regentes que governam reinos (domínios que incluem pelo menos uma província). Regentes que governam apenas construções não são afetados. A província com a menor pontuação de lealdade imediatamente cai mais um ponto, possivelmente caindo para Pobre ou Rebelde. Decretos e tenentes não têm efeito em acalmar a rebelião; o regente precisa gastar uma ação como diplomacia, declarar guerra (e então ocupar a

TABELA 18: COLETA DE GUILDA E TEMPLO

Nível da Província	Nível da Construção				
	1	2	3	4-5	6
0	-	-	-	-	-
1	1d3-2*	-	-	-	-
2	1d2-1*	1d2	-	-	-
3	1d2-1*	1d3	1d4	-	-
4	1d2	1d3	1d4	1d6	-
5	1d2	1d3	1d4	1d6	-
6	1d2	1d3	2d2	2d3	2d4+1
7+	1d3	1d2+1	1d4+1	1d6+1	2d4+2

*Trate um resultado negativo como 0: nada de ouro coletado.

Reivindicações por Foros

Todos os Foros podem reivindicar dinheiro adquirido por taxaço de uma província ou coleta de uma

província), ou espionagem, ou sair em uma aventura para resolver a situação. Lealdade é ajustada no passo 10 do turno de domínio. Os efeitos de lealdade são detalhados na seção 10, Ajuste de lealdade e regência.

Problema de Justiça: um problema de justiça ou legalidade surge com sérias implicações para o regente. A população pode demandar uma constituição ou carta de direitos, liberdade para servos, ou contrato servil, ou um sistema criminal melhor. Se o regente falhar em responder a esse problema, ele arrisca revoltas por todo o domínio. Nesse caso, a lealdade de cada província caíra um ponto a cada turno de domínio até que o problema se resolva.

Se o regente responder cedendo à demanda popular, ele perde permanentemente um ponto de força de linhagem. Por outro lado, se ele fizer uma decisão a favor do trono, isso reduz a lealdade de cada província em um ponto. Se o personagem usar uma ação de personagem para resolver o problema e criar uma solução mutualmente aceitável, ele não sofre nenhuma perda em nenhuma província.

Grande capitão ou Heresia: os habitantes de um domínio estão inclinados a botar sua confiança em outra pessoa além do regente. Esse evento geralmente indica o aparecimento de um herói carismático com visões perigosas. O surgimento de um grande capitão neutraliza uma construção ou província do domínio de um regente, que se torna leal ao capitão ao invés do regente. (Governantes de reinos perdem

construção se estiver na mesma província. (Um regente pode exigir dinheiro taxado de suas próprias províncias, mas o resultado será o mesmo). Quando um Foro opta por fazê-lo, o mestre joga na Tabela 18A. O nível do Foro é comparado com o nível da construção alvo para determinar a linha correta na tabela. Então a coluna apropriada é selecionada baseada na quantia de BOs coletadas pela construção alvo. O mestre joga para ver se o Foro consegue qualquer quantia de BOs.

Exemplo: Um templo (4) consegue 5 BO. Um Foro (3) na mesma província tentar reivindicar parte dos lucros. Usando a linha "Lei<Alvo" e a coluna "4-5", o mestre joga 1d2-1. O Foro, então, tem chance de ganhar 0 ou 1 BO.

TABELA 18A: REIVINDICAÇÕES DE FOROS

Níveis Compar. de Construção	Barras Geradas pelo Alvo				
	1	2	3	4-5	6
Lei<Alvo	-	1d4-3	1d3-2	1d2-1	1d2-1
Lei=Alvo	-	1d3-2	1d2-1	1d3-1	1d4-1
Lei>Alvo	1d4-3	1d2-1	1d3-1	1d4-1	1d3

uma construção foro se possuírem alguma, ou uma província inteira se não possuírem!) O governante de um domínio coleta impostos normalmente, mas não coleta pontos de regência das construções ou províncias afetadas.

A cada turno de domínio, o grande capitão (ou difusor da heresia) clama outra construção ou província do domínio do regente durante a fase de ajuste.

Esse problema tem diversas soluções possíveis:

- ◆ O regente pode usar uma ação de personagem e contestar a influência do capitão (veja a ação de personagem)
- ◆ O regente pode usar uma ação de personagem para tentar converter o grande capitão em um tenente, assim restaurando os seguidores do capitão ao seu domínio
- ◆ Ele pode tratar as construções e províncias desleais como se elas fossem rebeldes e tentar resolver a situação com uma ação militar.

Prender ou assassinar o capitão ou herege automaticamente torna as províncias e construções em rebeldes.

Evento Mágico: Algum evento bizarro acontece. Uma conjunção com o mundo das sombras pode criar uma praga de mortos vivos incansáveis; um mago rival pode se mudar para o domínio do regente e contestar o controle das fontes mágicas do mago residente.

Esse evento é um coringa para todo tipo de ocorrência estranha que não se encaixa em nenhuma categoria.

5. PAGAMENTO DA MANUTENÇÃO DO DOMÍNIO

A força de um reino é medida não somente pelo poder de seu governante e seus exércitos, mas pela sua saúde econômica. Muitos regentes já arruinaram seus domínios com políticas fiscais descuidadas. Em cada turno de domínio, seu regente precisa cobrir as despesas.

Folha de Pagamento

Regentes precisam pagar os custos de manutenção de quaisquer unidades militares sob seu comando. Se a unidade não for paga, ela debanda a não ser que o regente gaste 5 Pontos de Regência para cada Barra de Ouro devida. Se mercenários não são pagos, eles desertam e tornam-se bandoleiros, como descrito no evento aleatório. A seção Exércitos e Guerra oferece mais detalhes.

Custos de Manutenção

Cada castelo, construção fortificada e província ocupada (uma província estrangeira dominada por tropas do regente) custa 1 BO; se o regente não pagar, o nível do castelo ou fortificação cai em 1, ou a província se

rebelar. O regente também precisa pagar um custo de manutenção para suas províncias e construções. Conte os números de províncias e Foros, Guildas e Templo (mas não Fontes) no domínio do regente. Não totalize os níveis, só some quantos são e consulte a Tabela 19.

TABELA 19: CUSTOS DE MANUTENÇÃO DE DOMÍNIOS

Número de Províncias e Construções Controladas	Custo de Manutenção
1-2	0 Barras de Ouro
3-6	1 Barra de Ouro
7-12	2 Barras de Ouro
13-18	3 Barras de Ouro
19-24	4 Barras de Ouro
25-30	5 Barras de Ouro
31-40	7 Barras de Ouro
41-50	10 Barras de Ouro
51-75	20 Barras de Ouro
76-100	30 Barras de Ouro
101+*	1 Barra de Ouro a cada 3 províncias/construções

*: Não cumulativa com a linha anterior; 102 províncias/construções custam 34 BOs

Uma praga terrível que destrói plantações pode aparecer; a única maneira de pará-la pode ser partir em uma aventura para encontrar a causa e uma cura para a praga. Uma personalidade importante pode desaparecer misteriosamente, ou uma série de portentos e presságios podem aterrorizar a população. Independente do evento, ele pode requerer que o regente investigue pessoalmente.

efeitos de eventos aleatórios

A maioria dos eventos aleatórios apresentam um risco do regente perder ouro ou regência, ou força o regente a responder gastando uma ação no turno de domínio. Se um evento não tiver efeito imediato em mecânica de jogo, perdas de regência ou lealdade acontecem no final do turno de domínio, durante o passo 10.

respostas aos eventos

Muitos eventos aleatórios requerem uma resposta durante o turno de domínio ou penalizam severamente o regente que os ignorar. Em geral, cinco estratégias básicas existem para os regentes responderem aos eventos.

Ação do regente: O personagem gasta uma ação no turno de domínio para responder à situação pessoalmente. À decisão do mestre, isso pode resultar em uma aventura; eventos como assassinatos, monstros e intriga se conduzem a aventuras.

Ordem do Regente: O personagem planeja como lidar com a situação e envia alguém para realizar o plano. Se monstros estão devorando um vilarejo, por exemplo, ele pode ordenar que uma guarnição próxima aumente o número de patrulhas, ou ele pode contratar aventureiros para negociar com ou matar os monstros. Uma ordem não exige uma ação. Resolver problemas por decreto é melhor que ignorá-los, mas não tão eficiente quanto dar atenção pessoal ao problema.

Tenente Habilidade: O personagem procura o candidato perfeito para o trabalho e o envia para a cena. No exemplo acima, ele pode enviar o Mestre de Caça Real, um ranger nível 6, para enfrentar os monstros. Enviar um bardo para uma situação diplomática ou um mago para investigar ocorrências mágicas são excelentes estratégias de gerenciamento. Enviar um Tenente não exige uma ação.

Naturalmente, um tenente pode se ocupar somente de um evento por rodada de domínio. Se por acaso o tenente for um personagem de jogador ele precisa gastar sua ação respondendo a esse evento. Enviar um tenente habilidoso é a melhor opção caso você não queira resolver o problema pessoalmente.

Se o regente não pode arcar com as despesas, ele precisa debandar unidades militares ou gerar dinheiro através da ação livre Finanças para arcar com as despesas de seu reino.

O Valor da Corte

Regentes não vivem como plebeus. Cada regente ativo precisa gastar dinheiro para manter sua corte e pagar seus criados a cada turno de domínio. O regente decide quanto ele deseja gastar, mas geralmente quanto mais ele gastar, mais opulenta e impressionante é sua corte. A seguir estão os resultados de gastos na corte.

- ◆ **0 BO:** nenhuma corte. Ações de Diplomacia e Decreto são impossíveis.
- ◆ **1-2 BO:** corte mantida em nível mínimo. Áreas iguam uma estalagem comum, poucos servos, nenhum retentor especializado como tutores, músicos ou falcoeiros, nenhum evento como banquetes ou bailes. Subtraia 4 em qualquer ação de Diplomacia.
- ◆ **3-5 BO:** corte no limite do aceitável, com instalações “singulares” e um punhado de retentores. Ocasionalmente assuntos de Estado. Subtraia 2 em qualquer ação de Diplomacia.

- ◆ **6-8 BO:** uma corte mediana com boas instalações. Uma boa quantia de servos e retentores, e galas e festividades singulares. Nenhum modificador em Diplomacia.
- ◆ **9 BO ou mais:** um opulento centro de poder – a inveja de reinos vizinhos. Arte, literatura e esportes são celebrados. Visitantes são sempre esperados. Todo dia traz um evento festivo de alguma forma diferente. Adicione +3 em qualquer ação de Diplomacia.

6. DECLARANDO AÇÕES LIVRES

Um regente pode dar atenção a dúzias de questões administrativas sem sacrificar uma Ação de Domínio valiosa. Atividades como exigir melhoras em estradas e se envolver em atividades sociais rotineiras podem acontecer somente com uma palavra. Ações Livres incluem:

Agitar*	Conceder
Construir	Finanças
Decretar	Mover Tropas
Espionar**	Reunir/Debandar Tropas

*somente para regentes sacerdotes

**somente para regentes ladrões

Tenente Inepto: O regente não possui um tenente qualificado para o trabalho, mas envia alguém que tem uma boa chance de resolvê-lo. Essa resposta só é marginalmente bem-sucedida. O mestre determina se um tenente é de uma classe ou nível apropriado para ser habilidoso na área em questão.

Ignorar o Problema: Existe sempre a chance de o problema desaparecer mesmo se o regente não fizer nada, mas essa é obviamente a pior opção para lidar com tais eventos.

resolvendo a resposta do regente

Se o regente optar por enviar um tenente ou ignorar o problema, jogue 1d6 na tabela seguinte para determinar o resultado. Se o regente responder pessoalmente ou por decreto, o mestre precisa averiguar o plano e determinar a chance de sucesso. O mestre estabelece uma gama de resultados (desastroso, fraco, moderado, etc) baseado em possíveis jogadas do dado. O nível de sucesso é então determinado pela tabela seguinte – representando se o plano foi realizado de acordo com a intenção do personagem.

TABELA 16: RESPOSTA AOS EVENTOS

Resposta do Regente	Resultado 1d6					
	1	2	3	4	5	6
Ignorar	D	R	R	R	R	M
Inepto	D	R	M	M	M	B
Habilidoso	R	M	B	B	B	O
Decreto	*-2	*-1	*	*	*	*+1
Ação	*	*	*	*	*	*

*; O mestre determina o resultado

*-1, *-2, *+1: Modifique o resultado. Um -1 pode transformar um resultado Moderado em um Ruim, etc.

D: Desastroso. A situação piora regência ou perda de ouro aumenta.

R: Ruim. A situação continua sem solução.

M: Moderado. A situação é parcialmente resolvida a alto custo ou perda. Perda de ouro ou regência é diminuída, mas não evitada.

B: Bom. A situação é resolvida competentemente e com custos modestos.

O: Ótimo. A situação foi resolvida por completo com custos mínimos.

Ações Livres estão descritas em Ações, descritos mais tarde na parte 2. Como todas as ações, elas podem ser apoiadas ou atrapalhadas por outros regentes se tais circunstâncias se aplicarem.

Via de regra, um regente pode realizar qualquer ação que não esteja listada como uma Ação de Domínio durante essa fase (por exemplo, ordenar uma nova coroa, ou redecorar o castelo).

Comunicação de Rotina

Jogadores estão livres para discutir planos e problemas antes das rodadas de ações começarem, mas a não ser que os personagens estejam no mesmo lugar, assume-se que tais conversas estão ocorrendo através de mensageiros de rotina. Tais mensagens podem ser interceptadas através de uma ação de espionagem bem sucedida. Como resultado, toda vez que os jogadores se comunicarem dessa forma, o mestre pode pedir para saber o conteúdo das mensagens.

Comunicar ameaças, ofertas ou observações de rotina a regentes PNJs não requer o uso de uma ação de diplomacia, mas se o jogador desejar interpretar o encontro diplomático ou tentar forçar uma concessão da outra parte, ele precisa usar uma ação para realizar diplomacia. Na mesma maneira, se um jogador receber uma comunicação de rotina ele pode realizar uma breve resposta – aceitar ou recusar uma proposta, por exemplo – sem gastar uma ação.

Exemplo: o mestre informa Sue que sua personagem regente recebeu um pedido do reino de Diemed. Diemed deseja avançar suas tropas através de Medoere para ajudar Roesone em uma guerra contra Aerenwe. Se o personagem de Sue responder com um simples “sim” ou “não”, ela não terá gasto sua ação. No entanto, se ela quiser negociar termos sobre o que Diemed pagará pelo direito de mover tropas através de Medoere, o personagem deverá gastar uma ação para realizar diplomacia.

Viagem de Rotina

No início de cada turno de domínio, jogadores decidem onde seus personagens regentes estarão localizados.

Regentes podem se realocar em qualquer província ou construção em seu domínio pelo custo de 1 BO (para cobrir os gastos para mover guardas, servos e membros da corte junto com o regente). Se outros personagens de jogadores servirem como tenentes ou guardas para o regente, eles podem acompanhar o regente sem custo extra.

Bardos e patrulheiros têm a habilidade especial de viajar para o centro de ação da campanha sem custo, independente de se eles forem regentes ou não. Esses personagens têm um jeito especial de viajar rápido e de estarem próximos da ação.

7, 8, 9. RODADAS DE AÇÃO

Quando ações gratuitas forem completadas, o regente que ganhou a iniciativa podendo escolher ficar por último. O jogo segue a ordem de iniciativa (maior para o menor), com cada personagem de jogador ou PNJ dizendo e resolvendo sua ação antes do turno do próximo personagem.

Se um regente declarar guerra, o turno de domínio continua até todos os personagens acabarem a rodada de ação atual. Em seguida quatro Movimentos de Guerra são resolvidos (veja Exércitos e Guerra). Note que caso um regente declare guerra a um personagem que já gastou sua ação nessa rodada, a vítima não pode contra-atacar (mas pode se defender) até ele próprio declarar guerra.

Se o regente for atrás de uma aventura (ou o mestre jogar um em cima do jogador) o turno de domínio é suspenso até a aventura se resolver. Se a aventura durar quatro semanas em tempo de jogo (o equivalente a uma rodada de ação), a aventura é suspensa e o restante do turno de ação é resolvido. A aventura continua na rodada de ação seguinte, se necessária.

As segunda e terceira rodadas de ação são iguais às primeiras. A iniciativa se mantém pelas três rodadas.

10. AJUSTAR LEALDADE E REGÊNCIA

A lealdade de uma província afeta a habilidade do governante de coletar taxas e realizar ações de reino naquela área. Lealdade é medida em quatro níveis: alta, média, baixa e rebelado. Lealdade não tem efeito a não ser que caia para baixo: a partir desse ponto, o custo em Pontos de Regência de Barras de Ouro de todas as ações naquela província sofrem um acréscimo de 1 de cada. Se a província se torna rebelada, ela não gera taxas e não é acrescentada ao Poder de Domínio do regente, e o custo em Pontos de Regência e Barras de Ouro dobram somente naquela província.

No final do Turno de Domínio, cada governante o nível de lealdade de suas províncias como indicado:

- ◆ -1 se taxas severas foram coletadas
- ◆ +1 se nenhuma taxa foi coletada
- ◆ -1 se houve recrutamento para uma guerra estrangeira começada pelo regente
- ◆ -1 se o regente ignora um evento aleatório que afeta a província



- ◆ -1 se um regente rival completou com sucesso uma ação Agitar
- ◆ +1 se o governante completar com sucesso uma ação Agitar
- ◆ +1 para todas as províncias se o regente vencer uma grande batalha contra um inimigo tradicional (à discrição do mestre)
- ◆ -1 para uma província sob ocupação. Note que a província recebe uma lealdade de “baixa” a partir do primeiro turno que está ocupada por forças inimigas.

Foros e Lealdade

Um regente que governa suas terras com punhos de ferro pode tolerar certo descontentamento. Foros controlam mudanças em lealdade como a seguir:

- ◆ Um regente que controla todos os Foros em uma província pode ignorar dois níveis de mudança de lealdade naquela província
- ◆ Um regente que controle pelo menos metade, mas não todos dos Foros disponíveis em uma província pode ignorar um nível de mudança de lealdade naquela província
- ◆ Um regente que controla menos da metade dos Foros disponíveis na província não pode ignorar mudanças de lealdade. Taxação severa causa duas quedas na grade de lealdade, e taxaço moderada causa uma punição de -1 em perda de lealdade (Esse ajuste substitui

a perda de nível mencionada por taxaço severa mencionada acima; os ajustes não são cumulativos).

Forças de Ocupação: Cada companhia de soldados ocupando uma província conta como um Foro para propósitos de taxaço e lealdade. Veja Exércitos e Guerra para mais detalhes em ocupação. Logo, quando ocupando uma província (4) com quatro unidades de tropas permite ao regente realizar taxaço severa sem causar uma rebelião.

Rebelião

Quando uma província se torna rebelada o governante não pode recolher taxas lá, e todas as construções do regente naquela província são consideradas contestadas. Na rodada de ação seguinte a província levanta o maior número de recrutados possível e é capaz declarar uma ação de guerra contra as forças opressoras (tanto o regente quanto inimigos realizando uma ocupação) ou defender-se contra quaisquer ataques contra insurgências. Recrutar o máximo possível permanentemente faz com que o nível da província



caia um nível (que pode ser restaurado de maneira normal após a rebelião acabar). Se os recrutados forem derrotados, a rebelião acaba e a lealdade da província retorna para “baixa”. Outras ações como Diplomacia ou Agitar podem acabar com a rebelião.

Perda de Regência

No final do turno do domínio, eventos aleatórios ou ações que causam perda de regência tomam efeito (veja a seção de eventos aleatórios). Províncias ou construções que tiveram seus valores reduzidos começam a próxima rodada com seus novos níveis ou lealdades. Um regente que falha ao responder a um evento aleatório ou ação hostil, ou viola seu alinhamento pode perder parte de seus PR acumulados e realizar o ajuste nesse momento. Violações são cumulativas: duas ocorrências menores no mesmo turno de domínio se qualificam como uma perda grande.

Perdas menores são causadas por infrações de alinhamento menores, falha ao responder eventos menores, ou desapossamento de uma única construção (veja as regras para empossar mais tarde nessa parte). Uma perda menor reduz os PR do regente em 25% e causa a perda de 1 ponto no Valor de Linhagem.

Perdas maiores são resultantes de falhar ao responder a eventos maiores, infrações sérias de alinhamento, ou desapossamento de uma província ou de um grupo de construções. O regente perde 50% dos seus PR e 1d3 no Valor de Linhagem.

Perdas catastróficas são causadas por mudanças no alinhamento ou desapossamento de um grupo de províncias. O regente perde todos os seus PR e 2d6 do seu Valor de Linhagem.

domínios, personagens e ações Livres

A fundação do turno do domínio está nas escolhas de ações do regente. Ele começa uma guerra, ou cuidadosamente junta seus recursos em paz? Ele tenta desestabilizar vizinhos poderosos, ou manobra inimigos para que eles ataquem uns aos outros? Ele se retira da vida pública para se dedicar aos estudos? Existe uma demanda heroica onde ele possa embarcar? Como regente, um personagem possui um grande controle sobre sua vida e a direção de seus domínios.

Ações são resolvidas durante as três rodadas de ação no turno de domínio. Todo regente pode realizar três ações por turno de domínio (sem contar ações livres), seguindo a sequência do turno de domínio.

resolvendo ações

Ações não são automaticamente bem sucedidas. Muitas exigem que se obtenha um sucesso; 1d20 é rolado, e se o número for igual ou maior ao número alvo da ação, ela é bem sucedida. Se a jogada resultar em falha, a ação é desperdiçada.

Números de sucesso podem ser modificados de duas maneiras. Primeiro, a ação pode exigir que o nível da província ou da construção seja usado como modificador. Por exemplo, aumentando repetidas vezes o nível da província torna-se cada vez mais difícil, então o número alvo para uma ação de Governar (um 10) é aumentado pelo nível desejado da província. Logo, um regente tentando elevar uma província (5) para (6) precisa ser bem sucedido em uma jogada contra 16, não 10. As descrições que virão posteriormente dizem os modificadores a se aplicar.

Segundo, gastando Pontos de Regência, um regente pode diminuir o número alvo. Cada PR gasto abaixa o número em 1. No exemplo acima, se o regente gastar 10 PR, o número alvo cairá de 16 para 6.

Outros regentes que forem afetados pela ação podem gastar PR para aumentar ou diminuir o número alvo. Um regente que deseje intervir na ação precisa governar a província em questão ou pelo menos ter uma construção lá. No exemplo acima, o governante do domínio poderia usar seus PR para abaixar ainda mais o número. O número de sucesso pode ser reduzido somente até 1, nunca abaixo disso.

Quando um regente é contra uma ação de domínio, um processo de licitação se inicia e continua até todos os regentes decidirem não gastar mais Pontos de Regência. No exemplo acima, um regente inimigo com uma

tabela 20: lista mestre de ações

Ação	Tipo	Custo	Sucesso	Efeito
Aventura	Pers	Nenhum	Varia	O personagem participa de uma aventura.
Agitar	Dom	1 BO, PR	10+	Aumenta ou diminui a lealdade da província alvo em um grau.
	Livre	1 BO, PR	10+	Regentes sacerdotes podem agitar uma vez por turno como uma ação livre.
	Reino	Varia		
Construir	Livre	Varia	5+	Constrói estradas, pontes, etc.
Contestar	Dom	1 PR	10+	Contesta uma propriedade ou província; o alvo não fornece ouro ou regência até ser governado.
	Reino	Varia		
Criar Construção	Dom	1 BO	10+	Cria uma propriedade (0) em uma província elegível.
Declarar Guerra	Dom	Nenhum	Varia	Permite que o regente mova exércitos para domínios estrangeiros.
Decreto	Livre	1 BO	Varia	Emite um decreto com vários resultados possíveis.
Diplomacia	Dom	1 BO, PR	10+	Cria ou rompe alianças, abre acordos comerciais, força concessões, etc.
Debandar	Livre	Nenhum	Auto	O personagem dissolve unidades ou propriedades do exército.
Espionagem	Dom	1 BO	Especial	Revela movimentos/posições de tropas, investiga tramas ou intrigas, inicia assassinatos, etc.
	Livre	1 BO	Especial	Regentes ladrões ganham uma ação de Espionagem gratuita por turno.
	Reino	Varia		
Finanças	Livre	Nenhum	Auto	O personagem converte GB para/de riqueza pessoal, faz empréstimos ou vende ativos.
Forjar Linhas Ley	Dom	1 BO, PR	5+	O regente mago forja uma linha ley entre duas províncias.
Fortificação	Dom	1 PR	2+	Cria ou melhora o castelo (custa 10 BO/nível) ou fortifica uma propriedade (5 BO/nível).
	Reino	Varia		
Conceder	Livre	Varia	Varia	O personagem distribui generosidade, títulos ou patrocínio. Efeitos e custos variáveis.
Segurar Ação	Livre	Nenhum	Auto	Atrasa a ação até mais tarde na rodada de ação.
Investidura	Dom	Varia	Auto/10+	Organiza a transferência de domínio, regência ou linhagem. Requer uma magia de reino de sacerdote.
	Livre	Varia	Varia	Um sacerdote que realiza investidura o faz como uma ação livre.
	Reino	Varia		
Tenente	Pers	Nenhum	Varia	Cria um tenente para o domínio do regente.
Mover Tropas	Livre	Especial	Auto/5+	Realiza tropas dentro do domínio. As tropas não podem entrar em províncias não governadas pelo regente. 1 GB permite 10 unidades/províncias de movimento. Rolagem de sucesso necessária para movimento marítimo.
Convocar Exércitos	Livre	Varia	Auto	Cria novas unidades de exército. O custo varia com o tipo de unidade.
Exercer Ofício	Pers	Nenhum	Especial	O personagem usa habilidades pessoais para ganhar a vida honestamente.
Magia de Reino	Dom	Varia	Especial	O sacerdote ou regente mago conjura magia de reino.
Pesquisa	Pers	1 BO+	Especial	O sacerdote ou mago realiza pesquisa de magia ou cria item mágico.
Governar	Dom	Varia	10+	O regente aumenta o nível da província ou propriedade.
	Reino	Varia		
	Dom	1 BO, 1 PR	10+	O regente cria uma rota comercial.
	Reino	Varia		
Treinar	Pers	Varia	Especial	O personagem treina para avançar de nível, melhora os níveis de proficiência ou ganha 1 hp.

construção na mesma província pode contribuir com quantos PR ele desejar para aumentar o número alvo; se ele contribuir com 5 PR, o número se tornará 11.

Depois que todos os regentes acabarem de gastar, o regente ativo rola. Uma vez que o dado foi rolado, nenhum tipo de interferência poderá mudar o resultado (É claro, outro regente pode gastar sua ação para desfazer o trabalho do oponente).

tipos de ações

Ações de Domínio: afetam diretamente o domínio do regente. A maior parte delas exige Pontos de Regência ou Barras de Ouro para serem bem sucedidas. Ações de Domínio contam como uma das três ações permitidas em um turno de domínio.

Ações de Personagem: são empreendimentos pessoais que não afetam o reino como um todo. Somente regentes podem realizar Ações de Domínio, mas quaisquer personagens no centro de ação podem realizar Ações de Personagem. Ações de Personagem contam como uma das três ações permitidas em um turno de domínio.

Personagens que não são regentes podem realizar uma Ação de Personagem por turno de ação. O mestre deve revisar as ações dos personagens e determinar se ele deseja barrar quaisquer ações de não-regentes. Não-regentes devem basear sua iniciativa pelo reino ao qual estão afiliados. Na ausência de um, eles podem jogar iniciativa.

Ações Livres: não conta como uma das três ações de um regente, mas contam entre as três permitidas a não-regentes. Um regente pode realizar quantas Ações Livres ele desejar a qualquer hora antes que os turnos de ação comecem. Depois disso, Ações Livres devem ser declaradas durante o turno do regente durante o turno de ação.

Ações de Reino: algumas ações de domínio afetam várias províncias de uma vez e contam como uma única Ação de Reino.

Por exemplo, um clérigo regente pode ordenar todos os Templos em um reino para de Agitarem contra um governador maligno. Um regente tentando afetar várias províncias com a mesma ação precisa possuir os

requerimentos de custo em Ouro e Pontos de Regência para todas as províncias. O clérigo acima, por exemplo, precisaria gastar 3 BO e 3 PR para fazer três províncias usarem a ação Agitar de uma vez.

Uma Ação de Reino pode ter um algo qualquer província (ou todas as províncias) em um único reino que for/forem governadas por um único regente, ou qualquer ou todas as construções em uma única província. Um regente usando uma Ação de Reino é limitado pelas restrições normais da ação. No exemplo acima, o clérigo não poderia tentar Agitar em províncias onde ele não possui Templos, mesmo se tais províncias forem parte do mesmo reino maligno.

As ações seguintes podem ser consideradas Ações de Reino: Agitar, Contestar, Espionagem (somente relatórios sobre unidades militares), Fortificar, Emposse, Governar e Rota Comercial.

Um regente tentando realizar uma Ação de Reino pode escolher gastar PR para afetar suas chances de sucesso, mas precisa gastar separadamente para cada província ou construção afetada (por exemplo, para melhorar em 1 as chances de sucesso em três províncias, o regente teria que gastar 3 PR). Cada ação é uma licitação diferente e resolvida com sua própria jogada de sucesso.

descrições de ações

Aventura

Tipo: Personagem

Sucesso: Especial

Custo Base: Nenhum

Regentes não gastam todo o seu tempo governando seus domínios. Existem monstros a se enfrentar, conspirações a serem descobertas, castelos a serem atacados; em suma, regentes participam nas mesmas atividades de aventureiros comuns. Se um regente controlado por um jogador quiser ver o que está além da colina seguinte, ele pode cavalgar rumo à fama e a fortuna.

Aventuras podem refletir a ação de outros regentes ou eventos aleatórios provocativos. Um mestre inteligente sempre mantém algumas aventuras curtas por perto para ocasiões como essa.

Uma Aventura usa uma das ações do personagem naquele turno. Se a aventura se prolongar para além de quatro semanas ele deve gastar uma ação para cada mês que ele está longe. Seus domínios permanecem inativos enquanto ele está fora. Ele não pode dar ordens enquanto está fora.

Agitar

Tipo: Domínio

(Para Sacerdotes, Livre) Reino

Sucesso: 10+

Custo Base: 1 RP

1 BO

Um regente com uma construção pode agitar ou estabilizar a lealdade da província para com seu governante. Um governante pode agitar a favor dele. Um sacerdote pode realizar essa ação como uma Ação Livre uma vez por Turno de Domínio.

O número alvo é aumentado pela diferença entre a construção do regente ativo e o nível da província (é mais fácil de agitar quando você tem uma influência substancial em uma região). Se o governante apoiar o esforço, o nível de Foro do governante é subtraído do número alvo; se o governante é contra, adicione o nível de Foro ao número alvo. O número alvo também pode ser multiplicado gastando Barras de Ouro, na proporção de uma barra por um ponto. Se o agitador é bem sucedido por uma margem de 10 ou mais, a lealdade cai dois níveis.

Exemplo: o Alto-Sacerdote Sederach quer atacar rei Raidamos, que governa uma província (6). Sederach controla um Templo (4), logo seu número alvo é $10+6-4=12$. Raidamos opõe a agitação de Sederach com um Foro (3), subindo o número alvo para 15. Sederach está realmente bravo, então gasta 10 PR para reduzir o número para 5. Raidamos gasta 6 BO em defesa, elevando o número para 11. Nenhum regente deseja continuar investindo, então Sederach joga esperando um 11 ou mais, e consegue um 19. O que reduz a lealdade da província de mediana para baixa.

Agitar pode ser considerada uma Ação de Reino se usada em várias províncias de um mesmo reino de uma vez.

Construir

Tipo: Livre

Sucesso: 5+

Custo Base: 1 BO+

Essa ação é a junção de todos os tipos de construção. Palácios, pontes, salões, ruas, faróis, etc. Essa ação não pode ser usada para construir castelos ou fortificações (estes exigem a ação Fortificar). Essa ordem não conta como uma ação a menos que o personagem queira supervisionar ou projetar a construção. Essa supervisão torna o número alvo em 2 se o personagem for bem sucedido no teste apropriado.

Construindo em áreas rêmoras ou em terreno difícil aumenta o custo da estrutura. Via de regra, construir qualquer coisa em uma província (2) ou (3) custa 150% do normal; construir qualquer coisa em uma província (1) ou (0) custa 200% do normal. O custo é dobrado novamente para construções em regiões extremas, como a encosta de uma montanha.

Construções avançam na proporção de 1d6 BO por turno de domínio. Em outras palavras, se o mestre decidir que um farol custará 13 BO, o regente deverá gastar 1d6 BO por turno de domínio até o projeto estar concluído. O regente não precisa ter 13 BO em mãos para começar o projeto, já que ele ganhará BO com o passar do tempo. Exemplos de projetos estão a seguir.



Edifício de Madeira ou Pedra: isso pode ser o salão de reuniões de um vilarejo, uma alfândega, silo, capela, salão do ministério ou de governo. Custos variam de 1 a 30 BO, dependendo do tamanho e grandeza do edifício.

Ponte: uma ponte de madeira cruzando um rio de tamanho moderado custa 1d4 BO; uma de pedra do mesmo tamanho custa 1d4+1. Uma cruzando um rio mais largo custa duas ou três vezes mais. Uma ponte especialmente resistente e ornamentada custa ainda mais. Pontes são úteis para garantir o rápido movimento de tropas (veja Exércitos e Guerra).

Palácio: um regente que deseja uma residência de luxo pode escolher construir um palácio. Palácios custam 5d6 BO, dependendo do tamanho e da extravagância. Um palácio custa 1 BO extra por turno para se manter, mas acrescente seu valor à corte do regente. Para cada 5 BO que o regente gastou no palácio ele ganha um bônus de +1 nos seus gastos com a corte. Por exemplo, um palácio que custou 25 BO acrescenta um bônus de +5 aos gastos da corte, então uma corte onde foram gastos 3 BO torna-se uma corte de 8 BO. O bônus se aplica após o palácio estar completo.

Estrada: estradas são necessárias para comércio por terra, e também aceleram a velocidade de exércitos e aventureiros. Uma estrada pode ser de crítica importância em regiões montanhosas ou de mata densa. Uma estrada custa do dobro do Custo de Movimento de Terreno da província (ver Tabela 23). Logo, criar uma estrada através de uma província com colinas custa 4 BO.

Independente do comprimento da estrada, o custo total da estrada deve ser pago, mesmo se a estrada atravessar somente um canto da província. A estrada pode seguir por qualquer caminho razoável através da província, no entanto, logo duas vilas em lados opostos de sua província podem ser unidas tão facilmente quanto duas vilas que estão separadas somente pela borda da província.

Contestar

Tipo: Domínio, Reino

Sucesso: 10+

Custo Base: 1 PR

Um regente pode neutralizar a construção de outro regente contestando sua influência. Se a tentativa é bem sucedida, a construção contestada não produz ouro ou regência para seu dono. Uma construção de nível (0) é destruída ao ser contestada. O número alvo é modificado pela diferença entre a construção do atacante (ou nível de província, se ele for o governante) e a da construção contestada.

A construção fica contestada até:

- ◆ O atacante desistir
- ◆ O atacante perder todas as suas construções ou perder o governo da província
- ◆ O defensor for bem sucedido em uma ação Governar

Se uma construção contestada se tornar contestada uma segunda vez, seu dono perde o controle e seus espaços tornam-se livres.

Exemplo: dois ladrões são rivais em uma província (5). Wirt controla uma guilda (3), Benisen controla uma guilda (2). Se Wirt contestar a guilda de seu rival, seu número alvo será 9 ou maior. Se Benisen contestar a guilda de seu rival, seu número alvo será 11 ou maior.

Governo de uma província pode ser contestado da mesma maneira. Uma província é contestada automaticamente se a província é contestada durante uma guerra. Enquanto o governante não for despojado (*desapossamento* significa cortar a ligação de um governante com sua

terra) mas o conquistador permanece, a província não gera regência ou BO para nenhum dos lados.

Províncias podem ser contestadas pacificamente sob certas condições. Se o Foro do governante é (0) e o nível de lealdade da província é baixo ou rebelado, qualquer regente com uma construção lá pode usar essa ação para contestar a província. A província não gera PR ou BO até o governante ser despojado, crie um Foro para defender-se da Contestação ou aumente a lealdade da província.

Criar Construção

Tipo: Domínio

Sucesso: 10+

Custo Base: 1 BO

Um regente desejando estabelecer uma construção onde ele não possui construções pode usar Criar Construção. Isso dá ao regente uma construção (0). Ele é então livre para governar e contestar para aumentar a influência de sua construção.

Criação de uma construção pode ser apoiada ou prejudicada por qualquer regente com uma construção similar ou pelo governante da província. O nível do regente que está interferindo é adicionada ou subtraída ao número alvo sem o gasto de PR. Qualquer partido interessado pode gastar PR para interferir no número alvo.

Criar Província: uma pequena parte de terra não reivindicada existe em Cerília; por exemplo, Thaele, na costa norte de Aduria, e a ilha de Torova Temylatin. Se essa ação é bem sucedida, o regente cria uma província (0) para seu domínio. O custo para criar uma província é triplicado se ela não for adjacente a uma província controlada pelo regente (terras separadas por água não são consideradas adjacentes). Nenhum regente pode interferir.

Antes da jogada, o mestre e o jogador devem concordar com as fronteiras da província. Ilhas pequenas podem ser consideradas províncias totais, mas massas de terra maiores devem ser repartidas. Onde apropriado, use detalhes geográficos para determinar fronteiras, como rios ou cadeias de montanhas.

Declarar Guerra

Tipo: Domínio

Sucesso: Especial

Custo Base: Nenhum

Qualquer regente pode declarar guerra. Um regente precisa declarar guerra antes de mover tropas para províncias que não pertençam a ele; se ele não declarar guerra, ele só pode mover tropas dentro de seu próprio reino. Um regente que não possua nenhuma província precisa pedir permissão do governante da província para mover tropas de construção a construção; se não o fizer, ele precisa declarar guerra.

Quando guerra é declarada, o regente tem quatro Movimentos de Guerra para posicionar suas tropas (esses são realizados após a Rodada de Ação, quando todas as outras ações forem resolvidas). Outros regentes podem declarar guerra para serem capazes de realizar Movimentos de Guerra. Note que um regente que queira



somente defender seu território, sem contra-invadir, não precisa declarar guerra; ele pode realizar Movimentos de Guerra em resposta a um ataque contanto que ele não deixe seu território. Se o alvo de uma declaração de guerra já usou sua ação esse turno, ele precisa esperar até o próximo turno de ação para realizar uma contra-ofensiva.

Veja Exércitos e Guerra para mais informação.

Decreto

Tipo: Livre

Sucesso: Especial

Custo Base: 1 BO

Essa ação é a junção de todos os tipos de missões especiais que um regente possa querer que seus subordinados realizem. Um decreto não pode afetar o domínio de outro regente de qualquer forma, e não pode mudar a lealdade ou o nível de qualquer província ou construção. Tirando isso, um decreto pode ter qualquer efeito que o mestre julgue apropriado. Alguns efeitos possíveis incluem:

- ◆ Gerar 1d6 de Barras de Ouro para os cofres reais apreendendo ativos, aprovando uma tarifa, etc
- ◆ Infligir uma punição de -1 a -4 no número alvo de um regente em uma ação cuja localização seja a o domínio do personagem, interferindo ou prendendo pessoas envolvidas em agitação, espionagem, etc
- ◆ Criar um evento aleatório menor para outro regente (levar monstros ou bandoleiros até as terras inimigas, enviar uma missão diplomática, etc)

- ◆ Criar um efeito interpretativo menor, como um aumento na popularidade

Jogadores regentes não podem abusar dessa ação. Nenhum regente pode usar mais que um ou dois decretos por turno de domínio. Toda ação deve ter uma repercussão no desenrolar do jogo.

Um bom jeito de controlar decretos é informar aos jogadores que os personagens não sabem o que vai acontecer até o decreto ser aprovado. Jogadores podem aprender lições duras caso tornem-se afeiçoados a passarem decretos autocráticos com frequência. Efeitos de jogo podem ser usados para recompensar decretos inteligentes e apropriados, penalidades aplicadas contra decisões feitas sem pensar. O mais importante, um jogador regente não pode usar um decreto para fazer algo que deveria ser uma Ação de Domínio.

Diplomacia

Tipo: Domínio

Sucesso: 10+

Custo Base: 1 BO, 1 PR

Negociações com outros domínios são regidos pela ação Diplomacia. É esperado dos regentes que eles mantenham contato com seus vizinhos e passem mensagens de rotina de um lado para o outro. No entanto, diplomacia como uma ação de domínio significa uma situação de toda a corte feita tendo em vista um objetivo específico. Diplomacia pode ter os seguintes efeitos:

- ◆ Criar ou romper uma aliança
- ◆ Criar um acordo para existir uma rota de comércio entre os dois reinos
- ◆ Forçar concessões como tributo ou terras de outro regente
- ◆ Responder a um evento aleatório como um feudo, inquietação ou bandidagem

Diplomacia não deve substituir uma Ação de Personagem mais apropriada. Se o regente deseja iniciar uma guerra, ele deve usar a ação Declarar Guerra, por exemplo.

O número alvo é modificado pela diferença do nível da província capital do regente e a província capital ou construção do alvo.

Por exemplo, se um duque controla uma província (6) e tenta usar diplomacia com o patriarca de um templo (4), seu número alvo é 8 ou maior. A corte de um regente ou um palácio também pode influenciar o número alvo em um teste de diplomacia (veja O Valor da Corte). Naturalmente, ambas as partes podem gastar Pontos de Regência para modificar o número, e o regente ativo pode gastar Barras de Ouro.

Outros modificadores podem ser aplicados dependendo da situação. Se concordar com os atos está entre os melhores interesses do alvo, o esforço diplomático pode ganhar um bônus de +2 até +8. Igualmente, se nada for ofertado, poderão existir punições indo de -2 a -8. Ninguém gostaria de pular em uma guerra no lado perdedor, ou se casar com alguém de linhagem inferior.

Diplomacia contra um Jogador Regente: quando um jogador regente é sujeito a uma ação diplomática, o jogador dita se a ação é bem sucedida. O personagem não precisa gastar uma ação para responder “sim” ou “não”, mas se o jogador quiser interpretar o encontro, uma ação de domínio é necessária.

Debandar

Sucesso: Automático (5+)

Tipo: Livre

Custo Base: Nenhum

Um regente é sempre livre para dispensar unidades militares ou mercenários de seu serviço. Unidades regulares do exército simplesmente se separam e vão para casa. Debandar uma unidade mercenária, no entanto, requer uma jogada bem sucedida. Se a jogada falhar os mercenários se tornam bandoleiros e começam a atacar a província na qual eles debandaram (veja Efeitos Aleatórios para os resultados de bandidagem).

Um regente também pode escolher debandar qualquer construção ou castelo, mas sua regência e produção de Barras de Ouro podem sofrer com isso. A única vantagem dessa ação é economizar nos custos de manutenção.

Espionagem

Sucesso: Especial

Tipo: Domínio (Ladino: Livre)

Custo

Base: 1 BO

Espionagem envolve qualquer tipo de espionagem ou ação “por debaixo dos panos”. Um regente ladino pode realizar essa ação como uma Ação

Livre uma vez durante seu turno de domínio. Espionagem pode:

- ◆ Revelar a natureza de acordos diplomáticos entre dois reinos
- ◆ Catalogar movimentos de tropas e força militar de um domínio estrangeiro
- ◆ Criar um evento aleatório como Assassinato, Intriga, Corrupção ou Heresia em outro domínio
- ◆ Rastrear o responsável por outra ação de espionagem
- ◆ Resgatar prisioneiros, mover pessoas ou mensagens importantes secretamente, ou qualquer outra coisa que o mestre não proíba especificamente

O regente deve dizer claramente a intenção da ação antes de jogar qualquer dado. O número alvo de uma tentativa de espionagem é 20, melhorada pelo nível da província alvo e pelo nível de qualquer guilda na província controlada pelo regente espião. Se a operação tem como alvo o governante daquela província, suas construções de Foro pioram a chance de sucesso.

Exemplo: Tiery o ladino quer espionar na capital de Gael em uma província (6). Tiery controla uma guilda (3) lá, mas Gael controla 4 níveis de Foro em sua capital. O número alvo é $(20-6-3)+4=15$.

Se o regente espião deseja se manter anônimo para os outros jogadores, ele pode declarar uma Ação de Personagem ou Segurar Ação, e então secretamente informar ao mestre sua tentativa de espionagem. A ação de espionagem é então resolvida no final da rodada de ação, porque se fosse resolvido no turno do personagem, todos já saberiam do que se tratava (os efeitos de uma Ação de Personagem falsa são ignorados).

Ambos o espião e o regente alvo podem gastar BO e PR para afetar espionagem. Se a ação falha por uma margem de 10 ou mais, o alvo aprende a identidade do espião.

Espionagem pode ser realizada como uma Ação de Reino para afetar várias províncias ao mesmo tempo, mas nesse caso, somente movimentos e dados sobre tropas inimigas podem ser colhidos.

Finanças

Sucesso: Automático

Tipo: Livre

Custo Base: Nenhum

Regentes podem converter riquezas pessoais em Barras de Ouro em uma proporção de 2.000 PO por BO. Da mesma maneira, um regente pode converter uma BO em 2.000 PO de dinheiro pessoal. Um regente pode usar essa ação somente uma vez por turno de domínio;

se ele tentar converter fundos com muita frequência, ele desvaloriza seu tesouro até 0.

Em cada turno de domínio um regente pode converter 5 BO (10.000 PO), mas uma BO por nível de construção de guilda que ele possuir. Um regente com 4 níveis de guilda em seus domínios poderia converter 9 BO (18.000 PO) por turno.

Empréstimos: regentes podem receber empréstimos de qualquer um com dinheiro para emprestar. Os termos de interesse e pagamento ficam a cargo dos jogadores e do mestre para negociar: um interesse de 10% por um ano é justo. Se o regente não pagar, muito provavelmente o credor tem poucas chances de forçar o regente a quitar a dívida, mas é muito provável que ninguém jamais emprestará dinheiro ao regente novamente.

Forjar Linhas Ley

Sucesso: 5+

Tipo: Domínio

Custo Base: 1 BO, 1 PR

Magos podem usar essa ação para criar um elo mágico entre duas províncias. Muitas Magias de Reino requerem um nível mínimo de Fonte na província para ser afetada, mas uma linha ley age como um condutor mágico, permitindo ao mago tratar a província mais fraca como se ela tivesse o nível de Fonte de uma província conectada maior para os propósitos de conjurar Magias de Reino.

Por exemplo, considere um mago que possua uma Fonte (7) em uma província, e uma fonte (1) em outra. A Fonte (1) é muito fraca para a maior parte das Magias de Reino, mas caso seja forjada uma linha ley entre as duas, ele pode conjurar qualquer Magia de Reino na província com a Fonte (1).

Linhas Ley custam 1 PO e um PR por cada província cruzada; logo, criar uma ligação com uma Fonte a três províncias de distância custa 3 BO e 3 PR. Linhas ley podem ser forçadas a partir de outras linhas ley que o mago controle; é possível poupar esforço criando uma rede local, todas saindo de uma linha ley maior. A construção de uma linha ley pode ser apoiada ou atrapalhada por qualquer mago com uma Fonte em uma província por onde a linha ley passe.

Uma linha ley custa um PR por turno de domínio para se manter, independente de seu tamanho. Isso é pago na Etapa de Ajuste durante o turno de domínio.

Fortificação

Sucesso: 2+

Tipo: Domínio, Reino

Custo Base: 1 PR

Construir fortalezas em um domínio é uma boa maneira de se deter ataques e atar forças inimigas durante uma guerra. Um regente pode fortificar uma única construção ou um castelo; o segundo afeta toda uma província.

Construções: qualquer tipo de construção pode ser fortificado. Uma construção fortificada permanece sob

o controle do regente mesmo se estiver localizada em uma província ocupada por forças inimigas.

Fortificar uma construção custa 4 BO por nível de construção. O trabalho avança na proporção de 1d6 BO por turno de domínio (veja a ação Construir); a fortificação de uma grande catedral pode levar anos.

Um regente



pode pagar 5 BO por nível de fortificação para fazer o trabalho avançar na proporção de 2d6 BO por turno de domínio.

Castelos: fortificação de uma província gera uma nova construção: um castelo. Castelos custam 8 BO por nível, e o trabalho avança em uma proporção de 1d6 por turno de domínio, mas o regente pode pagar 10 BO por turno para a proporção avançar para 2d6 por turno de domínio. Um castelo pode acomodar uma guarnição de uma unidade militar por nível.

Quando um regente constrói um castelo ele automaticamente fortifica quaisquer construções que ele controle naquela província, sendo o número máximo o nível do castelo. Se o governante constrói um castelo (3) em uma província onde ele controla um Foro (4), três nível de Foro são considerados fortificados pelo castelo.

Castelos podem exceder o nível da província, mas o custo dobra a partir do momento que o nível do castelo torna-se superior ao nível da província. Custa caro construir uma fortaleza que excede os recursos próximos.

Fortificação pode ser atrapalhada por qualquer regente com construções na província. Gastando PR, eles podem afetar o número alvo dessa ação. Uma jogada resultando em falha significa que nenhum progresso foi feito durante aquele turno no processo de fortificação.

Apesar de a construção de uma fortificação poder demorar vários turnos de domínio, requer uma ação somente para a construção começar. Os custos para o primeiro turno de domínio são pagos nessa hora; em turnos de domínio posteriores, os custos são pagos na fase de Manutenção de Domínio e a jogada para ver se a construção foi bem sucedida acontece durante a etapa de Ações Livres.

Várias fortificações podem ser iniciadas simultaneamente usando uma Ação de Reino.

Conceder

Sucesso: 10+

Tipo: Livre

Custo Base: Variável

Um regente pode outorgar promoções, presentes ou títulos a qualquer hora que ele desejar. Ele pode ser um patrono da arte ou dar ciências, financiar uma expedição, elevar um plebeu para a casta nobre, ou dar dinheiro a outro regente. Uma ação Conceder pode:

- ◆ Aumentar a lealdade de uma província não rebelada em um nível (de “baixa” para “moderada”, por exemplo)
- ◆ Responder a um evento aleatório
- ◆ Criar um evento interpretativo menor, como um aumento na popularidade

O número alvo dessa ação indica se alguém está irritado pelo uso de poder do regente. O número alvo piora para cada Barra de Ouro que o regente gasta em concessões e para cada título nobre outorgado. Se o regente falha na jogada, um evento aleatório ocorre somente se o regente obviamente não está agindo de acordo com os interesses de seu domínio. Doar 5 BO para um orfanato provavelmente não irritará ninguém, mas entregar essa mesma quantia de dinheiro para um amigo pessoal pode encorajar corrupção, intriga, ou agitação pelo domínio.

Segurar Ação

Tipo: Livre

Sucesso: Automático

Custo Base: Nenhum

Um regente sempre tem a opção de adiar sua ação até o fim da rodada de ação atual. A vantagem de esperar é simples: o regente pode reagir a qualquer ocorrência. Se guerra é declarada contra um regente ou um evento aleatório surge, o regente pode responder imediatamente. Contudo, a ação adiada precisa ser usada para responder a alguma provocação ou situação. Se ninguém provoca o regente, ele perde sua ação. Se o regente não usar sua ação adiada no final da rodada de ação, a ação está perdida.

Investidura

Tipo: Domínio

Sucesso: Especial

Custo Base: Especial

A cerimônia de investidura permite a um regente passar o controle de parte ou da totalidade de seu domínio para outro herdeiro. A investidura precisa ser realizada por um sacerdote que possa realizar a magia de domínio Investidura (uma ação livre para o sacerdote). Pelo menos um dos dois regentes envolvidos precisa estar presente fisicamente (isso conta como uma ação de domínio). Um sacerdote pode empossar-se, e precisa usar uma Ação de Domínio para fazê-lo. Uma vez que a Investidura esteja completo as províncias e/ou construções tornam-se pare do domínio do regente investido. É possível empossar um regente contra a vontade.

Investidura de Províncias e Construções: uma única província ou construção pode ser empossada sem a permissão de seu governante caso tenha sido invadida ou contestada pelo regente realizando a ação Emposse. O número alvo básico é 10, e o realizador da ação precisa pagar PR igual ao nível da província ou construção. O defensor pode gastar PR normalmente para afetar o número alvo.

Vassalagem: um acordo de vassalagem precisa ser formalizado na cerimônia de posse comparecida por pelo menos um dos regentes envolvidos. O acordo não é obrigatório: o vassalo pode quebrá-lo a qualquer momento se assim desejar. O suserano é automaticamente ciente das ações do vassalo, e pode tomar providências para lembrá-lo do pacto.

O vassalo e seu suserano entram em acordo quanto ao número de Pontos de Regência a serem pagos ao suserano a cada turno de domínio. No momento do acordo, ambos cedem àquela quantia de PR.

Investidura de Linhagem: essa cerimônia, raramente usada, transfere todo o poder de uma linhagem de um personagem para outro. Ambos os personagens envolvidos precisam estar presentes, mas o doador não precisa ser um participante voluntário. O doador entrega a totalidade de seus poderes de linhagem. Se o recipiente

não possuir uma linhagem, ele assume a derivação, força e habilidades da linhagem de seu patrono. Se o recipiente possuir linhagem, então sua força aumenta como se ele tivesse apunhalado o doador no coração; veja Roubo de Linhagem na parte 1.

Investidura como uma Ação de Reino: a totalidade de um domínio ou reino pode ser investida, mas somente se o regente a ser despojado estiver vivo e presente durante a cerimônia. A vítima pode estar sob ameaça física ou mágica de qualquer tipo. O recipiente precisa gastar PR igual ao Poder do Domínio (a soma dos valores de províncias, construções e outros ativos) do reino que ele pretende empossar. O sucesso é automático se o alvo estiver de acordo. Se o alvo for contra, o número alvo é 10, modificado pela diferença entre a força de linhagem do investidor contra a da vítima. Se o emposse falha, a vítima mantém o controle sobre seu reino.

Se uma tentativa é feita para despojar um regente relutante cujas províncias não foram conquistadas, as províncias são consideradas contestadas até que o novo regente possa derrotar qualquer oposição lá e ocupá-las. De maneira similar, todas as construções precisam ser contestadas ou conquistadas fisicamente, ou permanecerão sob o controle do herdeiro do alvo. Nem o regente nem o herdeiro podem ganhar ou gastar regência em províncias contestadas. Somente quando uma província é conquistada um regente pode coletar e gastar PR lá.

Tenente	Sucesso: Especial
Tipo: Personagem	Custo Base: Nenhum

Normalmente um mercenário contratado só se torna um homem de confiança quando demonstra lealdade e respeito a um personagem de jogador em particular. Regentes são diferentes: eles são cercados por pessoas querendo trabalhar para eles. Gastando uma ação de personagem, o regente encontra um tenente e o coloca em sua lista de homens de confiança.

Tenentes são excelentes substitutos quando um regente está ocupado e podem providenciar poder extra para a equipe de um regente que se envolveu em uma aventura. O valor de Carisma do regente determina o máximo de tenentes que podem trabalhar para ele. Para esse propósito, um herdeiro de uma linhagem sanguínea menor pode adicionar 1 a seu valor de Carisma para esse propósito; um herdeiro de uma linhagem sanguínea maior pode adicionar 2 e um herdeiro de uma linhagem sanguínea grande pode adicionar 3.

Normalmente um homem de confiança não pode exceder o nível de seu mestre, mas para o propósito de

determinar se um PNJ é qualificado para servir como tenente de um regente, o regente adiciona 1 a seu nível se for de uma linhagem menor, 2 a seu nível se for de uma linhagem maior e 3 a seu nível se for de uma linhagem grande. Por exemplo, um regente de 3º nível de uma linhagem maior é considerado de 5º nível; seus tenentes podem ser personagens de 4º nível.

Quando um jogador decidir ganhar um tenente, não diga a ele simplesmente “O capitão da guarda é um guerreiro de 5º nível”. É mais razoável descrever o PNJ como forte, corajoso, ou um espadachim habilidoso, para que o jogador não crie um quadro de tenentes baseados somente em seus níveis. A partir da descrição do mestre, tenentes podem ser de níveis superiores aos regentes aos quais eles servem. Isso pode ser aplicado se um tenente serviu à família por toda a sua vida e o governante morre, deixando um governante mais jovem em seu lugar ou casos desse tipo.

Note que um tenente que é um personagem de jogador avança de nível normalmente e não é limitado pelo nível de seu regente.

Ação do Tenente: uma vez por turno de domínio o regente pode delegar a um tenente uma Ação de Domínio. Um tenente pode não ser usado para nenhuma ação naquela rodada, como responder a um evento aleatório ou sair em uma aventura. O tenente realiza a ação para o regente; de forma prática, o regente ganha uma ação adicional naquela rodada. Independente da quantidade de tenentes que um regente possuir, ele só pode usar essa opção uma vez por turno de domínio.

O regente deve pagar os custos em ouro e PR pela ação, e não se pode gastar regência adicional para a melhora da chance de sucesso do tenente. Se o tenente não tem experiência na ação (por exemplo, um guerreiro tentando abrir uma rota comercial), a chance de sucesso cai pela metade.

Mover Tropas	Sucesso: Automático (6+)
Tipo: Livre	Custo Base: 1 BO

Ao comando do regente, quaisquer tropas leais a ele podem marchar para qualquer área em seus domínios. Mover tropas custa 1 BO por 10 unidades/províncias. Por exemplo, 1 BO pode mover dez unidades através de uma província, ou uma unidade por dez províncias, ou cinco unidades por duas províncias, e assim por diante. Tropas necessitam de uma rodada de



ação completa para se moverem por terra; enquanto se movem eles não estão disponíveis para uso até a próxima rodada de ação.

Se o domínio de um regente é invadido enquanto tropas estão marchando, o regente pode abortar o movimento e colocá-los em sua posição original, mas ele perde qualquer BO usada para mover tais tropas. Um regente precisa Declarar Guerra ou usar Diplomacia para manobrar tropas em províncias que ele não governe.

Movimento pelo Mar: um regente pode mover suas tropas pelo mar gastando 1 BO por unidade. Isso requer uma jogada bem sucedida para avaliar clima, disponibilidade de navios e outros fatores. Tropas devem embarcar em uma província aliada costeira ou que tenha rios de nível 4 ou maior. Eles viajam 100 milhas (ou 3 províncias) por dia. Se a viagem demora menos que uma semana (seis dias ou menos), as tropas estarão disponíveis para lutar em guerra que ocorrem na mesma rodada de ação.

Tropas podem se mover por rios maiores enquanto uma das margens for aliada ou se um regente do reino em questão der permissão para as tropas se moverem pelo rio.

Convocar Exércitos

Tipo: Livre

Sucesso: Automático

Custo Base: Especial

Um regente pode criar novas unidade de exército convocando tropas, criando um recrutamento, ou contratando mercenários em uma província que ele controle ou tenha construções. Uma província pode erguer uma quantia de unidades militares até seu nível (nunca maior) em um único turno de domínio. O governante da província pode proibir outros regentes de erguerem exércitos em sua província, se assim desejar. Uma nova unidade deve ser treinada e equipada, e não pode ser usada na mesma ação em que é criada. Mercenários são uma exceção a essa regra e estarão disponíveis imediatamente. Veja Exércitos e Guerra.

Milícia: convocar uma milícia carrega consigo uma condição especial. Uma vez que milicianos ou tropas recrutadas são compostas por pessoas que possuem outra vocação, convocar uma milícia reduz temporariamente o nível da província em 1. O nível da província

é restaurado assim que a milícia é debandada. Se a unidade é destruída em uma guerra estrangeira, o

nível da província é permanentemente abaixado. Quaisquer construções que excedam o nível da província são rebaixasadas de acordo com o mestre.

Exercer Ofício

Tipo: Personagem

Sucesso - Especial

Custo Base: Nenhum

Um personagem com uma habilidade útil ou interesse em negócios pode ganhar dinheiro. Bardos podem entreter, personagens com habilidades secundárias ou proficiências podem realizar seus ofícios, e ladrões podem cometer roubos insignificantes. A atividade pode durar por uma rodada de ação. A jogada de sucesso é baseada na proficiência do personagem e quaisquer modificadores apropriados.

O mestre dita à atividade do personagem uma classificação de lucros de marginal, justo, bom ou excelente. Reduza a classificação em 1 para províncias de nível (3) ou menor, e aumente em 1 para províncias (7) ou maiores. Alguns exemplos seguem:

Marginal: fazendeiro, pescador, guarda-caça, caçador, mineiro, marinheiro, batedor de carteira, servo, soldado raso. Ocupações marginais dão 5d6 peças de ouro por rodada de ação.

Justo: ferreiro, fabricante de arcos, cinteiro, pedreiro, armadilheiro, tecelão, carpinteiro, bandido, herbalista, ou um artista justo. Ocupações justas dão 10d6 peças de ouro por rodada de ação.

Bom: armeiro, cervejeiro, apostador, trapaceiro, joalheiro, pintor, mercador pequeno, escriba, alfaiate, fabricante de armas, oficial militar, ou um artista bom. Ocupações boas dão 30/80 (1d6+2)x10 em peças de ouro por rodada de ação.

Excelente: carpinteiro naval, mercador grande, arquiteto, engenheiro, artista excelente. Ocupações excelentes dão 60/240 (6d4x10) em peças de ouro por rodada de ação.

Especial: magos, feiticeiros e clérigos podem vender serviços mágicos por 25 PO por nível de personagem, vezes o nível da província. Um mago de 8º nível em uma província de 5º nível pode vender seus serviços por 1000 PO por rodada de ação.

Um personagem pode fazer também um item específico para si mesmo caso deseje. Um armeiro pode criar uma peça de armadura, um bardo pode compor um poema, e assim em diante. Isso piora a margem de lucro em um (de "justo" para "marginal", por exemplo), mas dá ao personagem a chance de criar o item desejado com a chance normal de sucesso.

Magias de Reino

Tipo: Domínio

Sucesso: Especial

Custo Base: Especial

Um regente mago ou clérigo pode gastar uma ação de domínio para conjurar um poderoso encantamento que afeta toda a província. Magias de reino são de um tipo especial de magia disponível somente para regentes

usuários de magia; sem o poder advindo da regência do personagem, a magia de reino falharia completamente. Magias de reino podem ser usadas somente em províncias onde o regente possua Templos (clérigo) ou Fontes e/ou Linhas Ley (Magos).

Magias de Reino são descritas na Parte 3.

Pesquisa

Sucesso: Especial

Tipo: Personagem

Custo Base: 1 BO+

Magos e clérigos podem gastar uma ação de personagem para realizar pesquisa de feitiços ou criar itens mágicos usando as regras do Livro do Jogador e do Guia do Mestre. Todas as restrições normais se aplicam. Se o personagem em questão é um regente, assuma que ele tenha um laboratório e uma biblioteca à sua disposição.

Governar

Sucesso: 10+

Tipo: Domínio, Reino

Custo Base: 1 BO,

PR variável

Com essa ação o regente gasta tempo e energia tentando avançar as causas do seu domínio. Governando, ele pode elevar o nível da província em 1 ponto. Uma província pode ser governada somente uma vez por turno de domínio.

Note que para um regente governar uma construção um nível precisa estar vago; se ele controla uma guilda (3) em uma província (3), a província não pode mais suportar atividades de guilda.

Governar uma construção custa 1 BO mais pontos de regência iguais ao nível alvo. Por exemplo, para elevar uma guilda (3) para guilda (4), o regente precisa gastar 1 BO mais 4 PR. O governante da província e qualquer regente com uma construção similar na região pode apoiar ou atrapalhar a ação subtraindo ou adicionando o nível de suas próprias construções.

Governar uma província custa 1 BO e um PR por nível alvo. Por exemplo, governar uma província (3) para província (4) custa 4 BO e 4 PR. Governar uma província ou construção do nível 0 para o nível 1 custa 1 BO; não é necessário gastar PR.

Ação de Reino: Várias *construções* podem ser governadas simultaneamente como uma ação de reino, mas apenas uma província pode ser governada por vez.

Rota de Comércio

Sucesso: 10+

Tipo: Domínio, Reino

Custo Base: 1 BO, 1 PR

Um regente que controla uma guilda pode tentar abrir uma rota de comércio, aumentando a capacidade de gerar dinheiro do seu domínio. Uma rota de comércio deve ser estabelecida entre duas províncias com tipos de terrenos diferentes. Rotas comerciais por terra não podem ser criadas se uma estrada não liga as maiores cidades ou pontos centrais das províncias envolvidas.



Rotas de comércio também podem ser criadas entre uma província portuária e qualquer outra província (uma província portuária é uma província de nível 4 ou maior com acesso à costa). Uma província portuária também pode ser ligada a “portos desconhecidos”, indicando comércio a longa distância.

A cada turno de domínio a rota gera BO igual a média entre as duas províncias ligadas para o regente que construiu a rota (um porto ligado a terras distantes produz uma quantia de dinheiro igual a metade do nível da província onde se encontra). Além disso, um regente ladino que controla rotas de comércio coleta PR igual ao dinheiro extra adquirido pela rota.

Rotas de comércio são neutralizadas se a guilda do regente em qualquer uma das províncias for contestada, se uma das províncias é conquistada em uma guerra, ou se o governante de uma das províncias decide suprimi-la via decreto (o nível de Foro do governante precisa ser mais alto que o nível de guilda do regente para isso ser possível). Rotas de comércio também podem ser neutralizadas se o regente ignorar certos eventos como feudo, evento natural, corrupção/crime, monstro/banditismo, ou questão de comércio. Quando a situação for resolvida, o comércio volta a funcionar.

Criação de uma rota de comércio custa 1 BO e 1 PR. O número alvo é melhorado pelo nível atual da construção de guilda do regente. Regentes com construções de guilda ou foro na província podem atrapalhar a ação.

Províncias de nível 1 a 3 possuem o limite de uma rota de comércio; províncias de 4 a 6 podem possuir duas rotas, e províncias de 7 a 9 podem possuir três. Uma ação de reino pode ser usada para criar várias rotas de comércio em um mesmo reino de uma vez.

Treinar

Tipo: Personagem

Sucesso: Especial

Custo Base: Especial

Um personagem pode gastar uma de suas ações afinando suas habilidades. Ele pode treinar para avançar de nível, melhorar uma proficiência que não envolve armas, aprender uma nova proficiência, ou se exercitar para aumentar seu HP.

Treinando para Ganhar Níveis: Se as regras opcionais para treinar para ganhar novos níveis estão valendo, o personagem pode gastar uma ação de personagem para fazê-lo. Ele precisa encontrar um mentor ou instrutor e pagar quaisquer custos de treinamento.

Aumentar uma Perícia: O personagem estuda uma habilidade que ele já conhece, tentando se tornar melhor nela. No final da ação, o jogador joga 1d20. Se a jogada for maior que a perícia atual, ele aumenta o valor em 1 ponto.

Aprender uma Nova Perícia: um personagem pode aprender uma habilidade nova ou o uso de uma nova arma se

um instrutor adequado for encontrado. Essa opção é útil se o personagem guardou um espaço que ele quer agora preencher. Note que a atividade de treinar por nível inclui treinar por novas proficiências, se o personagem ganhar espaços naquele nível.

O mestre pode optar por permitir que o personagem aprenda uma nova proficiência mesmo se os espaços estiverem cheios. Isso deverá consumir duas ações de personagem, ao invés de uma.

Adicionar PV: O personagem pode se exercitar e treinar para adicionar 1 ao seu HP. Ele não pode exceder o número máximo que ele poderia alcançar com jogadas máximas de suas classes, nível, e somado com seu modificador de constituição.

exércitos e guerra

Regentes muitas vezes recorrem à guerra para resolverem suas diferenças. Linhagens nobres anseiam por glória e aventura, e muitos herdeiros atendem a esse chamado através de tentativas de espalharem seus domínios ao custo de seus vizinhos. Alguns governantes de linhagem têm a guerra pressionada contra eles por seus iguais. Seja qual for a causa, é um fato da vida que em Cerilia os governantes precisam estar preparados para lutarem por seus domínios.

exércitos

Qualquer regente (e muitos lordes menores sem linhagem) pode pôr um exército em campo. Exércitos são formados por unidades, companhias e convocados. A terminologia não é importante – uma unidade básica tem cerca de 200 homens. Em Anuire, um reino poderoso pode manter um exército fixo de 3000 a 6000 tropas, ou de 15 a 20 companhias. Regimes militares podem aumentar esses números em até 200%, mas um exército tão grande não poderia ser sustentado por muito tempo.

O contingente completo de um reino raramente estará totalmente concentrado em um só local. Guarnições, reservas e guardas são sempre necessários para se garantir a segurança do restante do reino. Um regente sábio não deixara sua retaguarda desprotegida, independente de quão amigáveis seus vizinhos são.

CONSTRUINDO UM EXÉRCITO

Soldados podem ser adquiridos de cinco maneiras: convocações, recrutamentos, mercenários, aliados e construções. *Convocações* é o método mais fácil; um regente apenas gasta dinheiro para destacar, treinar e equipar a unidade a sua escolha. Certas unidades podem não estar disponíveis em todas as regiões; por exemplo, somente um reino próspero teria recursos para criar cavaleiros suficientes para colocar toda uma companhia em campo.

Governantes de províncias também podem realizar um recrutamento, ou milícia. Cada vez que é realizado um recrutamento o nível da província cai temporariamente em 1 até a unidade debandar. Um número de milícias até o nível da província pode ser criado (uma província (4) pode criar quatro unidades de milícia, por exemplo). O nível da província permanece menor até *todos os recrutados* debandarem. Se a milícia for totalmente destruída em batalha longe de casa, a província não se recupera (uma unidade de milícia derrotada em casa simplesmente debanda e o nível da província volta ao normal).

Mercenários podem ser contratados por qualquer personagem com dinheiro o suficiente; até não-regentes podem se tornar grandes capitães mercenários. No entanto, a maior parte das unidades mercenárias não é confiável. Se uma unidade de mercenários participa de uma batalha e perde, ela debanda automaticamente. Unidades mercenárias também debandam caso não sejam pagas, e podem se tornar bandoleiros; veja a ação Debandar.

Aliados são tropas emprestadas de um governante para outro, e entram em jogo somente em situações incomuns. Diplomacia ou negociação são normalmente necessárias para convencer um governante a ceder parte de seu exército. Aliados normalmente se mantêm sob o controle de seu próprio regente, que deve participar da batalha ou enviar um tenente.

Quando castelos ou construções fortificadas são criados, é pressuposto que eles possuem uma guarnição grande o bastante para defender o edifício. Tal guarnição é composta por 10 homens por nível de construção ou fortificação. Se esses soldados são comandados para longe de seus postos, o castelo torna-se efetivamente neutralizado (veja Castelos) até seu retorno.

CARTAS DE GUERRA

Quando realizando uma batalha, cada unidade no exército de um jogador é representada por uma Carta de Guerra (detalhados posteriormente nessa seção). Jogadores não precisam separar e repartir cartas de guerra quando exércitos são criados; é mais simples distribuir as cartas necessárias quando a batalha acontecer.

TIPOS DE UNIDADES

Muitos tipos de unidades podem ser criadas ou contratadas por regentes qualificados. A não ser que se diga o contrário, regentes que possuem domínios formados exclusivamente por construções precisam convencer o governante de uma província a lhes dar permissão para que ele erga um exército. Somente alguns tipos de unidades podem ser criadas sem a aprovação do governante da província.

TABELA 21: TIPOS DE UNIDADES

Tipo de Unidade	Movimento Base	Custo de Conv(BO)	Custo de Man(BO)	Req.
Arqueiros	2	2	1	L(2) ¹
Artilheiros	1	4	2	L(5)
Cavalaria	3	4	2	L(3)
Infantaria	1	2	1	L(1) ¹
Infantaria Elite	1	4	2	L(3)
Irregulares	2	1	1	L(1) ²
Cavaleiros	2	6	2	L(4)
Recrutados	1	0	1	L(1)
Cavalaria Mercenária	3	6	2	**
Infantaria Mercenária*	1	4	2	**
Irregulares Mercenários	2	3	1	**
Lanceiros	1	2	1	L(2) ¹
Batedores	3	2	1	L(0) ³

*: podem ser contratados como arqueiros ou lanceiros

**: mercenários podem ser contratados em qualquer província

¹: podem ser levantados por qualquer Templo, Guilda ou Foro de nível 4 ou maior

²: podem ser levantados por qualquer Templo, Guilda ou Foro de nível 3 ou maior

³: podem ser levantados por qualquer Guilda de nível 2 ou maior

Arqueiros: As tropas habilidosas com o arco longo Anuireano são temidas por toda Cerilia. Arqueiros usam armaduras de couro ou acolchoadas e são equipados com uma arma pesada corpo-a-corpo, como um machado de batalha ou uma maça estrela, em adição aos seus arcos longos.

Artilheiros: Os artilheiros têm a habilidade especial de atacar castelos ou construções fortificadas. Castelos e construções fortificadas não podem ser atacados sem artilheiros (veja Castelos posteriormente nessa seção para mais detalhes). Artilheiros têm pouco uso em batalhas campais a não ser que estejam lutando de posições preparadas.

Cavalaria: A cavalaria Anuireana é usada para ataques pelos flancos, engajando tropas leves como irregulares ou milícias. A maior parte desses cavaleiros usa cotas de anéis ou bruneas e lutam com lanças, bestas

e espadas. Cavalaria é particularmente popular entre os Khinasi.

Infantaria: A infantaria Anuireana é usada contra arqueiros e lanceiros: eles são ineficientes contra tropas montadas em campo aberto. Membros de infantarias normalmente estão equipados com armas grandes como espadas de duas mãos, alabardas ou machados de batalha.

Infantaria de Elite: As melhores unidades de infantaria estão equipadas com cotas de malha, talas ou armaduras de placas e são capazes de resistir a tudo, salvo uma carga de cavalaria pesada. Muitos reinos Brecht comandam tais unidades.

Irregulares: irregulares incluem escaramuçadores, bárbaros, saqueadores e homens do tipo. Seus equipamentos são amplamente variados e sempre estão em más condições. Rjurik, Vos, goblins e gnolls normalmente agem nessa formação.

Cavaleiros: Montados em cavalos de batalha pesados e equipados com armaduras superiores, uma formação de cavaleiros pode esmagar qualquer defesa, com exceção de uma linha de lanceiros ou arqueiros. Uma companhia de cavaleiros é composta por retentores leais e nobres portadores de títulos (lordes, duques, etc). Cavaleiros varsk dos Vos são considerados cavaleiros pela sua armadura pesada e valor como tropa de choque.

Recrutados: As tropas mais fracas nos campos de batalha de Cerília são os recrutados e as milícias locais. Mal equipados e muitas vezes mal liderados, recrutados são por vezes usados como munição de balistas por

comandantes insensíveis. Generais sábios usam recrutados para aliviar unidades do exército de atividades secundárias como a proteção de casa e a defesa de linhas de suprimento.

Cavalaria Mercenária: Algumas unidades de cavalaria mercenárias quase copiam uma unidade de cavaleiros, com armaduras e cavalos de batalha pesados. A maior parte é cavalaria média ou ligeira, com cotas de anéis ou bruneas, equipados com bestas e lanças.

Infantaria Mercenária: Infantaria, lanceiros e arqueiros mercenários podem ser contratados pelo mesmo preço. Naturalmente o equipamento de uma companhia de mercenário pode variar bastante, mas mercenários experientes que são tão bem equipados e treinados quanto uma infantaria de elite não são incomuns.

Irregulares Mercenários: O menor nível de mercenários, irregulares muitas vezes não são nada mais que saqueadores e bandos de guerreiros. Eles têm usos limitados em uma batalha acirrada, mas podem ser eficientes quando empregados como saqueadores ou escaramuçadores para cerrar as defesas do inimigo e forçá-lo a gastar tempo e homens para subjugar os mercenários.

Lanceiros: a predominância de cavaleiros nas guerras anuireanas acabou com a introdução de piques e arcos longos. Lanceiros operam em massas densas, criando



uma barreira impenetrável composta por pontas de lança. Uma coluna de lanceiros em movimento pode atingir o inimigo com força inigualável. Lanceiros de linha de frente costumam usar armaduras de placas ou peitorais, enquanto escalões secundários muitas vezes nem usam armaduras.

Batedores: agindo como escaramuçadores e infiltradores no campo de batalha, batedores são extremamente úteis para coletar informações. Um exército com uma companhia de batedores automaticamente identifica forças inimigas em províncias vizinhas, permitindo ao general evitar forças maiores e atacar somente as mais fracas se desejar.

TABELA 22: UNIDADES ESPECIAIS

Tipo de Unidade	Mov. Base	Custo de Conv(BO)	Custo de Man(BO)	Req
Guardas Anões	1	4	2	L(4) Anão/Mer
Besteiros Anões	1	4	2	L(4) Anão/Mer
Arqueiros Élficos	2	4	1	L(3) Elfo
Cavalaria Élfica	4	2	2	L(4) Elfo
Arqueiros Goblins	1	1	1	L(2) Goblin/Mer
Infantaria Goblin	1	1	1	L(2) Goblin/Mer
Cavalaria Goblin	2	4	2	L(3) Goblin/Mer
Saqueadores Gnolls	2	2	1	Mercenários
Infantaria Gnoll	1	3	1	Mercenários

Unidades especiais são unidades não humanas, normalmente disponíveis somente para regentes não humanos. Tropas especiais não podem ser convocadas a não ser que um regente seja um membro da raça ou seu domínio inclua cidades, vilarejos ou fortalezas do tipo escolhido. Por exemplo, um elfo regente pode convocar unidades de elfos; um regente cujo domínio inclua uma província infestada de gnolls pode convocar unidades de gnolls. Usar humanoides malignos como parte de um exército é um ato maligno e pode ter repercussões de alinhamento.

Anões: com armaduras pesadas, infantaria ou besteiros anões são considerados em alto estima por toda Cerília, e ocasionalmente estão disponíveis como mercenários.

Elfos: Elfos servem a líderes não-élficos somente nas mais incomuns circunstâncias. Eles nunca estão disponíveis como mercenários. Elfos são arqueiros superiores, a sua cavalaria é a mais rápida e perigosa de toda Cerília.

Goblins: Goblins compensam a falta de disciplina com números e sede de sangue. Eles estão normalmente disponíveis como mercenários para terras que fazem fronteira com terras goblins. A cavalaria goblin é composta por goblins montados em lobos.

Gnolls: Bandos andarilhos de gnolls estão sempre prontos para lutar por ouro e espólios, e normalmente estão disponíveis como mercenários.

declarando guerra

Regentes podem mover tropas livremente dentro de território governado por eles. Entrar em uma província neutra ou inimiga requer ou uma declaração de guerra ou permissão do governante da província. É possível manter tropas paradas na província de outro regente, mas essas tropas não podem ser realocadas sem que se negocie passagem com o governante em questão.

Guerras são declaradas quando um regente quer conquistar, atravessar ou pilhar a província de outro regente. Regentes precisam gastar uma ação de domínio para declarar guerra. Quando guerra é declarada, é garantida ao atacante uma campanha de quatro Movimentos de Guerra, cada um durando uma semana. Se o atacante quiser mais Movimentos de Guerra, ele precisa gastar ações de domínio adicionais, ganhando quatro semanas de guerra por ação gasta. Assim que guerra é declarada, ambas as partes pegam as cartas correspondentes às suas unidades do baralho de cartas de guerra.

Um defensor não precisa declarar guerra em resposta a um ataque. Ele pode mover suas unidades normalmente durante os Movimentos de Guerra contanto que elas se mantenham dentro de suas fronteiras. Se o defensor desejar contra-invadir, ele precisa declarar guerra para entrar em território inimigo.

Já que um regente pode declarar guerra em um governante que já realizou sua ação nessa rodada, ele pode garantir que o oponente não possa contra-invadir por quatro semanas se declarar guerra no momento certo.

Alianças: Se dois reinos possuem uma aliança formal, tropas de qualquer um desses reinos podem se mover livremente pelas províncias do outro governante a menos que tenham sido especificamente proibidas. Durante os Movimentos de Guerra, todas as províncias de ambos os reinos são considerados territórios aliados. Isso significa que um regente pode mover tropas para defender seu aliado sem gastar uma ação para declarar guerra, com a condição de que suas forças permaneçam nas terras dele ou nas de seu aliado. No entanto, ambos os regentes precisam declarar guerra separadamente caso desejem mover tropas para o território inimigo.

Alianças não normalmente feitas através da ação diplomacia. Esteja avisado: alianças podem ser quebradas a qualquer momento, e muitos reinos caíram por causa de uma faca nas costas.

os elementos do movimento de guerra

Um único Movimento de Guerra consiste em duas partes: movimento, na qual o agressor e o defensor movem suas tropas até os movimentos acabarem ou eles decidirem não se moverem mais, e batalha, na qual uma batalha é travada entre as duas forças.

Durante um Movimento de Guerra, um regente pode mover qualquer uma de suas unidades (ou todas), e o defensor pode responder. Quando duas forças opostas se encontram na mesma província, uma batalha se segue se qualquer um dos lados desejar lutar; do contrário, a província se torna contestada e não gera ouro ou regência para nenhum dos lados.

O agressor é sempre aquele que está ocupando mais províncias do outro lado. Se o regente A move tropas para três províncias adversárias e o regente B move tropas para uma das províncias do regente A, o regente A é o agressor – independentemente de se ele começou a guerra ou não. Se ambos os lados estiverem ocupando o mesmo número de províncias inimigas, o primeiro que declarou guerra é o agressor.

MOVIMENTOS DO AGRESSOR

Regentes precisam usar a ação Mover Tropas para moverem seus exércitos. Uma Barra de Ouro compra 10 pontos de movimento de unidades/províncias (uma unidade pode ser movida por 10 províncias, 10 unidades podem ser movidas por uma província, ou qualquer combinação desse tipo) em território aliado usando essa ação; compra 5 unidades/províncias em território estrangeiro. Um regente pode também mover tropas gastando Pontos de Regência (1 PR para mover uma unidade por uma província), mas somente se ele acompanhar fisicamente a unidade naquele movimento.

Quando as unidades do agressor se movem para uma província com unidades defensoras, o jogador defensor imediatamente decide se vai se defender ou recuar para uma província aliada adjacente (ele não pode recuar para uma província hostil). Se ele permanece, uma batalha se inicia. Se ele recua, a força ocupante pode ocupar ou pilhar a província, ou pode continuar com o seu movimento se seus pontos de movimento ainda não tiverem sido completamente gastos. Nota: os aliados do agressor se movem imediatamente após o agressor, antes de o defensor escolher se vai permanecer na província ou recuar.

MOVIMENTOS DE DEFENSOR

Depois que o agressor e seus aliados realizaram os movimentos, o defensor pode mover todas as suas unidades que não foram forçadas a resistir ou recuar. Como o agressor, ele paga 1 BO por 10 unidades/províncias de movimento em território aliado, e 1 BO por 5 unidades/províncias em território hostil.

Se o defensor se mover para uma província com unidades agressoras que se moveram nesse Movimento de Guerra, uma batalha acontece. Se o defensor se engajar com tropas agressoras que não se moveram, o agressor pode resistir ou recuar. Os aliados do defensor se movem imediatamente após o defensor, antes que qualquer batalha aconteça.

MOVIMENTOS FINALIZADORES

O agressor e o defensor continuam a se mover dessa maneira até que cada lado não tenha mais movimentos ou anuncie que não vai mais realizar movimentos nesse Movimento de Guerra. Se qualquer província estiver ocupada por forças rivais, uma batalha ocorre (veja Batalhas posteriormente nessa seção).

Condições Especiais de Movimento: se alguma unidade do defensor recuar, aquelas unidades não podem mais realizar movimentos nesse Movimento de Guerra. Contudo, se elas forem atacadas novamente, elas podem recuar novamente.

Se as unidades do agressor forem movidas, elas não podem recuar no mesmo Movimento de Guerra. Unidades agressoras que não se moveram podem recuar se desejarem.

TERRENO

O terreno pode afetar o movimento das tropas em um Movimento de Guerra. Normalmente, uma unidade move uma província para cada ponto de movimento, mas certos tipos de terreno podem custar dois, três ou quatro pontos de movimento. Se uma unidade não tiver pontos suficientes para passar por uma província, ela pode entrar na província em um movimento e sair dela no movimento seguinte - efetivamente, permitindo que qualquer unidade mova uma província por Movimento de Guerra.

TABELA 23: CUSTO DE MOVIMENTO POR TERRENO

Terreno	Custo ou Efeito
Deserto	2
Floresta	2 (1 para elfos)
Geleira	4
Colinas	2
Charneca/Terras Altas	2
Montanha (Pequena)	2 (1 para anões)

Montanha (Média)	4 (1 para anões)
Montanha (Alta)	Intransponível (2 para anões)
Planície/Estepe/Cultivadas	1
Rio	Um mov. total para atravessar
Estrada	1
Pântano/Brejo	3
Tundra	3

Rios maiores (aqueles que formam fronteiras entre as províncias) reduzem o movimento de qualquer unidade tentando atravessar em 1. Em outras palavras, uma unidade precisa gastar toda uma rodada de movimento para realizar a travessia. Se uma ponte, balsa ou vau está disponível os custos de terrenos normais são usados.

CASTELOS

Um castelo força qualquer força invasora que invadir seu território parar imediatamente. Unidades inimigas não podem atravessar a província – eles precisam parar ou voltar pelo caminho de onde vieram. Construções fortificadas não têm esse efeito na movimentação inimiga.

Castelos podem ser neutralizados. Um inimigo precisa por um número de unidades igual ao nível do castelo mais o número de unidades colocadas na guarnição do castelo na província em questão. Logo, se um castelo (4) tem três companhias de arqueiros em sua guarnição, um atacante precisa posicionar sete unidades para neutralizar o castelo. Castelos neutralizados não afetam o movimento.

Cerco: Se o atacante continuamente ocupa a província de um castelo com tropas suficientes para neutralizá-lo, o castelo é considerado sob cerco. Em cada turno de domínio o nível do castelo cai em um durante a fase de ajuste. Isso significa que um castelo (6) requer 18 meses (seis turnos de domínio) para ser reduzido a 0 pelo cerco! Se o número de unidades realizando o cerco cai para menos do que o necessário para neutralizar o castelo, o nível retorna ao seu valor original. Por exemplo, um castelo (4) defendido por três unidades iria ser reduzido a (0) se sua província permanecesse ocupada por sete unidades de forças inimigas por quatro turnos de domínio, ou 12 meses. Se uma única unidade inimiga for destruída ou debandada durante esse tempo, o castelo seria restaurado ao seu nível original de 4.

Assaltos: Se o atacante tem ao menos uma unidade de artilharia sob seu comando, ele pode tentar realizar um assalto. Assaltos são conduzidos como batalhas normais com algumas regras especiais. Um castelo sem unidades guarnecendo-o sempre é tratado como se estivesse sendo defendido por uma unidade de infantaria.

Construções Fortificadas: Construções fortificadas podem ser cercadas e assaltadas como castelos. Construções normais (não-fortificadas) podem ser destruídas

quando o atacante resolver ocupar a província em questão (veja Ocupação), mas construções fortificadas permanecem até serem cercadas ou assaltadas.

Localizando e Identificando Unidades: Normalmente um regente não sabe a posição de forças inimigas a não ser que ele use uma ação de espionagem. No entanto, unidades inimigas são localizadas por um regente quando elas se movem para o interior de suas províncias, independentemente de se as forças nativas do regente estiverem presentes.

Se uma unidade nativa ou construção está presente quando a unidade inimiga entra na região, unidades de ambos os lados tornam-se identificadas. Nesse momento, o defensor decide se ele vai resistir ou recuar.

Batedores: Unidades de batedores podem localizar automaticamente unidades inimigas em qualquer província adjacente à localização dos batedores. Isso possibilita que um atacante tenha uma idéia básica das forças defensoras antes de invadir uma província.

exemplo de um movimento de guerra

Use o diagrama na página seguinte. *Ghoere declara guerra a Roesone. Os batedores de Ghoere em Danaroene descobrem que ambas Bellam e Fairfield estão ocupadas por uma unidade de infantaria Roesoneana cada, então Ghoere ataca o castelo inimigo em Bellam. Primeiro, ele envia duas unidades de infantaria e uma unidade de batedores a Bellam (A); a infantaria de Roesone recua para dentro do castelo, tornando-o forte demais para ser neutralizado por três unidades atacantes.*

Em seguida, Ghoere ataca Fairfield com três unidades de infantaria e uma de cavalaria (B). A infantaria de Roesone recua para Edlin.

Somente a cavalaria de Ghoere (não os batedores) tem movimento o suficiente para continuar até Edlin; a cavalaria avança até lá e a infantaria fica em Fairfield. Ghoere decide não mover mais unidades. Roesone envia cavalaria de Caercas para reforçar Edlin (C) e contra-ataca enviando unidades de Ghoried para confrontar tropas de Ghoere em Bheline.

Ghoere direciona sua infantaria para recuar de Bheline (D). Roesone não faz mais movimentos.

Ambos os lados agora tem unidades em Edlin. Ghoere não deseja lutar, mas não pode recuar já que aquelas unidades foram movimentadas durante essa Movimentação de Guerra. Por causa disso, Roesone pode forçar Ghoere a batalhar.

batalhas

Batalhas ocorrem quando duas forças inimigas ocupam a mesma província. Batalhas resultantes de um Movimento de Guerra são resolvidas, uma de cada vez, no fim do mesmo Movimento de Guerra. Tais conflitos são resolvidos em qualquer ordem que os jogadores quiserem.

Batalhas podem ser resolvidas de diversas maneiras: decreto do mestre, interpretação, ou através do uso de Cartas de Guerra. As Cartas de Guerra são a melhor forma, exceto em combates pequenos, como a equipe dos jogadores enfrentando uma única unidade inimiga.

Decreto do Mestre: Se o mestre tem uma boa razão para julgar o lado vencedor e determinar as perdas sofridas por ambos os lados, ele pode fazê-lo. Contudo, isso só deveria ser feito nas menores batalhas ou se o mestre sabe algo que os jogadores não poderiam saber se eles não estivessem lá pessoalmente.

Interpretação: Os jogadores têm todo o direito de insistirem em interpretar qualquer batalha onde seus personagens estejam fisicamente presentes. Isso pode ser feito de duas maneiras: usando as regras de escaramuça na Parte 3 para resolver a batalha, ou usando as Cartas de Guerra e permitindo pausas entre as jogadas das cartas para que os personagens dos jogadores possam tomar ações ou enfrentar unidades inimigas diretamente.

Cartas de Guerra: As Cartas de Guerra incluídas nessa caixa são o melhor método para lidar com combate

em grande escala entre milhares de tropas. Cartas de Guerra são explicadas em detalhes no final dessa parte.

conquista e ocupação

Quando não existem mais unidades defensoras em uma província ou o único defensor é um castelo neutralizado, o atacante recebe o controle da província. Ele recebe a opção de ocupar um pilhar a província.

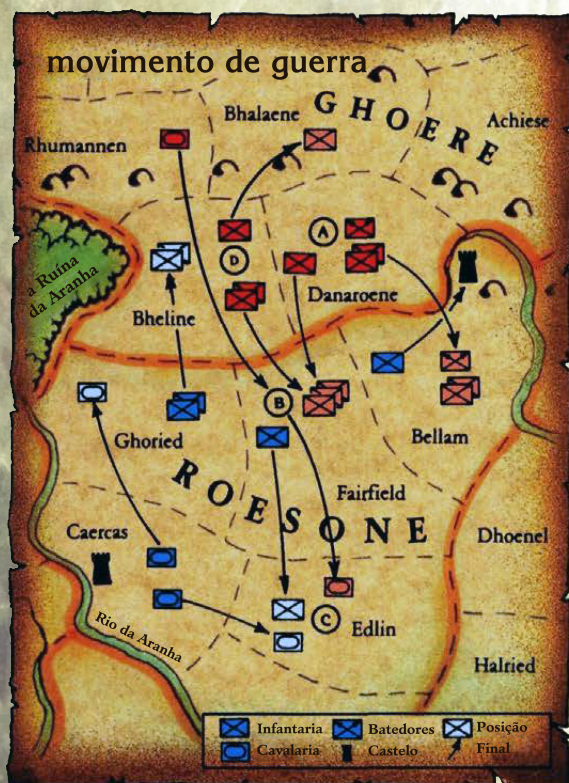
Uma província sob controle inimigo não gera taxaço, coleta ou regência para o governante. Quaisquer regentes neutros com construções naquela província podem ainda coletar ouro e regência. A província permanece sob o controle do inimigo até que uma unidade aliada controle a província no final de um Movimento de Guerra, ponto em que a província volta ao normal.

Pilhar: Pilhar uma província permite ao regente vitorioso realizar o equivalente a taxaço severa na província. Ele pode pilhar um nível por unidade presente, até no máximo o nível da província. Em outras palavras, um exército de três unidades em uma província de nível 3 ou maior podem taxar a província como se ela fosse de nível 3. Pilhar reduz a província em um nível. Um exército deve para de se mover enquanto pilha.

Se o nível de uma província cair abaixo do nível de construções localizadas lá, o regente que está pilhando decide quais construções perdem níveis.

Ocupação: Quando uma província é ocupada, as unidades invasoras agem como um Foro temporário de nível igual ao número de tropas presentes. Forças usadas para neutralizar um castelo contam para esse total. Quando um regente ocupa uma província ele pode reduzir o nível de qualquer construção de Templo, Guilda ou Foro para 0, mesmo se eles forem propriedades de regentes neutros, ou ele pode escolher reduzir o nível de todas as Fontes na província em 1. Construções fortificadas não podem ser reduzidas dessa maneira. Elas precisam passar por um cerco, ou serem tomadas por assalto. Enquanto o conquistador ocupar a província com pelo menos uma unidade, ele pode realizar taxaço e substituir o governante em todos os aspectos, mas ele não pode coletar regência até realizar o emposse da província. Note que cada província ocupada acrescenta 1 BO aos custos de manutenção de domínio do ocupante.

Uma província ocupada pode ser pilhada a vontade, mas é reduzida em valor para cada vez que é pilhada. Se o ocupante não mantiver unidades na província, ouse a província se rebelar, ela se torna controlada ao invés de ocupada, e o conquistador não pode realizar taxaço. Se o conquistador deixar a província por completo, a



província estará desocupada e poderá ser reclamada por qualquer unidade pertencente ao governante original.

Um personagem pode se empossar da província ou de construções localizadas ali com uma ação de personagem. Veja Investidura, na lista de Ações de Reino.

terminando uma guerra

Uma guerra acaba quando ambos concordam com termos de paz ou um lado é completamente derrotado. Um regente não é completamente derrotado até perder todas as suas províncias e construções para forças inimigas e todo o seu exército for destruído. Termos de paz podem ser mais fáceis: eles podem ir de rendição incondicional até um simples acordo de retirar todas as tropas atacantes para seu território original. Aceitar ou recusar uma rendição incondicional não requer uma ação de domínio,

ocupando suas próprias províncias

Um regente pode usar a ação declarar guerra para ocupar uma província que ele já governa. O resultado é a opção dele de destruir construções de outros regentes em seu território

Como qualquer forma de ocupação, a província sofre uma queda de -1 na grade de lealdade para cada turno de domínio em que ela permanece ocupada.

mas negociar quaisquer termos de paz requer que um dos regentes use a ação Diplomacia.

Guerras podem se arrastar indefinidamente. Ambas as partes podem voltar suas atenções para outros problemas, usando ações de domínio para negócios ao invés de lutar (essa é a razão pela qual a Guerra dos Cem Anos durou 120 anos). No entanto, a qualquer momento em que um regente queira mover tropas para terras inimigas, ele precisa declarar guerra para ganhar quatro Movimentos de Guerra. Um regente é sempre livre para realizar movimentos administrativos de tropas em seu próprio território.

cartas de guerra

Lutar uma batalha com Cartas de Guerra é muito mais rápido do que criar um cenário interpretativo em volta do combate. Afinal de contas, os personagens não estarão presentes em todas as batalhas.

Cada companhia em uma batalha é representada por uma única Carta de Guerra, com a exceção de quaisquer unidades que permaneçam em castelos ou construções

fortificadas (o jogador controlando essas unidades pode escolher levá-las para a batalha quando ele quiser).

Para começar, separe as cartas por tipo. Então selecione os tipos e números apropriados para cada comandante. Se as forças de um regente na província são compostas por três companhias de arqueiros e um esquadrão de cavalaria, ele remove três cartas de arqueiros e uma de cavalaria do baralho. Importante: os exércitos dos jogadores não são limitados pela mistura de cartas. Se necessário, outras Cartas de Guerra podem ser feitas para atender aos seus requerimentos.

detalhes de uma carta de guerra:

Use o diagrama da Carta de Guerra como referência

A: o tipo ou nome da unidade

B: a classificação de movimento da unidade

C: a classificação de defesa da unidade

D: os ícones de checagem da moral da unidade

E: a classificação do ataque corpo-a-corpo da unidade

F: a classificação do ataque de carga da unidade

G: a classificação do ataque a distância da unidade

H: o ícone da carta: espadas, escudo ou flâmula

I: os valores de ataque para a unidade que não tenha sofrido dano

J: os valores de ataque para a unidade que tenha sofrido dano (1, 2 ou 3 acertos)

Nome Unidade: A Movimento: B Defesa: C Moral: D	Sem dano: I Corpo-a-Corpo: E Carga: F Distância: G	Figura
2 danos: J Corpo-a-Corpo: E Carga: F Distância: G	Ícone: H	
	3 danos: J Corpo-a-Corpo: E Carga: F Distância: G	

o campo de batalha

O mapa de campo de batalha que vem incluso nessa caixa serve como uma superfície de jogo para Cartas de Guerra. Uma batalha de Cartas de Guerra é dividida em 15 áreas (espaços onde as Cartas de Guerra são colocadas), mais uma reserva de cada lado. Cada lado possui cinco áreas de linhas aliadas (flancos direito e esquerdo, centro direito e esquerdo e centro). Entre as áreas dos dois exércitos existem cinco espaços de área neutra.

Qualquer número de cartas pode ser colocado em um mesmo espaço no campo de batalha. Se um comandante desejar, ele pode colocar todas as suas cartas em um único espaço e deixar o restante vazio.

Movimento de Carta: uma unidade pode ser movida um número de áreas igual ao seu movimento em uma rodada, então uma companhia de arqueiros (movimento 2) pode marchar do centro aliado ao centro inimigo em uma rodada.

configuração

O defensor configura suas forças primeiro (o defensor é o comandante que resistiu quando inimigos invadiram a província). Ele coloca suas unidades em qualquer área da Linha Aliada ou na Reserva Aliada.

O defensor também coloca uma carta de terreno apropriada para a província.

Carta de Terreno da Província

Colinas, Terras Altas	Carta da Colina
Floresta	Carta do Bosque
Pântano, Tundra, Charneca	Carta do Brejo
Montanha, Sopés	Carta do Penhasco
Contém/Beira um Rio	Carta do Rio
Castelos e Construções Fortificadas	Carta da Fortificação



Cartas de terreno oferecem certos benefícios e condições (explicados em cada carta individualmente). O defensor coloca a carta de terreno ao mesmo tempo em que ele posiciona suas unidades, e pode colocá-lo em qualquer área do campo, com exceção da Reserva. Depois que o defensor posiciona suas forças, o atacante configura seu exército.

pjs no campo de batalha

As Cartas de Guerra são feitas para simulares grandes choques entre exércitos, e não refletem a luta entre personagens e inimigos específicos. O mestre pode, no entanto, permitir que os personagens participem da batalha. A Carta de Guerra para Aventureiros (Carta 87) pode representar o esforço total do grupo de personagens; ela deverá ser colocada com outra unidade e lutar com aquela unidade durante a batalha.

O mestre poderá também interromper momentaneamente a batalha com Cartas de Guerra para criar escaramuças ou encontros quando a carta está em combate ou ameaçada por um inimigo. Geralmente, uma rodada de batalha com Cartas de Guerra é igual a cinco rounds de combate corpo-a-corpo. Permita que os personagens resolvam suas batalhas pessoais primeiro, depois resolva a ação maior.

Personagens e Magia: Quando um personagem desejar conjurar uma magia em uma unidade inimiga, consulte as cartas de Magia de Guerra (cartas 94-101). Se uma magia não é descrita nas cartas de Magia de Guerra, o personagem só pode usá-la em encontros pessoais e não pode afetar toda uma unidade. Um personagem é limitado a usar uma Magia de Guerra por rodada de batalha de Cartas de Guerra (ou cinco rodadas de combate corpo-a-corpo); o resto do tempo, o personagem está ocupado preparando seu feitiço e desviando do inimigo. Ele ainda pode usar magias comuns normalmente.

sequência de jogo

Uma batalha de Cartas de Guerra é jogada em rodadas e dura até um lado admitir a derrota (veja Terminando a Batalha). Uma rodada é composta pela seguinte sequência de jogo:

A. Fase de Movimento

1. Atacante se Move
2. Defensor se Move

B. Fase de Ataque

1. Resolução de Ataques Mágicos
2. Resolução de Ataques Estacionários a Longa

Distância

3. Resolução de Ataques de Carga
4. Resolução de Ataques Corpo-a-corpo
5. Resolução de Ataques Móveis a Distância

C. Fase da Moral

1. Unidades Desintegradas Fogem
2. Unidades forçadas a Recuar o Fazem
3. Unidades Desintegradas testam a Moral
4. Rendição ou Retirada

D: Repita cada rodada até a batalha for resolvida

FASE DE MOVIMENTO

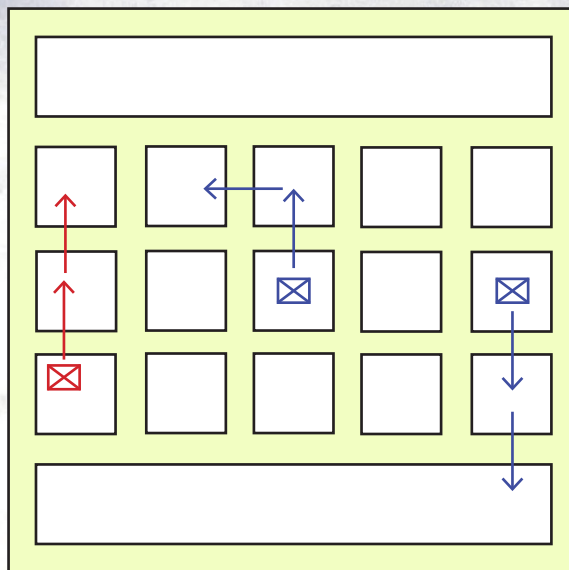
Uma unidade pode se mover para frente, para trás ou para os lados através de qualquer área contendo forças aliadas se o terreno permitir (condições de terrenos aparecem nas Cartas de Terreno). Uma unidade não pode se mover por uma área dominada por forças inimigas (mas pode se mover para dentro da área em uma rodada e sair dela na próxima, contanto que ela não esteja engajada com o inimigo). Movimento em diagonal não é permitido.

Um comandante pode mover qualquer uma de (ou todas as) suas unidades como ele achar melhor, mas unidades que se encontram engajadas com o inimigo (veja abaixo) não podem se mover. O atacante conduz todos os seus movimentos antes, e então o defensor pode responder movendo qualquer número de suas unidades que estiverem desengajadas.

Engajamento: Quando unidades se movem para uma área onde existem forças inimigas, o inimigo decide quantas de suas tropas vão enfrentar o inimigo e se tornarem engajadas. Pelo menos uma unidade precisa entrar em combate e o inimigo precisa engajar uma quantia de unidades igual o número de unidades do atacante. Se as unidades do atacante são mais numerosas que as do atacante, essas unidades extras não precisam engajar. Logo, é possível existirem unidades engajadas e desengajadas em uma mesma área.

Unidades engajadas estão travadas em combate e não podem se mover até que um dos lados seja destruído, desintegrado, ou forçado a recuar. Cada vez que um novo atacante entrar naquela área, uma unidade inimiga precisa engajá-la, se houver alguma unidade disponível.

Forças engajadas não podem realizar ataques de carga ou de longa distância e devem usar seus valores de combate corpo-a-corpo, com duas exceções. Primeira, quando uma unidade realizando uma carga torna-se engajada com o inimigo, é permitido que ela use a classificação do ataque de carga na rodada em que ela se torna engajada. Segunda, quando unidades a longa distância são engajadas por um inimigo que se moveu (se uma unidade de longa distância se moveu e engajou



Todos os três movimentos mostrados são possíveis para uma unidade com um nível de movimento de 2.

o inimigo, ela deve usar seus valores de carga ou de corpo-a-corpo).

Unidades montadas são forçadas a engajar somente quando uma unidade inimiga montada entra em sua área. Se soldados a pé atacarem uma unidade montada, ela pode escolher recuar imediatamente.

Cargas: Algumas unidades têm um valor de carga, que normalmente é melhor que seus valores de combate corpo-a-corpo. Para realizar uma carga, uma unidade não pode estar engajada e precisa se mover pelo menos uma área.

Área Reserva: A área reserva é considerada uma área fora das linhas de batalha. Unidades nunca podem se mover para dentro da reserva de um oponente ou lançar ataques a longa distância contra ela. Uma unidade não pode se mover para dentro e para fora de sua reserva na mesma rodada, então a reserva não pode ser usada para enviar rapidamente unidades lentas através do campo de batalha.

FASE DE ATAQUE

Na fase de ataque, cada engajamento e saraivada de projéteis é resolvida. Os passos dessa fase são resolvidos em ordem, então os resultados dos ataques estacionários de longa distância têm precedência aos ataques de carga, que tem precedência aos ataques corpo-a-corpo, e assim por diante. Ataques que ocorrem na mesma etapa são simultâneos, então duas unidades engajadas em combate corpo-a-corpo podem matar uma à outra na mesma rodada.

Uma unidade pode escolher não atacar (mas isso não previne que ela seja atacada), ou pode falhar deliberadamente em um ataque para recuar (explicado posteriormente). Essa é a única maneira de uma unidade engajada desengajar voluntariamente, mas unidades inimigas ainda podem atacá-la.

O atacante sempre declara o ataque primeiro. Se múltiplas unidades aliadas engajarem o mesmo inimigo, o comandante inimigo decide qual unidade é o seu alvo.

Ataques Mágicos: Magias, habilidades mágicas de monstros e ataques similarmente incomuns são resolvidos nessa etapa. Personagens magos são tratados como indivíduos. PNJs precisam ser colocados em uma unidade militar; se a unidade é destruída, o mago é destruído.

A maior parte das magias do Livro do Jogador tem efeitos pequenos ou nulos quando conjuradas em um campo de batalha. Logo, magias apropriadas foram selecionadas e aparecem nas cartas Magia de Guerra do Baralho de Guerra.

Um mago pode conjurar qualquer magia listada nas cartas, mas ainda sob as regras normais de memorização e nível. Por conveniência, as magias são agrupadas em oito grupos: clérigo genérico, mago genérico, terreno alucinatório, bênçãos, barreiras, enganações, brumas e transmutações. As cartas provem detalhes adicionais sobre os efeitos dessas magias em combate. Conjuração sempre é uma ação bem-sucedida (mas jogadas de moral ainda podem ser aplicadas); nenhuma jogada de dado ou outra resolução é necessária. Magos conjuram magias em uma batalha da mesma maneira que eles invocam magias durante uma aventura, com algumas modificações.

Alcance: Magias ofensivas podem ser conjuradas por um mago contra qualquer unidade inimiga desengajada na área do mago ou em uma área adjacente. Magias defensivas podem ser conjuradas em

qualquer unidade aliada que está na área do mago.

Componentes: Como descrito no Livro do Jogador.

Duração: Especial. Explicada nas Cartas de Guerra.

Tempo para Conjurar: Irrelevante. Sempre assuma que o mago tem bastante tempo para preparar sua magia no campo de batalha.

Área de Efeito: Magias que afetam uma área menor do que 40 metros quadrados ou menos de 25 indivíduos não tem nenhum efeito real em batalhas resolvidas por Cartas de Batalha. Magias que afetam esses mínimos são, supostamente, capazes de afetar uma área ou uma unidade militar. Magias que não preenchem esses requisitos podem ser usadas no campo de batalha, mas somente como uma tática pessoal.

Testes de Resistência: Unidades não podem realizar testes de resistência.

Ataques Estacionários à distância: Qualquer unidade com capacidade para realizar ataques a distância que não se moveram na rodada atual pode atacar inimigos na mesma área ou a uma área de distância com seus valores de ataque a distância. Unidades que lançam ataques à distância sempre ignoram resultados de Recuar nas Cartas de Guerra.

Uma unidade à distância pode atacar um inimigo engajado com uma unidade alinhada, mas como estão engajados, unidades aliadas são colocadas em risco de serem atingidas pelo ataque. Uma unidade aliada em contato com o inimigo também é sujeita ao ataque a longa distância. O comandante inimigo escolhe qual unidade é atingida.

Se uma unidade se qualifica para ataque estacionário à distância (vulgo, não se moveu neste turno), ela ganha dois benefícios. Primeiro, ganha um último “ataque gratuito”: ela pode usar seu valor de ataque a distância contra uma unidade inimiga que se engajou com ela nessa rodada (após essa saraivada a unidade à distância precisa trocar para armas corpo-a-corpo). Segundo, pode atirar em um inimigo engajado em sua própria área sem colocar em risco as tropas aliadas engajadas com esse inimigo.

Ataques de Carga: Todas as unidades capazes de realizar uma carga podem atacar usando seus valores de ataque de carga (tais unidades precisam estar desengajadas no início da rodada e precisam ser capazes de se moverem pelo menos uma área para serem capazes de realizarem uma carga). Após uma rodada de ataque de

carga, as unidades precisam trocar para seus valores de ataque corpo a corpo.

Ataques Corpo-a-corpo: Todas as unidades engajadas podem realizar um ataque corpo-a-corpo se elas ainda não realizaram nenhum ataque neste turno. Uma unidade desengajada pode realizar um ataque contra uma unidade inimiga engajada em sua área, mas a unidade torna-se engajada com seu alvo caso o faça.

Ataques à distância em Movimento: quaisquer unidades desengajadas que se moveram neste turno podem atirar contra uma unidade inimiga a no máximo uma área de distância. Se o inimigo está engajado com uma unidade aliada, a unidade aliada também sofre os efeitos do ataque à distância.

RESOLVENDO ATAQUES

Ataques são resolvidos usando as nove Cartas de Batalha do baralho. Separe essas cartas de lado como um baralho diferente. Conforme as cartas forem sendo usadas, embaralhe-as novamente quantas vezes for necessário para se resolver o combate.

Para os propósitos das Cartas de Batalha, a unidade atacante é a unidade lançando o ataque, e a unidade defensora é o alvo do ataque. Unidades opostas podem funcionar tanto como o atacante como o defensor na mesma rodada (não confunda esses termos com agressor e defensor para propósitos de configuração e movimento).

Para resolver um ataque, compre uma Carta de Batalha. Então subtraia o valor de defesa da unidade do valor de ataque corpo-a-corpo, a distância ou de carga da unidade atacante. O resultado vai variar de -3 ou pior para

+3, ou melhor, (maior é melhor para o atacante). Em seguida, encontre a linha apropriada na Carta de Batalha que mostra o ícone grande do atacante, e mova pelas colunas para o resultado correto.

Exemplo: uma unidade de

infantaria ataca uma unidade de lanceiros em combate corpo-a-corpo. O valor do ataque corpo-a-corpo da infantaria é 3, e a defesa dos lanceiros é 4. A diferença é -1. Uma Carta de Batalha é comprada (imagem acima). O ícone grande da infantaria são espadas cruzadas, e o dos lanceiros é o escudo. Olhando as linhas de combinação espadas/escudo, e então pelas colunas até a coluna -1, o resultado é um R. A infantaria precisa recuar. Uma carta diferente geraria um resultado diferente.

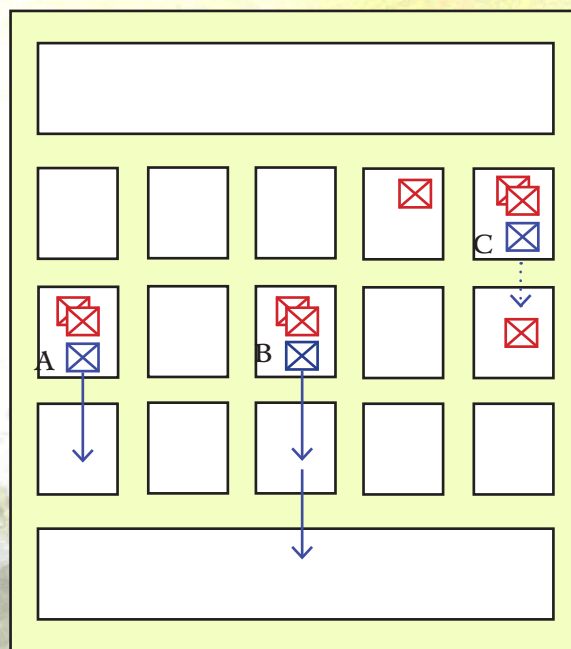
Os resultados das Cartas de Batalha são explicados abaixo:

- (-) Um erro sem outros efeitos
- (R) Um erro, e a unidade atacante precisa recuar durante a Fase de Moral
- (A) Um acerto. O defensor gira sua carta para que os valores reduzidos sob a seta indicando 1 dano estejam na parte de cima da carta
- (D) Um acerto. A unidade defensora está dispersa na Fase de Moral
- (O) Unidade defensora é totalmente obliterada, independente de quantos Pontos de Dano a unidade ainda possuíse.

		CARTA DE BATALHA							
Ícone de Ataque	Ícone de Defesa	ATAQUE-DEFESA							
		-3	-2	-1	0	1	2	+3	
⚔	🛡	A	-	R	-	A	-	-	
⚔	🏹	-	R	-	-	A	A	O	
⚔	⚔	-	A	A	-	A	-	A	
🛡	🛡	R	-	-	D	O	A	D	
🛡	🏹	A	R	A	A	A	A	A	
🛡	⚔	-	A	-	A	D	D	O	
🏹	🛡	-	R	A	A	R	O	A	
🏹	🏹	R	A	-	A	-	A	D	
🏹	⚔	R	-	A	R	-	A	A	

R: Unidade atacante recua
A: Unidade defensora recebe um golpe
D: Unidade defensora toma dano e é dispersada
O: Unidade de defesa é obliterada

#102



Unidade A ataca o inimigo e recebe um Recuar. Ela recua uma área e para. Unidade B é atacada pelo inimigo e é desintegrada e precisa se mover todo turno em direção da Reserva até alcançá-la. Unidade C é destruída por qualquer um dos resultados, já que não tem rotas de fuga por onde escapar.

FASE DE MORAL

Algumas unidades podem ser forçadas a se recolherem como um resultado da Fase de Ataque. Essas situações são resolvidas na Fase de Moral.

Dispersar: Uma unidade que é dispersada deve recuar uma área para qualquer lado, contanto que seja para longe do inimigo. Se unidades aliadas ou inimigas bloquearem completamente todos os possíveis caminhos de fuga, a unidade é completamente destruída. Na próxima rodada, a unidade precisa se mover para a reserva aliada pela rota mais rápida em que ela não encontre unidades inimigas (uma unidade desintegrada usa seus valores normais de movimentação). A unidade dispersada permanece na reserva até passar em um teste de moral.

Recuar: uma unidade que é forçada a recuar ou escolhe fazer isso voluntariamente precisa recuar uma área. Se unidades inimigas bloqueiam todas as possíveis rotas, a unidade que está recuando é destruída. Diferente de desintegrações, uma unidade que recuou não precisa ser bem sucedida em um teste de moral para atacar na rodada seguinte.

TESTES DE MORAL

Unidades dispersadas podem se reagrupar com um teste de moral bem sucedido. Cada unidade tem um valor de moral de 1, 2 ou 3 ícones: espadas, escudo ou flâmula. Para tentar realizar um teste de moral, embaralhe todas as Cartas de Guerra que não foram usadas e compre uma carta aleatória. Olha o símbolo grande na carta comprada. Se combinar com qualquer um dos símbolos na unidade realizando o teste ela passa no teste e se reagrupa. Na próxima rodada ela pode atacar e se mover normalmente.

Retirada ou Rendição: No final de uma rodada um jogador pode render seu exército ou fugir do campo de batalha. Caso ele se retire, as unidades na reserva do jogador escapam e o restante é destruído. O vitorioso pode automaticamente matar uma unidade que está fugindo (a escolha do jogador que está se retirando) para cada unidade de cavalaria que o vencedor tem a mais do que o perdedor (se o vencedor tiver cinco unidades de cavalaria, e o perdedor possuir duas, o perdedor escolhe três unidades para morrerem).

Um comandante é forçado a se retirar se todas as suas unidades no campo de batalha estão na reserva (mesmo se não estiverem desintegradas). Para todos os efeitos, ele perdeu o campo. Termos de rendição são negociáveis: companhias podem ser entregues como prisioneiros, despidos de armas e poderem se retirar, ou sumariamente executados. Negociações de rendição não necessitam uma ação de diplomacia, mas a recuperação posterior de possíveis prisioneiros podem exigir uma ação diplomacia.

FINALIZANDO A BATALHA

A batalha acaba quando um comandante se rende ou se retira, ou quando todas as suas forças forem derrotadas ou empurradas de volta para a sua reserva. Quaisquer unidades sobreviventes da derrota por retirada são imediatamente devolvidas à província de onde eles vieram ou são conduzidos a uma província aliada adjacente se eles estavam se defendendo de um ataque inimigo. Se não há nenhuma província adjacente disponível para as forças derrotadas recuarem, elas são destruídas.

E SE NINGUÉM LUTAR?

Se ambos os lados optarem por não se moverem e nenhuma unidade está engajada, jogue 1d10. Se sair um número par (exceto por um 9 ou 10) o atacante escolhe uma das áreas do defensor e força o defensor a mover algumas de suas unidades naquela área (pode ser uma unidade, ou todas. A decisão é do jogador defensor) para até, pelo menos, uma área. O defensor pode ser forçado a abandonar terreno favorável, mas nunca pode ser forçado a abandonar fortificações. Ao jogar o dado e obter um número ímpar, o defensor pode forçar o atacante a mover unidades da mesma maneira.

Em uma jogada de 9 ou 10, a batalha acaba imediatamente. Ambos os lados se mantêm na província, que se torna contestada. Em futuros Movimentos de Guerra, a batalha pode se iniciada novamente se qualquer um dos comandantes decidir atacar o inimigo novamente.

O que reis, rainhas, sumos sacerdotes e arquimagos fazem quando uma aventura vem em seu caminho? Como o Mestre lida com um grupo de personagens jogadores que pode ser escoltado por dezenas de guarda-costas e capangas? O que mais é diferente e único em se aventurar no cenário da campanha de BIRTHRIGHT? Esta parte do Livro de Regras abordará essas questões. Domínios governados por PJs podem fornecer oportunidades de aventuras emocionantes sem fim.

deuses e sacerdotes

O panteão conhecido pelos humanos de Cerília não é o mesmo panteão reconhecido pelas antigas tribos que vieram para Cerília antes da Guerra das Sombras. Os velhos deuses desistiram de suas existências para destruir seu irmão maligno Azrai no Monte Deismaar. Suas essências imbuíram centenas de campeões e soldados comuns com o início das linhagens de Cerília, e moldaram a história desde então.

Mais importante ainda, aqueles campeões

mortais mais próximos dos antigos deuses herdaram os portfólios e poderes de seus patronos, subindo aos céus em uma gloriosa ascensão divina.

No início, os novos deuses trabalharam juntos, mas com o passar dos séculos, rivalidades e argumentos dividiram o panteão ceriliano. Guerras e disputas entre seus seguidores mortais aconteceram naturalmente, e os poderes trabalham continuamente para aumentar o prestígio e o bem-estar de seus adoradores.

Apesar dessas fendas, todos os deuses do novo panteão se apegaram a um pacto firme: nunca mais os deuses lutarão entre si em forma física.

Os novos poderes são conhecidos por nomes diferentes em diferentes partes de Cerília. A maioria é adorada em um aspecto ou outro em várias culturas de Cerília. Por exemplo, Sera é a herdeira da antiga deusa Brenna,

a patrona dos Brechts, mas também é reverenciada em Anuire como Sarimie e em Khinasi como Sarma.

É importante notar que os templos desses deuses não são unificados. Pelo menos dez religiões diferentes dedicadas a Haelyn existem apenas em Anuire, e a rivalidade às vezes é feroz.

abreviações para descrições de poderes

As seguintes abreviações e notações são usadas para descrever os poderes gerais, atitudes e habilidades do sacerdócio das divindades principais. O acessório Lendas e Conhecimento é recomendado para obter informações mais detalhadas sobre os usos e poderes das divindades.

Descrições dos Deuses

Poder: Maior, Intermediária ou Menor.

Nomes: A maioria dos nomes de divindades Anuireanas são usados, mas alguns poderes são mais prevalentes em outras partes de Cerília. Nesses casos, o nome mais comum é usado.

AL: O alinhamento pessoal do poder.

ALS: O alinhamento dos seguidores do poder.

EdA: Esfera de Atuação para a divindade.

Si: O emblema ou símbolo reconhecido da divindade.

Requisitos do Sacerdote

Hab: Requisitos de habilidade para ser sacerdote.

AL: Alinhamentos permitidos aos sacerdotes.

AP: Armas permitidas aos sacerdotes. Padrão significa todas as armas normalmente permitidas aos sacerdotes.

AR: Armadura permitida aos sacerdotes.

EA Maior: Esferas de acesso Maior. O TdM indica uma esfera do acessório

Tomo de Magia.

EA Menor: Esferas de acesso menores.

PE: Poderes especiais concedidos a esse sacerdócio; números seguidos por) indicam o nível em que o poder é concedido a um sacerdote.

EM: Habilidades de expulsar mortos-vivos concedidas pelo poder: nulo - sem poderes de expulsão; padrão= habilidade de expulsão normal para clérigos; comando= habilidade de comando para clérigos malignos.

parte III: a campanha de birthright

haelyn

Deus Maior

Senhor da Guerra Nobre, Legislador, Patrono de Anuire



Khinasi:	Halaia
Rjurik:	Holn
AL:	Ordeiro e Bom
ALS:	Qualquer
EdA:	Guerra, liderança
Si:	Espada e explosão solar

Haelyn é o governante dos deuses, o senhor da coragem, justiça e cavalheirismo, e o patrono de reis e guerreiros. Em sua vida mortal, Haelyn era o líder dos anuireanos, o irmão de Roele e o meio-irmão de Raesene. Ele era o campeão do antigo deus Anduiras em Deismaar, e herdou os poderes de seu patrono.

Haelyn cria avatares apenas nas circunstâncias mais incomuns. Quando ele aparece, seu avatar é igual a um paladino de 20º nível com valores de atributo divinos. Ele usa uma armadura de placa de campo +5 e carrega uma espada de duas mãos +4 com propriedades afiada e interrupção. Ele aparece como em vida: como um guerreiro alto e de olhos claros carregando uma espada e um cetro e cercado por uma aura de luz dourada.

SACERDÓCIO DE HAELYN

Os sacerdotes de Haelyn são os clérigos mais poderosos das terras anuireanas. Tradicionalmente, eles são conselheiros de reis e guardiões da investidura da regência. Grandes templos são muitas vezes bases para legiões de soldados do templo liderados por paladinos.

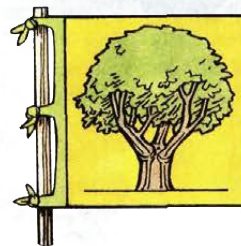
Requisitos: ATR Sab 9, For 9, Car 12; AL qualquer legal ou bom; AP qualquer; AR qualquer; EA Maior Todos, Charme, Combate, Elemental (Ar), Cura, Lei (TdM), Proteção; EA Menor Adivinhação, Guardião, Necromântico; PE 1) +2 bônus para salvaguardas vs. medo, ousadia e magia que afeta a mente; 5) 3 ataques por 2 rodadas; 9) + 1 para ataques com arma de escolha; EM Padrão.

Paladinos: Os paladinos de Haelyn são reconhecidos como cavaleiros e carregam o poder de executar a justiça como acharem melhor. Eles podem selecionar uma arma de sua escolha, com a qual ganham um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

erik

Deus Maior

Velho Pai das Florestas, Patrono de Rjurik



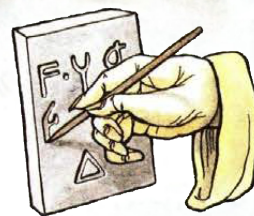
Anuire:	Aeric
Vosgaard:	Iraikhan
AL:	Neutro
ALS:	Qualquer neutro
EdA:	Florestas, caça
Si:	Carvalho

Erik é o guardião do deserto, o protetor da floresta e o patrono dos animais de Cerilia. Ele não se opõe à extração de madeira ou à caça humana, mas é sua lei que ninguém deve levar mais do que precisa ou mais do que a terra pode suportar perder. Erik era um guerreiro Rjuven na comitiva de Reynir no Monte Deismaar, e ele ainda considera o Rjurik seu povo.

Erik adora caminhar pelas florestas de Cerilia sob o disfarce de um velho com pele de casca de madeira e uma barba verde e musgosa. Nesta forma, ele é o equivalente a um ente de 20 DV com as habilidades de magia de um sacerdote de 20º nível. Nenhum animal natural pode ser forçado a atacá-lo.

SACERDÓCIO DE ERIK

Os sacerdotes de Erik são druidas com algumas habilidades únicas. Eles se unem em organizações conhecidas como círculos. A maioria dos Rjuriks considera a fé druidica de Erik a única religião que vale a pena seguir e círculos dispersos de druidas habitam nas florestas de Anuire e Vosgaard.



Requisitos: ATR Sab 12, Con 14; AL qualquer não mal; AP qualquer machado, arco, clava, adaga, dardo, arpão, dardo, faca, estrela da manhã, bastão, funda ou lança; AR couro cravejado, escudo de madeira; AE Maior Todas, Animal, Elemental, Cura, Planta, Invocação, Clima; AE Adivinhação, Menor, Proteção, Viajantes (TdM); PE como druida, além de se mover silenciosamente, se esconder nas sombras e empatia animal como um ranger três níveis mais alto (um sacerdote de nível 1 tem 25% de ES, 33% de MS e impõe uma penalidade de -2 na salvaguarda de um alvo de empatia animal); EM nulo.

cuiraécen

Deus Menor

Senhor da Tempestade, Deus da Batalha, Campeão de Haelyn



Khinasi:	Khirdai
Rjurik:	Kirken
Brechtür:	Kirche
AL:	Caótico e bom
ALS:	Qualquer não ordeiro
CdA:	Batalha, tempestades
Si:	Espada e relâmpago

Cuiraécen (koo-RAY-eh-ken) é o deus das tempestades e do conflito, mas ele é percebido como uma força de mudança e bem, e não de destruição. Ele é filho de Haelyn e da deusa do mar Nesirie, e não estava presente em Deismaar. Cuiraécen é o patrono de guerreiros jovens e imprudentes em todos os lugares que mergulham corajosamente na batalha em busca de glória e honra pessoais:

Como campeão e arauto de Haelyn, Cuiraécen vai aonde seu pai o envia. Ele aparece como um homem enorme e musculoso com feições nobres, cota de malha de prata brilhante +5, um escudo +3 e um grande elmo de crista. Seu avatar é o equivalente a um gigante da tempestade que ataca duas vezes por rodada com uma lança +4 que pode lançar um raio de 12d8 à vontade.

SACERDÓCIO DE CUIRAÉCEN

O templo de Cuiraécen é importante em Anuire, mas é relativamente pequeno em outros lugares. A fé é popular entre os soldados e poderosas ordens de cavaleiros militantes templários podem comandar centenas de homens de elite: combatentes.

Requisitos: ATR Sab 9, For 12; AL qualquer não ordeiro; AP qualquer; AR qualquer, EA Maior Todas, Combate, Elemental (Ar ou Água), Guardião, Guerra (TdM), Clima; EA Menor Caos (TdM), Cura, Proteção; PE 1) THACO e # de ataques igual a um guerreiro de mesmo nível; 7) resistência a raios e frio igual a efeitos de resistência do anel de fogo; EM nulo.

Paladinos: Os paladinos de Cuiraécen são caóticos e bons.

Eles podem se especializar em uma arma seguindo as regras para guerreiros. Eles não podem expulsar mortos-vivos ou conjurar magias de sacerdote.

nesirie

Deusa Intermediária

Deusa do Mar, Senhora do Luto



Khinasi:	Nasri
Rjurik:	Narikja
Brechtür:	Neira
AL:	Neutro
ALS:	Qualquer
CdA:	Os mares, tristeza
Si:	Onda e tridente

Nesirie (neh-SEE-ree-ch) é a padroeira dos marinheiros e exploradores. Nesirie herdou o poder de Mascla depois que aquela deusa pereceu, mas seu povo - os Masetianos - entrou para a história em poucos séculos após a Guerra das Sombras. Nesirie ainda chora por eles, e qualquer um que conheça o luto a chama. Ela é a esposa de Haelyn.

Nesirie frequentemente vagueia pelas águas costeiras e baías varridas pelo vento de Cerília, aparecendo como uma bela garota em vestes diáfanas cercadas por ondas que respondem aos seus comandos não ditos. Ela evita o combate quando está em sua forma de avatar, mas pode lutar como um sacerdote de 14º nível e comanda 2-5 elementais da água de dados de vida, força e lealdade no máximo.

SACERDÓCIO DE NESIRIE

A fé de Nesirie é menor, mas é popular entre as pessoas que vivem no mar ou perto dele, bem como indivíduos que sentem que sofreram grandes perdas na vida. Poucos sacerdotes de Nesirie estão interessados em poder político.

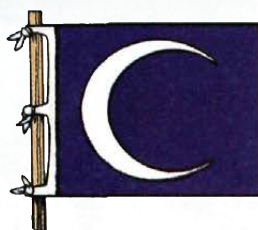
Requisitos: ATR Sab 12; AL qualquer não mal; Adaga AP, arpão, rede, funda, lança, tridente; AR Escamas ou couro, sem escudo; EA Maior Todos, Animal (apenas criaturas do mar), Encantamento, Adivinhação, Elemental (Água), Cura, Necromântico, Proteção; EA Menor Combate, Clima; PE 1) respiração na água ou caminhada na água 1/dia; 5) névoa sólida 1/dia; 9) ação livre de acordo com o anel de ação livre; EM padrão.

Paladinos: Os paladinos de Nesirie são sempre mulheres. Eles compartilham os poderes concedidos pelo sacerdócio, mas não podem invocar um cavalo de guerra.

ruornil

O Deus da Lua, o Príncipe Prateado

Deus Menor



Khinasi: Rílri
Rjurik: Liromn
Vosgaard: Lirovka
AL: Neutro
ALS: Qualquer
CdA: Noite, lua, magia
Si: Lua crescente

Ruornil é o deus da magia - o guardião das forças arcanas do mundo e lugares de poder místico. Ruornil era um anuireano que seguia o antigo deus da magia, Vorynn, depois que Azrai afastou os Vos de Vorynn. Quando Vorynn pereceu em Deismaar, Ruornil herdou seu poder. Todos os magos cerilianos reconhecem o poder de Ruornil, mesmo que não o adorem.

O avatar de Ruornil caminha quando a lua ilumina a terra. Ele assume a forma de um jovem esguio e de cabelos escuros em vestes prateadas. A única preocupação verdadeira de Ruornil é a proteção das fontes secretas de poder mágico escondidas em Cerilia, mas ele também luta uma guerra amarga contra a invasão do Mundo das Sombras. Seu avatar é um mago verdadeiro de 16º círculo que pode absorver inofensivamente qualquer magia de mago conjurada nele.

SACERDÓCIO DE RUORNIL

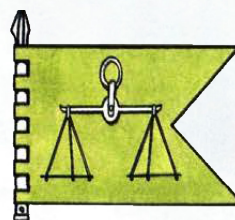
Homens da floresta, astrólogos e magos reverenciam Ruornil, mas poucos sacerdotes desse poder recluso existem. Seus templos geralmente são lugares de encantamento escondidos nas florestas e vales do deserto ceriliano, mas em Anuire, alguns templos se interessam pelo poder político e pelas preocupações.

Requisitos: ATR Int 12, Sab 9; AL qualquer neutro; AP Adaga, azagaia, bastão, funda, lança, espada curta; AR nenhum; EA Maior Todos, Charme, Adivinhação, Cura, Necromântico, Planta, Sol; EA Menor Morcego, Planta, Proteção; PE 1) Magia arcana de um mago de metade do nível do sacerdote (arredondando para baixo); 9) -2 de penalidade nas salvaguardas do oponente enquanto a lua estiver no céu; EM Padrão.

Sera

Senhora da Fortuna, Deusa da Riqueza

Deusa Intermediária



Anuire: Sarimie
Khinasi: Sarma
Vosgaard: Lirovka
AL: Caótico e Neutro
ALS: Qualquer
CdA: Riqueza, sorte
Si: Balanças

Sera é a herdeira do poder de Brenna e assumiu o papel da antiga deusa como a padroeira do povo Brecht. Ela é a esposa de Ruornil e a deusa do comércio, da riqueza e da boa e má sorte. Sera incorpora o ditado de que um homem faz sua própria sorte; ela recompensa a diligência e o trabalho árduo, mas ocasionalmente sorri para o tolo.

Sera raramente caminha no mundo desperto, mas em Brechtür, acredita-se que ela está presente sempre que os homens jogam em longas probabilidades ou por grandes apostas. Seu avatar aparece como uma mulher graciosa e sem idade, com cabelos escuros e um leve sorriso conhecedor. Ela carrega um par de balanças. Sera evita confrontos, deixando possíveis inimigos com uma maldição de má sorte extraordinária para ensinar-lhes uma lição. Ela pode lutar como uma sacerdotisa de 18º nível se pressionada.

SACERDÓCIO DE SERA

Sera é reverenciado por todos os comerciantes, ladinos e jogadores. Qualquer um que chame a Senhora Sorte está realmente invocando o nome de Sera. Seus templos são os mais importantes de Brechtur, mas os Brechts não são religiosos. Os sacerdotes de Sera muitas vezes duvidam dos funcionários do comércio.

Requisitos: ATR Sab 9, Car 12; AL qualquer; AP padrão; AR cota de malha ou mais leve, sem escudo; EA Maior Todos, Caos (TdM), Adivinhação, Cura, Necromântico, Proteção, Invocação; EA Menor Charme, Combate, Números (TdM); PE 1) +2 para todas as salvaguardas; 4) invisibilidade 1/dia; 7) maldição resultando em -4 nos ataques da vítima e salvaguardas por uma semana, 1/dia; 10) atrapa-lhar 1/dia; EM nulo.

avani

Deusa do Sol, Senhora da Razão



Deusa Maior

Anuire:	Avanalaie
Brechtür:	Lana
Rjurik:	Vani
AL:	Ordeiro e neutro
ALS:	Qualquer
CdA:	Sol, razão, magia
Si:	Sol poente

Avani é a esposa de Erik, a matrona dos Basarji e a sucessora da antiga deusa Basaia. Em Deismaar, seus recém-descobertos poderes ajudaram a colocar as forças do mal em fuga. Avani é agora a deusa do sol e senhora da razão e da lógica, a contraparte do misterioso deus da lua Ruornil.

Os Khinasi acreditam que o sol é o palácio dourado de Avani e que todos os dias sua casa circunda o mundo. Seu avatar raramente é visto; ela assume a forma de um feixe brilhante de luz solar. Avani pode aparecer como um elemental de fogo de 20 DV com a habilidade de magia de um mago de 20º nível; qualquer um que olhe diretamente para ela deve salvar vs. magia ou ficar permanentemente cego.

SACERDÓCIO DE AVANI

O templo de Avani é predominante em Khinasi e muito importante em Anuire. Seus sacerdotes são sábios, estudiosos e professores; um templo de Avani se assemelha a uma universidade ou biblioteca.

Requisitos: ATR Sab 9, Int 12; AL qualquer não caótico; AP padrão mais adaga, lança ou arco; AR qualquer, sem escudo; EA Maior Todos, Adivinhação, Elemental (Fogo), Cura, Proteção, Sol, Pensamento (TdM); EA Menor Charme, Criação, Números (TdM); PE 1) +2 para salvaguarda vs. magias de ilusão; 5) flecha de chama 1/dia; 9) raio solar 1/dia; EM padrão.

Paladinos: Os paladinos de Avani são campeões de corrida livre que procuram aqueles que usam mal o poder da magia. Eles têm resistência mágica de 10% +3% por nível contra magia maligna. Eles ganham magias dois níveis antes, começando no 7º nível em vez do 9º.



eloéle

Deusa Menor

Deusa da Noite, Irmã dos Ladrões



Brechtür:	Éla
Vosgaard:	Elyal
AL:	Caótico e Neutro
ALS:	Qualquer não ordeiro
CdA:	Noite, escuridão, ladrões
Si:	Adaga Negra

Eloéle (ch-LOW-eh-lay) é filha de Sera e Ruornil. Ela nasceu nos primeiros séculos após Deismaar e se tornou a dama dos ladrões, do engano e da furtividade. Ela geralmente não é um poder malicioso, mas é caprichosa e egoísta; ela adora envergonhar ou enganar seus inimigos, às vezes com resultados letais.

Dizem que Elole vive em todas as sombras e ouve todas as palavras sussurradas em segredo. Ela vagueia pelo mundo na escuridão, sempre ficando uma hora antes do amanhecer, para ajudar bandidos e ladrões envolvidos em ações dissimuladas. Seu avatar é igual a um ladrão de 16º nível e pode comandar qualquer magia baseada em escuridão ou sombra. Sua adaga negra é uma arma +3 que nunca erra em um ataque de oportunidade e drena 1D4 níveis de qualquer criatura que ferir.

SACERDÓCIO DE ELOÉLE

Poucas pessoas honestas adoram Eloéle, mas todo ladino conhece a Irmã dos Ladrões e busca sua bênção antes de começar a trabalhar. Apenas alguns pequenos santuários estão espalhados pelas cidades maiores de Anuire e Brechtür, mas uma sociedade de guerreiras entre os Vos a reverencia como sua líder secreta.

Requisitos: ATR Sab 9, Des 12; AL qualquer caótico; AP adaga, dardo, besta, funda, espada curta; AR couro, sem escudo; EA Maior Animal, Caos (TdM), Charme, Adivinhação, Sol; EA Menor Todos, Cura, Necromântico; PE ganha habilidades de ladrão de um ladrão de metade de seu nível de sacerdote, arredondado para cima (habilidades de ladrão de 1º nível para sacerdotes de 1º nível) 4) infravisão para 10 metros. 7) escuridão 4,5m raio 1/dia; EM comando.

eloéle

Deusa Menor

Deusa do Fogo, da Beleza e da Arte



Khinasi:	Leira
Rjurik:	Lara
Vosgaard:	Ayairda
AL:	Caótico e bom
ALS:	Qualquer não-mal
CdA:	Fogo, amor, arte
Si:	Harpa e chama

Filha de Erik e Avani, Laerme apareceu nos anos após Deismaar. Ela é uma deusa ardente da beleza e do amor e padroeira das artes. Ela não é ciumenta ou vaidosa, e recompensa livremente qualquer um que crie beleza, independentemente de adorá-la ou não. No entanto, Laerme pode ser movido à raiva acalorada por qualquer um que negue o amor ou que se deleite em destruir coisas belas.

Laerme não toma forma física com muita frequência, mas as lendas dizem que, de vez em quando, ela aparece disfarçada para organizar encontros amorosos ou para ajudar um artista a concluir uma obra. Ela evita o combate, mas em circunstâncias terríveis ela tem as habilidades de um bardo de 16º nível. Ela é tão bonita que qualquer criatura que olhe para ela deve ter sucesso em uma salvaguarda vs. magia com uma penalidade de -2 ou ficar enfeitiçada.

SACERDÓCIO DE LAERME

Poucos templos são dedicados à adoração de Laerme, mas muitas pessoas que adoram outros deuses pedem sua ajuda em questões de romance. Seus sacerdotes tendem a ser cortesãos e conselheiros errantes e provavelmente se aliarão a templos estabelecidos.

Requisitos: ATR Sab 9, Car 12; AL qualquer bom; AP padrão, mais arco; AR nenhum; EA Maior Todos, Charme, Criação, Elemental (fogo), Cura, Proteção, Invocação; EA Menor Adivinhação, Sol; PE 1) afetam fogos normais ou faixas de queimadura 1/dia; 3) produzem chama 1/dia; 5) feitiço de fogo 1/dia; 7) enfeitiçar monstro 1/dia; 9) produzir fogo ou bola de fogo 1/dia; 11) resistência ao fogo de acordo como o anel; EM padrão.

kriesha

A Dama do Gelo, a Bruxa do Inverno



Rjurik:	Karesha
Brechtur:	Kriestal
AL:	Ordeiro e mau
ALS:	Qualquer não bom
CdA:	Inverno, monstros
Si:	Mão branca

Quando Azrai foi destruído no Monte Deismaar, seus campeões subiram para reivindicar sua posição. Kriesha era uma alta sacerdotisa de Vos que absorvia os portfólios de crueldade, desespero e frio. Junto com Belinik, ela é a guardiã dos Vos. Kriesha representa a força através das dificuldades e testa os Vos com invernos rigorosos e conflitos selvagens para eliminar os fracos.

O avatar de Kriesha caminha em qualquer terra em que a neve caia no chão; durante a breve verão de Vosgaard, ela está mais fraca. Ela pode assumir a forma de um grande lobo branco, um elemental de gelo de 20 DV ou uma dama pálida com feições frias, mas bonitas. Seu avatar é uma sacerdotisa de 16º círculo armada com uma maça +5 esculpida em gelo puro. Ela pode conjurar qualquer magia à base de frio.

SACERDÓCIO DE KRISHA

Kriesha não é abertamente adorada fora de Vosgaard, embora os Rjuriks e Brechts a conheçam e a temam. Entre os Vos, seus sacerdotes são sempre mulheres: eles têm grande influência na sociedade Vos e usam seus poderes para testar a força dos guerreiros Vos.

Requisitos: ATR Sab 9, Con 12; AL qualquer mal; AP padrão; AR qualquer placa, sem escudo; EA Maior Animal, Combate, Elemental (Água, mas magias que afetam gelo), Necromântico, Proteção, Invocação; EA Menor Cura, Sol, Clima; PE 1) toque frio 1/dia e +1 para salvaguarda vs. frio; 5) parede de gelo ou tempestade de gelo 1/dia; 9) cone de frio ou esfera de congelamento de Otiluke 1/dia; 13) resistência ao frio (como anel de calor); EM comando.

belinik

Príncipe do Terror, Senhor do Conflito



Deus Intermediário

Brechtür:	Alenecht
AL:	Caótico e mau
ALS:	Qualquer não ordeiro
CdA:	Batalha, rixas, medo
Si:	Machados cruzados

Belinik era o campeão escolhido de Azrai e o rei guerreiro que liderou os Vos na Guerra das Sombras sob o comando do lorde das trevas. Grande parte do poder bruto de Azrai desceu até Belinik no Monte Deismaar, elevando o tirano brutal às fileiras da divindade. Belinik incorpora a crença de Vos que pode fazer o certo; aqueles que o seguem acreditam que a força e a selvageria são todas necessidades de um verdadeiro guerreiro.

Belinik se delicia com derramamento de sangue e paira sobre Seu avatar na forma de um urso das cavernas ou um poderoso guerreiro de 18º nível com um machado de batalha +4 de ferimento e nitidez,

SACERDÓCIO DE BELINIK

Belinik é reverenciado por todos os guerreiros Vos, e seus sacerdotes têm grande influência em Vosgaard. Não é incomum que os sacerdotes instiguem feudos de sangue ou guerras entre os clãs Vos para agradar Belinik. Um sacerdote de Belinik nunca pode recuar de uma batalha e deve demonstrar que está apto a servir ao seu deus, mostrando força e sede de sangue.

Requisitos: ATR Sab 9, For 12, Con 12; AL qualquer mal; AP qualquer; AR qualquer, sem escudo; EA Maior Combate, Guardião, Proteção, Invocação. Guerra (TdM): EA Menor Todos, Animal, Charme, Cura; PE 1) +1 para ataques com uma arma de escolha; 3) ataque 3 vezes por 2 rodadas com arma de escolha; 5) +1 para valores de Força e Constituição (máximo 18); 7) +2 para salvaguardas vs. magia que afeta a mente; 9) medo 1/dia; EM nulo.

outros poderes de cerilia

O panteão dos jovens deuses é reconhecido em todo o continente, mas os poderes humanos não são os únicos deuses conhecidos pelo povo de Cerilia. Goblin, orogs, gnolls e outras criaturas adoram seus próprios poderes. Dizem até que os awnsheghlien juram secretamente lealdade a outro poder desconhecido ainda maior do que eles.

MORADIN

DEUS MAIOR

Moradin é o lendário criador dos anões e a principal divindade de um misterioso panteão de deuses anões. Os anões não falam de suas crenças para os não anões e mantêm suas observâncias religiosas apenas no santuário de suas cidades-fortaleza escondidas. Na verdade, o nome de Moradin é conhecido fora dos salões dos anões apenas porque os anões o pedem ajuda em seus gritos de batalha.

O acessório *Mitologia dos Monstros* (DMGR4) fornece informações úteis sobre o panteão anão e é adequado para Cerilia. Caso contrário, considere os sacerdotes anões como clérigos padrão do *Livro do Jogador*.

KARTATHOK

DEUS MAIOR

Kartathok é o senhor e patrono dos goblins em Cerilia, e como Moradin, ele é o chefe de um panteão inteiro de deuses goblins. Os goblins não são exatamente cautelosos em esconder os segredos de suas religiões, mas

poucos observadores externos têm paciência ou estômago para aprender mais do que os detalhes superficiais das crenças dos goblins.

Kartathok é notavelmente semelhante ao deus Maglu-biyet (encontrado em DMGR4). Sacerdotes e xamãs desempenham um papel muito importante na sociedade goblin e muitas vezes servem como líderes para os guerreiros goblin. As divindades goblins são descritas mais detalhadamente na *Mitologia dos Monstros*.

O CAVALEIRO GELADO

SEMIDEUS?

Ninguém nega que um poder das trevas está em ação no Mundo das Sombras, mas a natureza dessa criatura não é clara na melhor das hipóteses. Magos familiarizados com o Mundo das Sombras se referem a esse poder como o Cavaleiro Frio, e atribuem os espíritos inquietos mortos e perigosos deste reino sinistro a seus feitiços terríveis. Algumas pessoas acreditam que o Cavaleiro Gelado é um awnshegh, enquanto outros afirmam que ele é um deus gerado pela destruição de Azrai.

PODERES DAS TREVAS

SEMIDEUSES

Várias das raças mais sombrias de Cerilia buscaram patrocínio de senhores tanar'ri únicos. Estes incluem Yeenoghu, o senhor dos gnolls; Baphomet, o senhor dos minotauros; e Kostchtchie, patrono dos gigantes de gelo. Xamãs monstruosos dessas raças existem, mas são extremamente raros. Acredita-se que Torazan, a divindade orog, também seja um tanar'ri.



magias e magias de reino

Os magos em Cerília são personagens raros e únicos que comandam poderes insondáveis para seus semelhantes. Existem três tipos de magia de mago: magia menor, magia verdadeira e magia de reino. Estes formam uma espécie de hierarquia; um verdadeiro mago pode conjurar magia menor, e um mago regente que exerce magia do reino pode conjurar magia verdadeira e magia menor.

Magia menor é a magia exercida pelos magos de Cerília - feiticeiros sem sangue que não têm a capacidade inerente de comandar a magia verdadeira. A magia menor é derivada dos poderes da mente e da educação em artes arcanas. Esta classe de magia inclui as escolas de ilusão e adivinhação, bem como magias de primeiro/segundo nível de todas as outras escolas de magia.

A verdadeira magia pode ser conjurada apenas por aqueles de sangue élfico ou descendentes de uma das linhagens de sangue antigo. O treinamento também é necessário. Um verdadeiro mago é o equivalente a um mago no jogo padrão de AD&D®, capaz de lançar magias de todas as escolas, os magos verdadeiros podem ser magos especialistas em qualquer escola, exceto as escolas de ilusão e adivinhação.

A magia do Reino excede a capacidade de qualquer feiticeiro mortal que não tenha a conexão sobrenatural de um regente com a terra. Cerília é um lugar místico com antigas linhas ley e fontes mágicas disponíveis para aqueles que sabem como aproveitá-las. O poder da magia comandada por um único mago não é nada comparado ao poder disponível em uma grande floresta antiga ou em um ciclone. Os magos podem alcançar resultados espetaculares aproveitando esse poder, mas apenas magos que controlam propriedades de fontes mágicas, ou seja, regentes, podem fazê-lo.

fontes

Uma fonte, ou propriedade mágica, é um nexo ou ponto de coleta onde um mago pode aproveitar o poder da terra para servir seus próprios dispositivos. Assim como riachos e fendas fluem morro abaixo para formar rios, a essência mágica de uma terra viva conhecida como mebhaghil (meh-VALE) se acumula nos vales e baixos de Cerília. A magia escorre das beiradas de uma floresta em direção ao seu centro, até o lugar onde as árvores são as mais antigas e mais fortes, tecendo uma teia invisível de energia viva: florestas, rios, colinas, montanhas e - todas

as áreas da natureza intocadas pelo homem renovam continuamente seu poder mágico.

POTENCIAL MÁGICO DA TERRA

O poder mágico é definido pela força da natureza que reside lá. Pequenas florestas, riachos e colinas coletam energia, mas apenas em pequenas quantidades. Grandes rios, vastas florestas e cordilheiras são muito poderosos. O toque despojador da civilização enfraquece a magia da terra, e grandes trechos do coração anuireano são quase mágicos - mortos como resultado de 20 séculos de assentamento, agricultura e domesticação.

O potencial mágico de uma província não está vinculado ao seu nível da mesma forma que as propriedades da guilda ou do templo. Quando um nível de província sobe, indicando crescimento na civilização e, portanto, uma pressão sobre a natureza, o mebhaghil diminui.

Cada tipo de terreno tem potencial mágico específico. A soma do nível de uma província e os níveis de fontes dentro dela geralmente não podem exceder o nível de potencial mágico do terreno (veja a tabela abaixo). Assim, a província de Fairfield em Roesone tem classificação 3/2, o que significa que a classificação da província é 3 e a classificação da fonte é 2, igualando o potencial mágico para colinas a 5. Se o Alto Mago Aelies desejasse aumentar o nível de sua fonte, ele primeiro precisaria contestar o nível da província. Se a província fosse governada para o nível 4, a fonte do mago cairia automaticamente para o nível.

A tabela a seguir lista o potencial mágico de vários tipos de terrenos.

Tipo de Terreno	Potencial
Planícies , Colinas Tundra, Atoleiros, Desertos	5
Montanhas Altas	6
Floresta, Montanha, Rio, Costa	7
Pântano	8
Montanhas Altas, Floresta Antiga	9

Províncias élficas são uma exceção a esta regra. Como os elfos vivem em harmonia com a natureza, sua presença não reduz o potencial mágico. Outras exceções também existem. Uma planície comum com uma rede de cavernas fantásticas escondidas no subsolo pode ser classificada como 6 ou 7. Uma floresta que sofreu um cataclismo mágico há um milênio pode ser classificada como apenas 4 ou 5.

FONTES E AÇÕES

Além de fornecer a um mago o poder de conjurar magias de reino, uma fonte também representa a capacidade do mago de afetar eventos em uma província e sua conexão com os poderes dessa área. Ao contrário de outros personagens, os magos podem ser proibidos de alguns empreendimentos se tiverem presença insuficiente em uma província.

TABELA 24: AÇÕES BARRADAS PARA FONTES

Nível da Fonte	Ações Proibidas
7+	Nenhuma
4-6	Rota de Comércio
1-3	Agitar, Construir, Fortificar, Convocar Exércitos, Rota Comercial
0	Todas exceto Governar

As fontes ganham a vantagem de serem imunes a serem contestadas pela força militar. Eles podem ser contestados apenas através da ação do concurso.

Observe também que, se uma fonte cair para 0, as Linhas Ley que se originam dela desaparecem.

magias de reino

Magias do Reino são uma forma de magia ritual. Ao agir como um canal para o poder da terra, um mago pode alcançar resultados muito maiores do que poderia ao conjurar um feitiço normal. Os preparativos são longos e envolvidos; na verdade, uma ação de domínio (um mês inteiro) é necessária para um mago empregar uma magia de reino. Um regente mago começa o jogo com 1D3 magias de reino aleatórias.

Um mago pode conjurar magias de reino em apenas dois lugares: dentro de seu próprio domínio - ou seja, uma província na qual ele controla uma fonte; ou dentro de uma província na qual ele estabeleceu uma linha de ley. Em geral, não são permitidas salvaguardas contra magias de reino, mas em

casos especiais (como a magia demagogo), os PJs podem receber salvaguardas para saber se seus personagens são vítimas dos efeitos.

Custo e Requisitos. Os materiais necessários para conjurar uma magia de reino são muitas vezes caros e difíceis de encontrar. Portanto, todas as magias listam um custo de Barra de Ouro para os materiais. Além disso, conjurar uma magia de reino requer que um regente mago toque seu poder e o poder de seu domínio até seus limites, então cada magia lista um custo em Pontos de Regência. Se o mago não puder atender a esses custos, a magia falha.

Algumas magias requerem mais poder do que outras e, portanto, devem ser apoiadas por uma fonte forte. Por exemplo, a magia Peste Mortal pode ser conjurada apenas de uma fonte (5) ou maior. Se um mago quiser empregar magia muito poderosa para uma província, ele deve primeiro forjar uma linha de ley para conectar uma fonte mais poderosa à província em questão. Com uma linha ley operacional, o mago pode acessar a fonte mais poderosa na linha para conjurar suas magias de reino. De certa forma, uma linha ley é um aqueduto para magia.

Observe que as linhas de ley não são cumulativas; um mago não pode conectar linhas de uma fonte (2) e uma fonte (3) para conjurar uma magia que exija uma fonte (5).

A maioria das magias de reino exige que uma personagem tenha um nível mínimo. Até mesmo magos de primeiro nível podem conjurar magias de reino, mas magias mais poderosas exigem experiência significativa. Observe que a designação para o nível do personagem se refere ao nível real do mago; ela não classifica o nível da magia. Por exemplo, um nível de personagem 3 significa que um mago de 3º nível pode conjurar a magia.

Pesquisa. Um regente mago começa o jogo sabendo 1D3 magias de reino aleatórias. Se mais magias de reino forem desejadas, elas devem ser pesquisadas. Pesquisar uma magia de reino requer o uso da ação de personagem de pesquisa e pelo menos 1 Barra de Ouro em materiais. O personagem deve fazer um teste contra sua Chance de Aprender Magias na conclusão de sua pesquisa para saber se ele foi bem-sucedido. Barras de Ouro adicionais podem ser gastas em pesquisa: cada BO extra dá um bônus de 2% ao teste de Aprender Magias.

magias de reino arcanas

Alquimia (Alteração)

Regência: Especial

Ouro: 1 BO

Duração: Permanente

Fonte exigida: 3

Nível do Personagem: 1

Um mago pode criar riqueza gastando Pontos de Regência para transformar substâncias sem valor em objetos de valor.

Para cada 4 PR que o mago gasta, ele gera 1 Barra de Ouro de riqueza. O efeito é instantâneo na conclusão da magia. A alquimia pode ser conjurada apenas uma vez por turno do Domínio. Os materiais e componentes para a magia custam 1 BO.

Arraso (Invocação/Evocação)

Regência: 10/nível de estrutura Fonte exigida: 5
Ouro: 2 BO/nível de dano Nível do Personagem: 7
Duração: Instantânea

Castelos e fortificações podem ser reduzidos a escombros por meio desta magia de reino espetacular. Reduzir o nível um de um castelo custa 10 PR, então arrasar um castelo de nível 5 custa 50 Pontos de Regência. Não há limite para a quantidade de dano que um mago pode causar a um castelo através de uma magia - ele pode simplesmente reduzi-lo em nível ou destruí-lo completamente - desde que esteja disposto a pagar a regência necessária. Os materiais e a preparação custam 2 BO por nível de dano que o mago pretende causar.

Propriedades fortificadas podem ser reduzidas a propriedades normais através deste feitiço, mas não são danificadas de outra forma. O mago deve estar em linha de visão com o castelo a ser destruído quando a magia for conjurada e os preparativos devem ser realizados no local.

Demagogo (Encantamento/Feitiço)

Regência: Especial Fonte exigida: 3
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 3
Duração: Especial

Esse encantamento penetrante e sutil joga com os medos e lealdades de uma província, influenciando as atitudes de seu povo em relação a seu governante. Para cada 5 PR que um mago gasta, ele melhora ou piora o grau de lealdade de uma província em um ponto. No 3º nível, ele pode afetar uma província; para cada dois níveis além do 3º, ele pode afetar uma província adicional, ou seja, duas províncias no 5º nível, três no 7º nível e assim por diante. A mudança na lealdade ocorre durante a fase de ajuste do turno do domínio.

O mago deve pagar 5 PR para cada grau de lealdade afetado em cada província; conjurar um reino estável para rebelião pode ser muito caro. O novo nível de fidelidade pode ser afetado normalmente por vários eventos.

Destruição em Massa (Invocação/Evocação)

Regência: 10/companhia Fonte exigida: 5
Ouro: 5 BO Nível do Personagem: 3
Duração: Instantânea

Este feitiço pode matar centenas de inimigos com uma única barreira impressionante de fogo devastador, relâmpago, gelo, energia ou vapor venenoso (escolha do mago). O mago pode afetar uma unidade inimiga mais uma unidade a cada três níveis; um conjurador de 4º nível pode destruir duas, um conjurador de 7º nível três e assim por diante. As unidades-alvo devem estar todas na mesma província que o mago que conjura a magia. Cada unidade afetada custa ao mago 10 PR. Cada unidade alvo pode tentar um teste de moral para diminuir o efeito; se passar no teste, a unidade sofre somente 1 ponto de dano.

A destruição em massa causa alguns danos materiais coincidentes, como pequenos incêndios ou inundações; o Mestre deve determinar quaisquer efeitos. O mago deve estar à vista do exército a ser destruído, mas ele pode atrasar os efeitos destrutivos da magia por até uma semana para chegar à localização da unidade. Se ele deixar a província em que a magia foi conjurada, a magia é perdida.

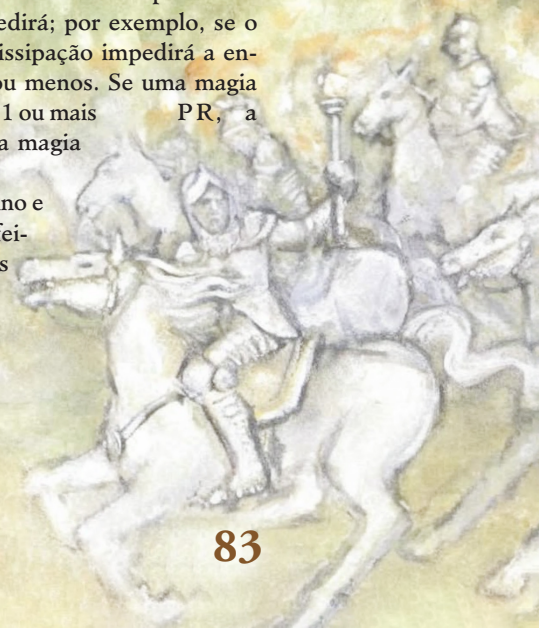
Dissipar Magia (Abjuração)

Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: Especial

Esta magia permite que um regente mago neutralize os efeitos de qualquer outra magia de reino da mesma maneira que uma magia dissipar funciona contra magias de rotina. O custo de regência é igual ao custo de regência que foi gasto na magia alvo (se a dissipação afetar uma província de uma magia de várias províncias, apenas o custo de uma província é incorrido). Ambos os conjuradores podem oferecer PR adicional para determinar se a dissipação foi bem-sucedida. Dissipar magia do reino pode até cancelar o segundo uso desta magia (descrito abaixo).

Dissipar magia de reino pode ser conjurada em uma província para protegê-la de possíveis magias de reino. Neste uso, a proteção dura um turno de domínio (efetivamente, três rodadas de ação) por três níveis do conjurador. O gasto de PR determina o poder das magias que a dissipação impedirá; por exemplo, se o conjurador gastar 20 PR, a dissipação impedirá a entrada de magias com 20 PR ou menos. Se uma magia recebida fosse conjurada com 21 ou mais PR, a dissipação seria cancelada e a magia recebida teria efeito.

Este uso evita magias de reino e interrompe a propagação de efeitos como a peste mortal, mas não impede que um exército conjurado ou animado entre



na província e não impede a conjuração de magias de rotina (sem serem de reino).

Fortaleza (Conjuração/Invocação)

Regência: Especial Fonte exigida: 7
Ouro: 10 BO Nível do Personagem: 5
Duração: um turno de domínio por nível

Por meio desta magia, o mago conjura um castelo, torre, fortificação ou construção de qualquer tipo. O custo de PR é igual ao custo de Barra de Ouro de construir uma fortaleza equivalente, mas terreno difícil ou remoto não afeta a versão mágica. Por exemplo, um castelo (3) normalmente custa 30 Barras de Ouro; esta magia de reino pode fazer o mesmo por 30 PR, independentemente de onde o castelo esteja colocado.

O mago pode tornar a construção permanente com uma magia de permanência, mas ele envelhece 10 anos no processo. O mago pode dispensar a fortaleza a qualquer momento que desejar. Se ele morrer sem que o castelo se torne permanente, ele desaparece da existência.

Invocação (Conjuração/Invocação)

Regência: 5/companhia Fonte exigida: 3
Ouro: 2 BO/companhia Nível do Personagem: 3
Duração: um mês mais uma semana/nível

Usando uma poderosa variação da magia de convocação de monstros, um mago cria um exército de seguidores monstruosos para cumprir suas ordens. Cada unidade invocada custa ao mago 5 Pontos de Regência. Ele pode convocar uma unidade para cada três níveis de experiência (uma no 3º, duas no 6º, três no 9º e assim por diante).

As tropas que aparecem dependem do nível do mago, conforme mostrado abaixo:

Nível	Tropas
1-3	Escaramuçadores Goblins
4-6	Saqueadores Gnoll ou Goblins Patrulheiros
7-9	Guardas Goblins ou Infantaria Gnoll
10+	Ogros de Coroa de Pedra

Quando a magia terminar, a província em que os monstros se dispersam sofre automaticamente em um evento aleatório de monstros ou banditismo.

Legião dos Mortos (Necromancia)

Regência: 4/companhia Fonte exigida: 3
Ouro: 1 BO/companhia Nível do Personagem: 7
Duração: um mês+1 semana/nível

Um necromante habilidoso pode convocar os mortos antigos para ajudá-lo, criando uma legião de esqueletos e zumbis para cumprir suas ordens. O mago pode convocar uma companhia de lacaios mortos-vivos para cada nível acima do 6º, então um conjurador de 7º nível convoca uma unidade, um conjurador de 8º nível convoca duas e assim por diante. O mago deve gastar 4 Pontos de Regência por unidade. Ele deve permanecer com seu exército de mortos-vivos ou a magia será quebrada e o exército entrará em colapso.

Consulte a Carta de Guerra da Legião de Mortos-Vivos para obter informações de combate em larga escala; em termos de jogo padrão, cada companhia é composta por cerca de 200 zumbis, zumbis monstros, esqueletos e esqueletos gigantes.

Peste Mortal (Necromancia)

Regência: 1/nível de província Fonte exigida: 5
Ouro: 2 BO Nível do Personagem: 5
Duração: Permanente

Um mago maligno pode criar uma praga horrível e pestilenta que despovo a área, reduzindo uma província afetada em um nível. No 5º nível, o mago afeta apenas a província em que a magia é conjurada. Para cada dois níveis além do 5º (começando no 7º nível), ele pode afetar uma província adicional adjacente a uma província atingida pela peste mortal, possivelmente infectando o reino de outro regente.

A peste se espalha à taxa de uma província por rodada de ação até que a área máxima de efeito seja atingida. O custo de PR é igual à soma dos níveis de província afetados; um mago de 9º nível que envenena três províncias (4) deve gastar 12 PR. Dissipar a magia do reino ou abençoar a terra pode anular os efeitos da peste mortal em uma província, mas somente se conjurada na mesma rodada de ação em que a província é afetada.

Proteção (Abjuração)

Regência: 5/província Ouro: 2 BO/província
Fonte exigida: 5 Nível do Personagem: 5
Duração: 1 turno de Domínio + 1 Rodada de Ação/nível.

Com esta magia, um mago tece uma barreira de névoas impenetráveis e neblina que impede qualquer criatura de entrar ou sair de uma província. Independentemente de suas ações, as criaturas são dispersadas e se encontram emergindo da névoa no mesmo local em que entraram. Um mago ou sacerdote com magias, ou itens mágicos apropriados tem 50% de chance de conduzir com sucesso até uma pessoa por nível através da névoa.

Um mago pode proteger uma província no 5º nível, duas no 7º, três no 9º e assim por diante. A proteção custa 5 Pontos de Regência por província afetada. Guerras,

comércio e diplomacia são praticamente impossíveis enquanto uma proteção estiver em vigor. O conjurador é imune aos efeitos de sua própria proteção e pode levar tantos indivíduos através das névoas quanto desejar.

Subversão (Encantamento/Feitiço)

Regência: Especial

Fonte exigida: 1

Ouro: 2 BO

Nível do Personagem: 1

Duração: Uma Rodada de Ação

Ao empregar uma campanha mágica de encantos e sugestões, um mago pode forçar uma propriedade, província, exército ou tenente pertencente a outro regente a tomar um domínio ou ação livre (independentemente de tais ativos serem normalmente ações permitidas). Ele poderia forçar um grupo de unidades militares a declarar guerra e invadir uma terra vizinha; ele poderia usar uma propriedade para contestar ou agitar; ou ele poderia instigar quase qualquer tipo de caos.

A subversão é limitada a uma ação discreta e afetará um regente alvo, independentemente de ele já ter realizado uma ação na rodada atual.

Um custo de 3 PR por nível de posse, província ou nível de personagem de um tenente é necessário para subverter tal ativo; um custo de 5 PR por unidade de exército é necessário. O regente vítima pode dar um lance de PR contra o mago de conjuração para negar os efeitos. O mago pode, é claro, gastar PR para ajudar a magia a ter sucesso. O oponente que gasta mais regência controla se a magia é bem-sucedida.

Transporte (Alteração)

Regência: 4/unidade

Fonte exigida: 5

Ouro: 1 BO

Nível do Personagem: 3

Duração: Instantânea

O transporte permite que um regente mago mova instantaneamente tropas de uma província para outra. Ele pode mover uma unidade 1 província por nível (ou seja, três unidades movem 3 províncias no 3º nível), independentemente do terreno. As unidades podem ser movidas apenas entre províncias nas quais o mago tenha uma fonte mágica ou uma linha de ley. Cada unidade a ser movida custa 4 PP.

Como esta magia é instantânea, as unidades afetadas são elegíveis para se mover durante quaisquer movimentos de guerra após a rodada de ação em que esta magia é conjurada.

Esta magia pode ser usada em unidades relutantes, mas o custo de regência dobra para 8 RP por unidade.

Vidência (Adivinhação)

Regência: Especial

Fonte exigida: 1

Ouro: 1 BO

Nível do Personagem: 1

Duração: Instantânea



A magia Vidência permite que um mago espie fora de seu domínio e faça o equivalente a uma ação de espionagem a centenas de quilômetros de distância. O custo de regência varia de acordo com a distância da província alvo do domínio do mago. O feitiço custa 5 PR mais 3 PR para cada província de separação; espionar uma província a cinco áreas de distância do domínio do mago custa 20 PR.

Apenas o aspecto de coleta de informações de espionagem podem ser usados; o mago não pode criar eventos aleatórios ou resgatar pessoas. Se o alvo da magia vidência for um mago, ele pode gastar PR contra o conjurador para tentar fazer a magia falhar. Caso contrário, é automaticamente bem-sucedido.

magias de reino divinas

Como magos, os sacerdotes regentes podem conjurar magias de reino. Os sacerdotes podem conjurar essas magias apenas nas províncias onde controlam as propriedades do templo e devem pagar Barras de Ouro e Pontos de Regência para usar essas habilidades poderosas. Sacerdotes não podem usar magias de reino de esferas que não lhes são permitidas.

Abençoar Exército Esferas: Guerra, Combate
Regência: 1/unidade Fonte exigida: 3
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: 2 Mov. de Guerra +1 Mov. de Guerra/nível

Esta magia permite que um sacerdote aumente a eficácia de uma unidade, aumentando todos os seus valores ofensivos em 1 pela duração da magia. Ele pode afetar no máximo uma unidade por nível, e todas as unidades-alvo devem estar na mesma província.

Abençoar Terra Esfera: Todos
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: 1 turno do Domínio

Ao realizar uma cerimônia especial, o sacerdote invoca a bênção de sua divindade para uma província.

A província afetada e quaisquer propriedades pertencentes ao sacerdote na província são tratadas como se fossem um nível mais alto para todos os fins. Isso significa que os regentes afetados podem jogar a tributação e a cobrança para o turno de domínio atual e podem aumentar sua regência de acordo. Terras abençoadas podem afetar duas províncias no

3º nível, três no 5º e assim por diante.

O custo de regência é igual à diferença entre cada nível de província alvo e as propriedades do templo do sacerdote nas províncias alvo; um sacerdote que controla um templo (3) em uma província (5) e um templo (3) em uma província (4) deve gastar 3 PR para abençoar ambas as províncias. Esta magia sempre custa um mínimo de 1 PR por província.

Dissipar Magia Esfera: Proteção
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: Instantânea

Isso se assemelha à magia dissipar magia de reino do mago em todos os aspectos, exceto que apenas o primeiro uso da magia é permitido. Um sacerdote não pode usar a magia dissipar reino para criar uma proteção.

Investidura Esfera: Qualquer
Regência: Especial Fonte exigida: 1
Ouro: 1 BO Nível do Personagem: 1
Duração: Permanente

Qualquer sacerdote regente pode realizar uma cerimônia de investidura para organizar a transferência de regência entre dois personagens. Isso corta o vínculo de um regente com terras especificadas e cria um novo vínculo com outro regente. A investidura é descrita em mais detalhes nas ações de domínio; o doador e o destinatário devem gastar uma ação de domínio.

O sacerdote é livre para buscar qualquer compensação que deseje pela realização da cerimônia. Um sacerdote deve gastar uma ação de domínio se ele se investir.

Malograr Esfera: Planta
Regência: Especial Fonte exigida: 3
Ouro: 2 BO Nível do Personagem: 3
Duração: um turno de Domínio

Este é o inverso de abençoar terra. A praga deprime uma província afetada e todas as propriedades dentro dela em um nível. As propriedades pertencentes ao sacerdote de conjuração não são afetadas. A praga afeta duas províncias no 3º nível, três no 5º e assim por diante.

O custo de regência é igual à diferença entre cada nível de província alvo e as propriedades do templo do sacerdote nas províncias alvo; um sacerdote que controla um templo (3) em uma província (5) e um templo (3) em uma província (4) deve gastar 3 PR para malograr ambas as províncias.

Se o sacerdote for o governante da província alvo, ele automaticamente perde um grau de lealdade lá.

Negociações Honestas Esferas: Encantamento, Lei
Regência: 1/nível de província Fonte exigida: 3
Ouro: 2 BO Nível do Personagem: 5
Duração: um turno de Domínio + 1 rodada/nível

Esta cerimônia cria um efeito de encantamento generalizado que magicamente guia os cidadãos de uma província em direção a práticas honestas e corretas. Em uma província afetada por esta magia, as ações de agitação e espionagem não podem ser bem-sucedidas, as ações de diplomacia sofrem uma penalidade de -4 e as participações da guilda são reduzidas em dois níveis para fins de coleta. Um indivíduo que tente cometer um crime ou contar uma mentira enquanto estiver na província deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda versus magia para fazê-lo.

O sacerdote pode afetar uma província no 5º nível, duas no 7º e assim por diante.

monstros e awnsheghlien

Cerília é atormentada por perigosos predadores naturais, bandidos e piratas sanguinários, tribos de saqueadores humanoides e as forças das trevas dos awnsheghlien. Naturalmente, esses perigos são apenas uma ameaça distante para as pessoas que residem no coração de Anuire ou em uma cidade-estado khinasi, mas montanhas selvagens e florestas profundas (e seus perigosos habitantes) não ficam a mais de uma semana de viagem até mesmo das partes mais civilizadas de Cerília.

adversários maiores

Embora centenas de espécies diferentes de criaturas perigosas habitem Cerília, nem todas são comuns o suficiente ou malignas o suficiente para representar uma ameaça significativa às terras humanas. No entanto, certos monstros podem e destroem assentamentos humanos sempre que podem. Apenas 40 anos atrás, a cidade de Brecht, Adiersburg, em Wierech, foi invadida por um exército de goblins e ogros da Coroa do Górgona e reduzida a uma ruína fumegante. Incidentes semelhantes em escalas menores ocorreram com frequência crescente nos últimos anos, à medida que os antigos estados do Império Anuireano entraram em guerra civil e a força das armas ao longo das fronteiras do norte diminuiu.

Informações detalhadas sobre alguns dos monstros e awnsheghlien de Cerília podem ser encontradas nas folhas de cartas deste conjunto na caixa.

DRAGÕES

Dragões são criaturas lendárias em Cerília, menos de duas dúzias já existiram, e talvez apenas meia dúzia

esteja viva atualmente. Todos os dragões de Cerília pertencem a uma única espécie, mas cada um dos dragões existentes é uma criatura altamente inteligente com uma personalidade e covil únicos. Os dragões são neutros nas guerras de Cerília, preferindo ser deixados sozinhos em seus altos recuos nos Drachenaurs. Existem lendas de conhecimento e feitiçaria de dragões desconhecidos para os homens e, de vez em quando, os bravos e os imprudentes procuram o covil de um dragão em busca de conhecimento ou poder.

GIGANTES

Os gigantes de Cerília são criaturas elementais, intimamente ligadas à terra. Os gigantes de pedra, colina, floresta e montanha tendem a ser criaturas solitárias e reclusas que não se interessam pelos assuntos humanos. É improvável que ataquem humanos, a menos que os humanos invadam seu território ou construam assentamentos onde não deveriam (pelos padrões gigantes).

Infelizmente, os gigantes de gelo do norte distante e os fboimorien malignos são muito mais perigosos e gostam de lançar ataques nas terras circunvizinhas.

GNOLLS

Saqueadores errantes e bandidos, as tribos gnolls têm perturbado os povos de Cerília desde antes da chegada da humanidade. Mesmo o coração de Anuirean não está imune ao assédio de saqueadores gnolls, embora tal evento seja raro. Os Gnolls são nômades e saqueadores, existindo no dia a dia com pouca ideia do que o dia seguinte reserva.

GOBLINS

Goblins incluem goblins, hobgoblins e bug-bears. Na verdade, em Cerília, o termo "goblin" pode se referir a todas essas espécies, uma vez que todas fazem parte da sociedade goblin. As únicas variações reais são em tamanho e força. Goblins possuem reinos extensos, incluindo Thurazor e Markazor e o grande canato de Kal Kalathor:

Goblins não são considerados monstros no sentido tradicional, embora ninguém os queira como vizinhos. Seus reinos são fortes e estáveis o suficiente para se manterem como nações com leis, fronteiras e tribunais. Eles se envolvem em comércio com terras próximas, se alugam como mer-cenários e, ocasionalmente, fazem acordos com terras fronteiriças. No entanto, os goblins são mal-humorados, avaros e violentos; apenas um tolo confia muito nos goblins.



A sociedade Goblin é vagamente organizada em tribos e clãs. O reino de Kal Kalathor compreende nada menos que 37 tribos distintas. Os reis goblins tendem a ser figuras fracas, incapazes de controlar seus apoiadores contenciosos; no entanto, de tempos em tempos, um goblin particularmente poderoso, inteligente e perigoso pode forjar um exército de conquista de seus súditos briguentos, os goblins vivem pastoreando gado, minerando, vendendo seus serviços como mercenários e atacando. Eles são donos de escravos, e os fracos entre eles realizam os trabalhos mais difíceis.

OROGS

Os orogs são uma raça perigosa e astuta de guerreiros que vivem em cavernas e fortalezas sob as montanhas de Cerília. Eles consideram todas as outras raças de Cerília como inimigas, mas têm um ódio especial pelos anões.

Os Orog são lutadores ferozes e bem equipados, liderados por poderosos xamãs e conjuradores, mas são quase indefesos à luz do sol.

Nos últimos anos, os orogs têm esculpido passagens subterrâneas para montar ataques em terras

longe de suas fortalezas nas montanhas. A atividade de Orog acima do solo aumentou drasticamente, colocando em risco várias rotas comerciais de Brecht e tornando as montanhas inseguras para viagens. Alguns observadores suspeitam que um novo líder esteja coordenando exércitos de orogs em toda Cerília - um pensamento assustador, de fato.

o mundo das sombras

Cerília tem uma contraparte sombria - um mundo paralelo de crepúsculo frio e eterno que existe quando a noite cai sobre a terra. A fronteira intangível entre Cerília e seu gêmeo sinistro pode ser violada apenas por magia poderosa, mas essa fronteira é fraca e vulnerável em lugares onde ocorreu um grande mal e nas noites mais escuras de inverno. Cerilianos se referem a este lugar maligno como o Mundo das Sombras e acreditam que quaisquer males sobrenaturais, como mortos-vivos e demônios, vêm de lá.

Aqueles poucos que atravessaram para o Mundo das Sombras relatam que ele se assemelha a uma versão escura e distorcida das Montanhas Cerília e os rios estão onde características semelhantes existem no mundo da luz do dia, mas a terra é fria e vazia. Uma cripta mofada e envelhecida pode não conter nada além de ossos derretidos em Cerília, mas se alguém entrasse na mesma cripta no Mundo das Sombras - ou mesmo em uma noite em

que o Mundo das Sombras estivesse próximo - podem ser encontrados espectros ou coisa pior.

O tempo flui de forma diferente na Terra das Sombras. Muitas magias dimensionais, como porta dimensional e caminhada das sombras, usam essa propriedade criando passagens de curta duração pelo Mundo das Sombras. Os Magos devem ser extremamente cuidadosos ao usar essas magias; mais de um mago desapareceu durante o uso de tal magia e nunca retornou do Mundo das Sombras.

Dizem que os halflings vieram deste lugar, fugindo de um perigo terrível. Pessoas comuns em todos os lugares contam histórias aterrorizantes de um Cavaleiro Frio que assombra o Mundo das Sombras. Ele é conhecido por muitos nomes em toda a terra - os Rjurik o chamam de Caminhante da Noite, enquanto os Khinasi o conhecem como o Darkling. De qualquer forma, as fronteiras entre o Mundo das Sombras e Cerília ficaram mais fracas nos últimos anos, e coisas estranhas têm acontecido nas terras da fronteira e em lugares selvagens.

monstros de AD&D em cerília

Muitas das criaturas descritas no *LIVRO DOS MONSTROS* são encontradas em Cerília. A seguir está uma lista de criaturas que podem ser comumente encontradas por aventureiros em uma campanha BIRTHRIGHT.

Ankheg	Ettin	Ogro
Aparição	Galeb Duhr	Otyugh
Aranha	Gárgula	Pantera Deslocadora
Asas Sombrias	Gato, grande	Pássaro
Aurumvorax	Gigante	Pégaso
Banshee	Gnoll	Períton
Behir	Gnomo	Planta Estranguladora
Besouro Gigante *	Goblin	Polvo, gigante
Brownie	Golfinho	Pudim, mortal
Bruxas	Grifon	Rastejador de Carneça
Bugurso	Harpia	Remorraz
Cão	Hipogrifo	Sahuagin
Cão Infernal	Homens-Lama	Sanguessuga
Carneçal	Insetos	Sapo
Carniçal	Inumano	Sapo, gigante
Catoblepas	Kobold	Selkie
Centauro	Lagarto	Sirine
Centopéia	Leão-marinho	Sombra
Coaker	Lesma	Sprite
Cobra	Leucrota	Stirge
Cocatrice	Licantropo	Termlaine
Crustáceo	Lich	Tritão do Pesadelo
Doppleganger	Limo/Muco/Gosma	Troll
Driade	Lobo	Unicórnio
Ente Baleia	Lula Gigante	Urso
Espectro	Mamífero	Urso Coruja
Espreitador	Molde	Verme
Esqueleto	Morcego	Wyvem
Ettercap	Ninfa	Yeti
		Zumbi

o awnsheghlien

Os awnsheghlien são os monstruosos herdeiros de linhagens malignas, da mesma maneira que os personagens dos jogadores e alguns de seus vizinhos são herdeiros heroicos de boas linhagens. Alguns dos awnsheghlien estavam presentes na batalha do Monte Deismaar, há mais de 1.500 anos. Outros receberam seus poderes muito mais tarde. Independentemente de suas origens, os awnsheghlien continuam a ser o maior perigo enfrentado por Cerília.

Muitos awnsheghlien já foram humanos, mas o poder sombrio que corre em suas veias os deformou e transformou. Seus poderes parecem criar formas externas ou formas que combinam com o espírito arruinado de um awnshegh. O Górgona e o Corvo são excelentes exemplos. O Górgona, com um coração de pedra, tornou-se cada vez mais parecido com uma pedra ao longo dos anos; sua pele é fria e dura na aparência e no toque. O poder das trevas é tanto uma maldição quanto uma recompensa; a maioria dos awnsheghlien são criaturas torturadas, desprezando-se tanto quanto os outros.

Alguns dos awnsheghlien eram monstros que serviam nos exércitos de Azrai. O Kraken, a Aranha e a Serpente são exemplos disso. Nos anos seguintes, eles se tornaram ainda mais monstruosos. Outros, como a Hidra e o Minotauro, entraram em seus poderes sombrios por infortúnio ou ação. E de vez em quando, novos awnsheghlien são criados quando as linhagens contaminadas pela derivação de Azrai se reproduzem. O Javali de Thuringode é uma dessas monstruosidades.

APARÊNCIA FÍSICA E PODERES

Embora muitos awnsheghlien tenham nomes que combinam com monstros de jogos AD&D padrão, as semelhanças param por aí. O Górgona, por exemplo, não é a criatura parecida com um touro descrita no *Homem-Hual Monstruoso*. Em vez disso, ele é um humanoide de pele pedregosa com chifres, cascos e força de gigante. Como ele já foi um grande guerreiro humano, ele é habilidoso no uso da maioria das armas e se especializa em suas favoritas.

A seguir estão algumas diretrizes para o Mestre que desejam desenvolver awnsheghlien.

Inteligência: Todos os awnsheghlien têm pelo menos Inteligência Baixa (5-7). Alguns são gênios.



Alinhamento: Alguns awnsheghlien são neutros, mas a grande maioria é má. Alguns, conhecidos como ebrsheghlien, tem uma alinhamento bom.

Classe de Armadura: Considere a aparência e a idade do awnshegh. O Górgona é um humanoide de pele de pedra; sua CA base pode ser 0. Ele também é velho e inteligente o suficiente para ter adquirido proteções mágicas significativas.

Movimento: Aplique qualquer valor apropriado ao físico ou habilidades da criatura. Nada sobre o Górgona implica grande velocidade, então 6 ou 9 seria apropriado.

Dado de Vida: Um awnshegh que evoluiu de um humano deve ter pelo menos tantos DVs quanto tinha na forma humana, possivelmente modificado para uma Constituição sobre-humana. O Górgona era um guerreiro de 20º nível, então seus Dados de Vida base são 9d10 +33; sua Constituição pode ser 20 ou mais, aumentando os DV para 9d10+78.

THACO: Comece com o THACO para a criatura semelhante descrita no Livro de Monstros e modifique para obter força e poder. Um THACO de 1 para o Górgona seria razoável, mas ele pode ganhar bônus por força ou magia.

Nº de Ataques: Como a forma original do awnshegh ou para a criatura comum. O Górgona pode socar duas vezes com os punhos ou usar uma arma; ele pode atacar cinco vezes por 2 rodadas com uma arma especializada.

Dano/Ataque: Como a criatura comum, com possíveis bônus para aumentar a força e o poder. O Górgona pode infligir 1D8+8 pontos de dano com um soco; seu dano com uma arma pode incluir força, especialização e magia.

Ataques Especiais: Awnsheghlien deve ter ataques incomuns ou únicos. O Górgona deve ter um olhar ou uma arma de respiração que transforme as vítimas em pedra. Outros awnsheghlien podem cuspir fogo, conjurar feitiços, borrifar veneno, etc.

Defesas Especiais: A maioria dos awnsheghlien tem poderes defensivos incomuns. A pele de pedra do Górgona pode ser perfurada apenas por uma arma mágica +2 ou maior. Awnsheghlien pode ser naturalmente resistente a algumas magias; por exemplo, o Górgona é imune a qualquer magia baseada na terra ou no frio.

Resistência à Magia: Isso não deve ser comum entre awnsheghlien, mas uma abominação poderosa pode ter resistência mágica de 20-30%.

PODERES DE LINHAGEM

As melhorias físicas dos awnsheghlien servem como seus poderes de linhagem.

As manifestações da herança divina são diferentes para os monstros do que para os heróis. No entanto, qualquer awnshegh pode possuir habilidades de sangue normalmente associadas às linhas heroicas se o poder parecer lógico e apropriado para o monstro.

OS DOMÍNIOS AWNSHEGHLIEN

Uma série de poderosos domínios de controle awnsheghlien como os regentes. A maioria é tratada como guerreiros para fins de coleta de regência e domínios governantes, mas representantes de outras classes também existem. Os awnsheghlien usam seus reinos para aumentar seu poder de linhagem, procurar linhagens menores para absorver e simplesmente investir em Pontos de Regência sempre que puderem. No entanto, alguns awnsheghlien com mais paciência e astúcia perseguem campanhas de expansão lenta, construindo sua força para conflitos futuros.

jogando uma campanha de birthright

Executar uma campanha de BIRTHRIGHT é um sério desafio para um Dungeon Master. Além das interações de personagens imaginários, você também precisará rastrear uma dúzia ou mais de reinos inteiros. Como você determina o que um determinado PNJ está planejando? Como a forma do mundo será alterada pelas ações dos personagens dos jogadores?

Lembre-se do único axioma do Mestre que é sempre verdadeiro: faça o que você acha que é melhor. Se um jogador quiser tentar uma ação que não tenha sido descrita nas regras, mas pareça fazer sentido, deixe-o tentar; preocupe-se com a letra das regras mais tarde. Planeje turnos de domínio e aventuras conforme julgar apropriado para o avanço da história.

tipos de campanhas

Como os jogadores não são obrigados a criar personagens que governam domínios, você tem grande flexibilidade na criação de uma campanha de BIRTHRIGHT. Sente-se com os jogadores quando a campanha começar e

pergunte como eles gostariam que o jogo se desenvolvesse. Algumas opções básicas são descritas abaixo.

NORMA COLETIVA

Nesta campanha, todos os PJs estão concentrados em um único reino de domínios sobrepostos, compartilhando a responsabilidade de governá-lo. O sacerdote PC é o chefe do templo na terra. O mago é o mago da corte, o ladrão é o mestre das guildas e um ou mais personagens controlam o trono, possivelmente compartilhando o poder. Outros jogadores podem jogar como cortesões não agentes ou nobres menores no reino.

Essa é uma boa opção para iniciantes, pois concentra a ação e permite que todos os jogadores se envolvam em cada turno do domínio. Você não precisa trabalhar muito para fazer com que os jogadores cooperem ou unam forças; qualquer coisa que ameace seriamente o domínio de um personagem ameaça todos os outros.

O REI SUPREMO

Esta é uma variação do conceito de regra coletiva. Um PJ detém o poder supremo como o Rei Supremo, e os outros personagens juram fidelidade a ele. (Veja Vassalagem na Parte I.) O reino é então dividido em pequenos pedaços, cada um sob o governo de um único PJ vassalo que pode administrar suas províncias como achar melhor. O Rei Supremo pode até ser um PNJ.

Esta opção permite que os jogadores concentrem seus esforços em um único reino e os mantenham no centro da ação, conforme descrito na Regra Coletiva. Os jogadores podem aproveitar as oportunidades de interpretação de papéis apoiando o personagem do Rei Supremo enquanto conspiram para substituí-lo.

É SOLITÁRIO AQUI EM CIMA

Apenas um personagem do jogador é um regente nesta configuração: todos os outros estão apoiando o elenco que substitui inquilinos, guarda-costas e conselheiros. Como há apenas um regente no grupo de PJs, os outros jogadores não precisam se preocupar com a manutenção de domínios.

Novamente, esse cenário tem a vantagem de concentrar o grupo de PJs em um único lugar e oferece algumas oportunidades divertidas de interpretação de papéis para jogadores que não se importam em assumir papéis coadjuvantes.

HERÓIS COMUNS

Quem quer ser regente, afinal? Toda essa responsabilidade e papelada atrapalham a aventura. Neste tipo de campanha, ninguém é regente.

Esta configuração funciona como qualquer outra campanha de AD&D, exceto que é definida em Cerília (é claro).

UM TRONO PARA CADA

Este é o cenário mais complicado para uma campanha de BIRTHRIGHT, mas pode ser o mais gratificante. Cada jogador cria um personagem regente e um domínio. Você precisará definir um centro de ação para as aventuras que deseja executar; o jogador cujo regente está mais preocupado com a aventura deve assumir a liderança na abordagem do problema. Os jogadores que estão longe da ação podem criar personagens comuns para ajudar o personagem principal nessa aventura.

Cuidado com a rivalidade de PJs nesta opção; eles podem estar competindo pelos mesmos recursos.

ações de pnj

Para complicar ainda mais as coisas, quaisquer domínios de PNJ próximos aos domínios dos personagens dos jogadores tentarão perseguir seus próprios objetivos de expansão ao mesmo tempo que os jogadores o fazem. Não se preocupe com todos os PNJs em Cerília em todos os turnos de domínio; escolha dois ou três que provavelmente serão importantes no centro da ação e execute seus turnos de domínio quando os jogadores executarem os deles.

CRESCIMENTO DO DOMÍNIO DE UM PNJ

Você pode assumir que um domínio de PNJ continua a crescer, mesmo que não esteja no centro da ação. Alguns regentes PNJ podem ganhar níveis enquanto os PJs avançam: afinal, eles não ficarão ociosos e deixarão seus reinos desmoronarem. Províncias e propriedades podem aumentar de nível conforme apropriado para a campanha, e ativos como exércitos e tesouros podem melhorar conforme você achar adequado.

ESCOLHENDO OS OBJETIVOS DO PNJ

Quando você começa uma campanha, olhe para os regentes do PNJ cujos territórios são adjacentes aos domínios do PJ. Decida os objetivos de curto e longo prazo do PNJ para seu reino e seus interesses pessoais. Ele quer conquistar um vizinho fraco? Ele quer provocar o declínio de um forte? Ele quer espalhar a adoração de um templo e abolir outro? Preste atenção especial aos objetivos que colocam o PNJ em desacordo com os aventureiros.

ALINHAMENTO DO DOMÍNIO

Outra ferramenta para descrever a atitude geral e as possíveis ações de um domínio de PNJ é o alinhamento de domínios. O Capítulo 4 do LdM oferece ideias para usar essa técnica.

A interpretação de papéis pode mudar drasticamente entre um domínio ladrão neutro e bom e um domínio neutro e mau

Ordeiro e Bom: Domínios leais e bons tendem a usar estratégias defensivas para aumentar sua força. As fronteiras das terras vizinhas são respeitadas e as guerras de expansão são raras. As ações de governar, construir e fortalecer mantêm esses reinos fortes.

Ordeiro e Neutro: Essas terras tendem a ser defensivas, mas não têm medo de intervir em outros reinos para proteger seus próprios interesses. As guerras podem ser travadas para garantir o comércio ou para manter os potenciais rivais fracos.

Ordeiro e Mau: Domínios leais e maus colocam seus próprios interesses acima das necessidades dos outros, mas tendem a respeitar as regras da guerra. Eles absorverão seus vizinhos se isso aumentar seu poder. Tributação pesada apoia fortalezas e exércitos poderosos.

Bem Neutro: Essas sociedades quase nunca buscam se expandir às custas de seus vizinhos. Poderosos inimigos malignos são submetidos a campanhas de espionagem e agitação.

Neutro: Existem poucas sociedades verdadeiramente neutras, mas um reino baseado no comércio pode se qualificar por falta de outras crenças. Neutros evitam envolvimento como guerras ou alianças, usando a diplomacia para atingir seus objetivos.

Mal Neutro: Um reino mercante que avança seus próprios interesses às custas de seus vizinhos pode ser considerado um mal neutro. Terras malignas neutras usam quaisquer meios e oportunidades convenientes para alcançar seus objetivos.

Caótico e Bom: Domínios caóticos e bons geralmente têm leis fracas, uma vez que as pessoas valorizam a liberdade e os direitos pessoais. A maioria das terras boas e caóticas respeita a autodeterminação em outras nações e evita interferências, mesmo que seus interesses possam sofrer.

Caótico e Neutro: Uma área caótica e neutra está em anarquia. Os domínios raramente são caóticos e neutros como um padrão do dia-a-dia. O caos em torno do colapso econômico ou da guerra civil pode levar temporariamente um domínio a esse alinhamento.

Caótico e mau: Domínios caóticos e maus são valentes que não estão dispostos a lidar com problemas feios em casa, eles provavelmente buscarão

soluções tirando recursos de outra pessoa. Os vizinhos mais fracos são saqueados e ocupados, mas os vizinhos fortes são deixados em paz.

PERSONALIDADE DO REGENTE

Uma descrição de duas ou três palavras de um regente PNJ pode ajudar a definir como ele governará seu domínio. Se um regente é inteligente, espirituoso e charmoso, ele pode ser natural para diplomacia e sutileza. Se um rei guerreiro for curto, violento e estúpido, é provável que ele comece uma guerra por qualquer motivo.

aventurando-se

Não negligencie aventuras só porque os jogadores estão ocupados administrando reinos. Embora seja verdade que os regentes têm mais opções para resolver problemas do que os plebeus, também é verdade que um PJ regente que nunca vai em aventuras não ganhará experiência e não se desenvolverá na mesma proporção que seus pares. Esta seção analisará a criação de aventuras para uma campanha BIRTHRIGHT e como elas diferem das campanhas em outros mundos do jogo.

design de aventura

Quando você se propõe a criar uma aventura para um grupo de personagens de jogadores que inclui um ou mais regentes, você enfrenta um desafio. Primeiro, examine a sequência de turnos de domínio na Parte II e identifique alguns eventos ou ações de PNJs que possam ser usados para enquadrar a aventura. Por exemplo, se você sabe que o Barão de Ghoere quer roubar uma província de um de seus PJs e adicioná-la ao seu domínio, invente um plano de ações de domínio pretendidas que Ghoere possa tomar para atingir esse objetivo. Ele pode tentar arrecadar dinheiro para aumentar o tamanho de seu exército e reservar um baú de guerra para financiar uma ocupação militar. Ele pode usar ações de agitação ou espionagem para enfraquecer o controle do regente PJ. Ou ele pode usar a diplomacia para garantir que os aliados do PJ não interfiram.

Uma vez que você tenha determinado como os PNJs perseguirão seus objetivos, procure oportunidades de aventura. Investigar agitação ou espionagem pode ser uma excelente aventura/ Se um regente é mais agressivo, ele pode tentar roubar os planos de guerra de Choere ou cochilar com um dos tenentes de Ghoere. Como você pode ver, meia dúzia ou mais de boas ideias de aventura são acompanhadas pelas ambições de Ghoere.

COMITIVAS

A maioria dos regentes vai querer trazer capangas e guarda-costas em uma aventura. Isso apresenta algumas dificuldades, mas não são intransponíveis.



Primeiro, insista que, se um regente PJ deixar sua corte para se aventurar, ele deve deixar um tenente competente no comando. Se não o fizer, ele pode descobrir que o caos se instala enquanto ele está fora e será forçado a gastar ações de domínio preciosas para resolver a bagunça.

Aventurar-se com uma comitiva tem vantagens e desvantagens. Embora animais normais, como ursos e lobos, possam ser perigosos para indivíduos ou pequenos grupos, eles provavelmente ficarão longe de um grande grupo de pessoas. Da mesma forma, pequenos grupos de salteadores, bandidos e monstros solitários provavelmente não enfrentarão 20 ou 30 humanos. Portanto, encontros aleatórios raramente incomodam um regente PJ que está viajando com um grande grupo de guarda-costas.

Por outro lado, um grupo grande tem mais dificuldade em escapar do aviso do que um pequeno grupo. Seis ou sete pessoas podem passar facilmente por um exército inimigo, mas um grupo de 30 ou 40 é mais fácil de detectar. Além disso, e mais importante, os pontos de experiência são divididos entre o PJ e sua comitiva. Isso pode ser feito de duas maneiras; Os pontos de experiência podem ser divididos igualmente entre todos os personagens (PJs e PNJs) do grupo, ou podem ser divididos entre os PJs, com um PJ dividindo sua parte entre ele e seus seguidores.

O Mestre pode querer registrar os inimigos que os personagens dos jogadores derrotam sozinhos, e qualquer um que seja derrotado inteiramente por guardas. O Mestre pode decidir que os PJs não ganham experiência em um encontro se nunca estiveram em perigo. Por outro lado, os pontos de bônus podem ser concedidos se os PJs usarem seus seguidores com sabedoria (como chamariz, por exemplo).

Os encontros podem ser estruturados para que os PJs enfrentem uma parte de uma força inimiga (provavelmente os líderes), enquanto os guardas lutam contra o resto (bandidos ou lacaios de um vilão). Mesmo que os guardas dos PJs estejam na linha de frente da batalha, os PJs podem ser atacados por inimigos que rompem as linhas. Além disso, um inimigo pode desafiar um PJ para um combate pessoal antes da batalha geral.

RESGATE

Uma tradição consagrada entre a realeza é o sistema de resgate. Quando um nobre ou membro da família é capturado, ele geralmente é mantido

prisioneiro até que sua família ou amigos atendam às demandas do captor. Se os regentes PJs caírem em mãos inimigas, seu inimigo não pode matá-los, mas pode tentar trocar suas vidas por dinheiro ou outras concessões. Um resgate igual a 1 Barra de Ouro por nível de personagem ou por província ou posse governada pelo personagem capturado é justo. Claro, inimigos sanguinários podem ficar tentados a matar um regente por sua linhagem.

logística de viagens

Um personagem regente em uma aventura pode esperar pagar 1 Barra de Ouro para garantir acomodações, montarias, suprimentos e quaisquer itens de equipamento razoáveis (custo de 100 PO ou menos) que ele possa precisar. Sua comitiva inclui portadores, valetes e servos que montam acampamentos, providenciam alojamentos e atendem aos detalhes de rotina. Uma comitiva se move na mesma velocidade que uma comitiva em marcha: cerca de duas províncias por semana. (Isso é cerca de 16 quilômetros por dia em bons terrenos.) Se o regente desejar gastar 2 GB para equipar sua comitiva, ele pode viajar como uma unidade de batedores, movendo-se até três províncias por semana em bons terrenos.

Viajar sem uma comitiva é muito mais rápido e barato. Se o número total de servos, guardas e outros PNJs for menor que o número de personagens jogadores no grupo, não há custo de Barra de Ouro para manter a comitiva. O grupo de PJs tem uma taxa de movimento de quatro e tem uma média de cerca de 32 quilômetros por dia em bons terrenos ou 64 a 80 quilômetros por dia em estradas.

escaramuças

O que acontece quando 20 dos guardas do rei entram em batalha contra um bando de 30 gnolls saqueadores? É fácil determinar como será a parte da batalha dos personagens jogadores, mas o que mais está acontecendo ao seu redor? Os gnolls dominam os soldados ou os guardas do rei podem se manter firmes contra os monstros? O sistema de escaramuça a seguir é configurado para resolver batalhas de pequena escala.

Primeiro, crie estatísticas para cada classe ou face diferente de combatentes, conforme descrito abaixo. Em outras palavras, se 50 cavaleiros humanos e 100 soldados de infantaria estiverem lutando contra 200 gnolls, você gerará estatísticas para cavaleiros, infantaria e gnolls. A cada rodada, você jogará para cada grupo de 20 soldados ou monstros em uma luta para ver quantos inimigos eles destroem.

+ O número total de Dados de Vida no grupo serve como o equivalente aos pontos de vida do grupo." Vinte gnolls, com 2 DV cada, têm 40 DV no total.

Calcule a jogada de ataque necessária para atingir o inimigo.

- ◆ Gnolls têm um THACO de 19; eles têm um de 17 contra cavaleiros de CA 2 e um de 14 contra CA 5
- ◆ Subtraia a jogada de ataque necessária de 20 - este é o número de acertos que 20 indivíduos obtêm a cada rodada. Vinte gnolls obtêm 3 acertos por rodada contra os cavaleiros e 6 contra a infantaria. (Um grupo de 10 indivíduos obtém metade do número de acertos de um grupo de 20, arredondado para cima.) Este número é o dano base que o grupo inflige a seus oponentes a cada rodada.
- ◆ Dobrar o dano base se as criaturas normalmente tiverem mais de um ataque por rodada.
- ◆ Dobrar o dano base se o dano máximo causado pelo ataque de um indivíduo for 12 ou mais (cumulativo com acima).

Em cada rodada de combate, junte dois grupos opostos. Cada força joga 1D8 e compara o resultado com o número do inimigo; o grupo vencedor modifica seu dano base pela diferença. Por exemplo, se um grupo de 20 gnolls jogar o dado e obter um 7, e seus oponentes de infantaria jogar o dado e obter um 5, o dano base dos gnolls se torna 8 em vez de 6. Se dois ou três grupos lutarem contra um grupo inimigo, eles adicionam seus testes juntos antes de compará-los.

Outros modificadores para a matriz de resolução incluem:

- ◆ Um bônus de +1 por dois níveis de magia conjurada para ajudar um lado ou ferir o outro. Se um PJ usar imobilizar pessoa na briga, o lado que ele ajuda joga 1d8+1 para resolução.
- ◆ Um bônus de +1 se o grupo for liderado por um PJ ou PNJ único.
- ◆ Um bônus de +2 se o grupo atingir surpresa ou uma emboscada contra o inimigo.
- ◆ Uma penalidade de -1 se o inimigo tiver uma vantagem no terreno.

Quando um grupo perde metade de seus Dados de Vida iniciais, seu dano base é reduzido pela metade e ele joga apenas 1D6 para resolução. Quando um grupo é reduzido a um quarto de seus Dados de Vida iniciais, seu dado de resolução é reduzido para 1D4. Observe que testes de moral (consulte a Tabela 49 no LdMe) podem ser aplicados.

Exemplo: Dez grupos de gnolls estão lutando contra dois grupos e meio de cavaleiros e cinco grupos de infantaria. Cada grupo de gnolls inflige 3 DV de dano aos cavaleiros e 6 de DV à infantaria. Os cavaleiros infligem 7 DV aos gnolls; isso é dobrado para 14, já que os cavaleiros estão usando armas pesadas. (O grupo de metade do tamanho inflige 7 DV depois de aplicar os modificadores) A infantaria

inflige 6 DV aos gnolls. Há um grupo de grols para cada grupo de humanos, com dois grupos de gnolls sobrando. O Mestre decide deixar os PJs lidarem com eles pessoalmente!

Em cada rodada, as oito lâminas entre os grupos de gnolls e seus oponentes são verificadas. Na primeira rodada, o primeiro grupo de gnolls tira um 5, e o grupo de cavaleiros com quem eles estão lutando tira um 4. Isso significa que os gnolls infligem 3 DV de dano, mais um por vencer o teste em um; o grupo de cavaleiros é reduzido de 20 DV para 16 DV. Os cavaleiros infligem 14 DV de dano, reduzindo os gnolls de 40 DV para 26 DV. Em mais uma rodada, os cavaleiros devem assumir a vantagem. Obviamente, os gnolls estão devorando a infantaria no almoço, mas essa é uma escaramuça diferente.

No final da batalha, assuma que metade das perdas são mortes reais; o resto são apenas feridos ou incapacitados. Por exemplo, se um grupo de gnolls sofreu 14 DV de perdas, apenas 7 DV (três ou quatro gnolls) foram mortos; o resto das perdas são ferimentos.

apêndice: design de domínio

Existem duas maneiras de criar o domínio inicial de um regente: você pode atribuir ao personagem um domínio pré-existente com todos os seus ativos e passivos (detalhado no livro Ruínas do Império); ou, se o jogador quiser personalizar seu domínio, ele pode usar as regras de Design de Domínio abaixo para criar seu próprio reino, fé ou rede de guildas.

Se o jogador optar por construir seu próprio domínio, ele precisará escolher um espaço físico no mapa de Cerília. Selecione um domínio de tamanho semelhante do mesmo tipo e jogue fora todas as informações pré-existent, substituindo o novo domínio do jogador.

domínios apropriados

Considere cuidadosamente combinar o domínio de um personagem com sua classe. O domínio de um sacerdote deve incluir propriedades substanciais do templo e, possivelmente, algumas propriedades legais ou províncias para ele governar como teocrata. Da mesma forma, os domínios de ladino e mago devem se concentrar em guildas e fontes, respectivamente. Um personagem que constrói um domínio que não tem nada a ver com sua classe de personagem começará em uma desvantagem distinta, já que ele coletará menos regência do que seus rivais.

pontos de domínio

Os domínios são construídos usando um sistema de pontos.

Cada província, propriedade e ativo tem um preço em pontos de design. A linhagem de um regente determina o número de pontos permitidos a ele.

TABELA 25: PONTOS DE DESIGN DE DOMÍNIO

Linhagem	Pontos de Domínio
Maculada	Força da Linhagem +2d6
Menor	Força da Linhagem +2d8
Maior	Força da Linhagem +2d10
Grandiosa	Força da Linhagem +2d12

tamanho e localização do domínio

Antes de projetar um reino, decida seu tamanho e localização aproximados no mapa de Cerília. Os domínios principais incluirão 7 a 12 províncias; os domínios menores abrangerão 3 a 6 províncias; cidades ou condados livres são 1 ou 2 províncias. Um regente que planeja governar províncias e propriedades deve reduzir ligeiramente seu território - um domínio importante incluiria 3 a 6 províncias com propriedades de apoio dentro e ao redor das terras do regente.

Ao escolher um local no mapa, tente manter um senso de escala. Substituir um grupo de propriedades de poder semelhante ou substituir um reino por uma terra existente de tamanho apropriado. Por exemplo, Brosengae, Medoere ou Caricle são locais ideais para posicionar um domínio de três ou quatro províncias em Anuire. Um reino também pode ser criado a partir das províncias das planícies de Markazor ou das terras altas de Mhoried. O Mestre terá que ajustar quaisquer domínios de PNJs que percam território, é claro.

o domínio

Uma vez que você tenha escolhido um local, gaste seus pontos de domínio para criar as províncias físicas e propriedades. Os custos base estão listados na Tabela 26; certas condições que podem influenciar esses custos estão listadas abaixo.

TABELA 26: CUSTO DE EXPLORAÇÃO E PROVÍNCIA

Característica	Pts por construção/nvl de prov.
Província	2/nível*
Foro (Lei)	1/nível
Guilda	2/nível**
Fonte	2/nível#
Templo	2/nível##

* Os guerreiros pagam apenas 1/nível

** Os ladrões pagam apenas 1/nível.

Os magos pagam apenas 1/nível

Os sacerdotes pagam apenas 1/nível.

Manter Separação: Se uma propriedade for criada em uma província não adjacente a uma província contendo uma das propriedades do PJ, o custo aumenta em 1 ponto de design.

Fontes: A força potencial de uma fonte varia dependendo do nível da província e do terreno. Isso é explicado em detalhes em Magia e Magias do Reino.

Exemplo: Fieren é um paladino com uma linhagem maior. Ela joga 2d10 e ganha 38 pontos de domínio. Fieren compra uma província (4), duas províncias (3), duas províncias (2) e províncias rasgadas (1), por 17 de seus pontos. Ela gasta 9 pontos para manutenção da lei e 4 pontos para obter dois templos (1) (como ela não é um sacerdote, ela deve gastar dois pontos de domínio para cada templo). Fieren tem 8 pontos de domínio para comprar ativos como exércitos - provavelmente muito poucos para serem práticos (veja abaixo).

TERRENO

Cada província deve receber um tipo de terreno quando o domínio é projetado (isso não custa pontos de design). Você pode combinar suas províncias com o terreno que aparece no mapa, usando as fronteiras da província, conforme mostrado, ou pode redesenhar o mapa. Se você alterar o terreno drasticamente (a critério do Mestre), pague 1 ponto de design extra por cada província afetada.

TABELA 27: TERRENO

Tipo	Nível Máximo	Custo de Mov.
Deserto	3	1
Geleira	1	4
Floresta Pesada	6	2
Colinas	9	2
Floresta Leve	8	1
Atoleiro/Pântano	6	2
Montanhas Baixas	7	2
Montanhas Médias	5	3
Montanhas Altas	3	4
Cordilheiras/Planaltos	6	2
Planícies	10	1
Estepes	6	1
Tundra	2	2

O *Nível Máximo* reflete a dificuldade de estabelecer uma província desse tipo de terreno: uma província desértica não pode exceder o nível 3. O *Custo de Movimento* reflete a dificuldade que as tropas experimentam

ao atravessar o terreno; normalmente, uma unidade com uma taxa de movimento de 2 pode atravessar duas províncias em um Movimento de Guerra, mas em terrenos que não sejam planícies, estepes ou floresta leve, uma unidade é limitada a uma província por Movimento de Guerra.

ATIVOS

Depois que um regente compra as características físicas de um domínio, ele pode comprar ativos para o domínio. Consulte a Tabela 28:

TABELA 28: CUSTOS DE ATIVOS DE DOMÍNIO

Ativos	Custo em Pts do Domínio
Unidades do Exército	1/8 BO de unidades
Contatos	1/2 contatos
Fortificações	1/nível do forte ou castelo
Tenentes	1/tenente
Lealdade	1/prov aumentada para alta
Rotas de negociação	1 por rota de negociação
Tesouro	1/5 BO em tesouro

Unidades do Exército: Um ponto de domínio permite que o regente crie 8 Barras de Ouro de tropas sob seu comando (use o custo base da unidade, não o custo de manutenção, para esse fim). Consulte Exércitos e Guerra para obter informações sobre tropas. **Contatos:** Os contatos podem ser PNJs importantes ou participações de nível 0. Um ponto de domínio compra dois contatos.

Fortificações: Para fortificar uma propriedade, o regente paga 1 ponto de domínio por nível da propriedade. Se ele quiser um castelo, ele paga pontos de domínio iguais à classificação do castelo.

Tenentes: O regente pode começar a brincar com um tenente. O tenente é um capanga de qualquer classe escolhida pelo jogador. O Mestre determina secretamente o nível do tenente.

Lealdade: Por 1 ponto de domínio, o regente pode elevar a lealdade de uma província para Alta. Cada ponto de domínio após o primeiro eleva duas províncias.

Rotas de Negociação: Cada ponto de domínio compra uma rota de negociação que liga quaisquer duas províncias ou participações no domínio do regente. Presume-se que uma estrada esteja presente para apoiar a rota comercial.

Tesouro: Um Ponto de Domínio deposita 5 Barras de Ouro no tesouro do regente. Ele pode gastar qualquer número de pontos de domínio para fazer isso.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
BIRTHRIGHT e o logotipo da TSR são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc. ©1995 TSR, Inc.
Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.