

Advanced
Dungeons & Dragons

BIRTHRIGHT™

CENÁRIO DE CAMPANHA



ruínas do império

Tradução e 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.



Cenário de Campanha

livro III ruínas do império

Escrito por Rich Baker e Colin McComb

Edição por Sue Weinlen

Revisão por Carrie A. Bebris, Michele Carter, Ed Stark e Dan Wenger

Direção criativa por Roger E. Moore

Capa e arte conceitual por Tony Szczudlo

Arte interna por Stephan Peregrine

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 e mapas interiores por Diesel

Trabalho Adicional dos mapas interiores por Dennis Kauth e Rob Lazzaretti

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

Agradecimentos especiais para Dave Zens

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



3100XXX1903

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.

índice

Introdução	3	As Marcas do Norte	48
Como Usar Este Livro	3	Dhoesone	50
Anuire	4	A Coroa do Górgona	52
A Costa Sul	4	Tuarhievel	54
A Costa Oeste	4	Caricle	56
As Terras Centrais	4	Os Cinco Picos	57
As Marcas do Norte	5	Markazor e Mur-Kilad	58
As Marcas Orientais	5	Thurazor	59
O Livro Anuireano dos Dias	5	Outros Domínios	60
A Coroa da Glória	5		
Meses, dias e anos	5	As Marcas Orientais	62
Como Ler um Reino	6	Baruk-Azhik	64
Títulos Nobres Anuireanos	7	O Quimera	66
		Coerany's	67
A Costa Sul	8	Osoerde	68
Roesone	10	O Sielwode	69
Aerenwe	12	Outros Domínios	70
Diemed	13		
Ilien	14	Personalidades	72
Medoere	15	Caliedhe Dosiere	72
Mieres	16	Aeric Boeruine	73
A Ruína da Aranha	17	Darién Avan	73
Outros Domínios	18	Shaemes Lavalie	74r
		Teodor Profiev	74
A Costa Oeste	20	Chefe da Guilda Kalien	75
Boeruine	22	O Mago	75
Talinie	24	Tie'skar Gracche	76r
Brosengae	26	Nádia Vassili	76
Rhuobhe	27	Kalilah bint Daouda	77
Taeghas	28	Grimm Barbacinza	77
Outros Domínios	30		
As Terras Centrais	32	Aventura: Assuntos Familiares	78
Avanil	34	Filosofia da Aventura	78
Ghoere	36	O Turno de Domínio	79
Mhoried	38	Formato da Aventura	79
Tuornen	40	Antecedentes	80
Alamie	42	Primeira Rodada de Ação	81
A Cidade Imperial de Anuire	43	Ações Regentes	81
Elinie	44	Parte I: O Casamento	82
Endier	45	Segunda Rodada de Ação	88
Outros Domínios	46	Ações Regentes	88
		Parte II: Um Traidor entre Nós	90
		Terceira Rodada de Ação	92
		Ações Regentes	92
		Parte III: Uma Virada na Sorte	93
		Conclusão	96

Penhascos irregulares são uma sentinela diante de um litoral recortado de Cerília. As ondas atingem as rochas e lançam um spray salgado no ar. As florestas perfumadas além parecem acenar, pequenas cidades ocasionalmente espreitando da folhagem. A floresta espessa eventualmente dá lugar a colinas onduladas, que se transformam em picos cobertos de neve. Ao redor deles, uma terra de grandeza se desenrola: a terra de Anuire.

Estes domínios, que compreendem o canto sudoeste do continente de Cerília, em um mundo chamado Aebrynis, certamente tem sua parcela de maravilhas. O poderoso rio Maesil desce da profunda floresta do norte, passando por fazendas e campos - e pelos locais de batalha enegrecidos que marcam as Terras do Coração. Embora a terra tente se curar após cada nova guerra, algumas cicatrizes nunca se curam. Em suma, o Maesil corre por uma grande cidade que se estende por toda uma série de ilhas conectadas por uma intrincada rede de pontes e balsas. As ruínas nos arredores desta cidade ainda ardem 500 anos após a explosão que nivelou o colégio de magia lá. Dentro das fronteiras artificiais que cruzam essa paisagem, estende-se a terra chamada Anuire, as Ruínas do Império.

Entre as Montanhas Silverhead ao norte e o Estreito de Aerele ao sul, o Estuário de Tael a oeste e o Golfo de

Coerany a leste, estão as mais de 900.000 quilômetros quadrados que compõem Anuire. E quase cada centímetro de cada um desses quilômetros é reivindicado por um regente ou outro.

Trinta reinos caem nessas terras, cada um cobrindo o máximo de território que seu governante puder manter. Ainda assim, não há falta de terra para alguém com a ambição e a capacidade de conquistar. A paisagem devastada pela guerra

viu muitos aspirantes a conquistadores, mas nenhum nunca mais como Roele, o homem que forjou o vasto Império Anuireano em Cerília há muito tempo.

introdução

como usar este livro

As Ruínas do Império descrevem os reinos e o povo de Anuire. É melhor ler o Atlas de Cerília primeiro, seguido pelo Livro de Regras de BIRTHRIGHT, para entender melhor esse cenário de campanha. Antes de os jogadores começarem a criar seus próprios reinos, os Mestres devem se familiarizar com os deste livro. Dessa forma, eles podem recomendar reinos específicos aos jogadores ou ter uma ideia de como estabelecer um novo domínio anuireano.



Dos domínios descritos na primeira parte deste livro, alguns são mais adequados do que outros para os personagens jogadores (PJs) governarem. Por exemplo, reinos como Ghoere, Mhoried e Boeruine fornecem fortes antagonistas ou aliados para os PJs - eles são melhores domínios de personagens não-jogadores (PNJs). Reinos como Roesone e Tuornen oferecem experiência suficiente para que os jogadores aprendam imediatamente, em vez de estabelecer novos domínios próprios dentro das fronteiras existentes.

As descrições para os reinos mencionados acima ocupam duas páginas neste livro. Outros ocupam apenas uma única página. Embora as descrições mais curtas ofereçam menos detalhes, é o suficiente para permitir que os Mestres usem os domínios em suas campanhas. Claro, a maioria desses domínios também está disponível para os jogadores escolherem para seus personagens regentes.

A segunda parte deste livro contém descrições de alguns dos personagens mais importantes e coloridos de Anuire. Os Mestres podem introduzir esses PNJs em suas próprias campanhas ou usá-los para reunir os PJs para começar "Assuntos de Família", a aventura de três partes na seção final deste livro. Este cenário demonstra como integrar as ações de domínio e domínio no curso de uma aventura e pode ajudar a lançar uma campanha neste novo mundo.

anuire

Pode-se dividir Anuire em cinco regiões distintas: suas costas sul e oeste, as Terras Centrais e as Marcas Norte e Leste. Cada um tem sua própria personalidade clara.

a costa sul

A área mais civilizada de Anuire, o Sul, foi colonizada a mais tempo do que os novos deuses desfrutavam de seus tronos celestiais. Poucos lugares aqui escaparam da ocupação humana.

Como os moradores podem atestar, a área é cheia de emoção e pontos de interesse. Castelos antigos escondem uma riqueza de informações sobre os Anuire de tempos passados. O Estreito de Ae-rele, ao sul, é o lar do temido Dragão do Mar, enquanto o Vale das Aranhas, ao norte, abriga outra

abominação. E lugares misteriosos ainda permanecem: os Erebannien em Aerenwe, bem como domínios — como Mieres — cujos segredos obscuros os tornaram praticamente perdidos para o resto da terra.

a costa oeste

Mais selvagem do que o Sul, o Oeste sente o chicote de tempestades ferozes ao largo do Miere Rhuann (Mar das Tempestades). Os habitantes locais, a maioria dos quais vive da pesca e da agricultura, consideram as tempestades como testes divinos de caráter e enfrentam os ventos e as ondas com uma fortaleza sombria. Embora Haelyn continue sendo sua divindade padroeira, eles também reverenciam Cuiraécen e Nesirie.

A terra ocidental é arborizada e rochosa, com montanhas irregulares a leste. O ar parece constantemente frio, e a névoa rola regularmente do mar. Pode-se esperar que os habitantes locais sejam tão sombrios quanto sua terra: não é bem assim. Quando o dia de trabalho termina, eles se entregam à alegria, pois só raramente enfrentam dificuldades além das tempestades. Um deles, Rhuobhe, o Elfo, mora nas proximidades, mas ele parece mais decidido a destruir reis do que camponeses.

A Aelvinnwode atravessa as áreas costeiras, mas há pouco perigo da gheallie Sidhe (a Caça aos Elfos) até mesmo dos elfos que mais odeiam humanos. Aqueles elfos que não se retiraram para Tuarhievel ou Sielwode atacam as populações de gnolls e goblins que assolam o Ocidente.

as terras centrais

A área mais fértil de Anuire também contém a antiga Capital Imperial: a Cidade de Anuire. Os reis lutaram para controlar esta cidade por séculos, então a região das Terras Centrais viram batalhas numerosas demais para contar. Todos ainda querem o controle dos recursos da área, mas muitos não exercem poder suficiente - e a maioria pode sobreviver sem a generosidade do Coração.

As Terras Centrais compreendem principalmente terras agrícolas onduladas pontilhadas de penhascos e falésias. Lagos e rios aparecem aqui e ali, embora não em profusão como no Oriente. Apesar do ocasional trecho de pântano ou charneca, a terra aqui parece bem conservada e cultivada.

No entanto, existem lugares onde não crescem gramineas, onde a terra nua e as rochas se abrem para o céu como uma ferida purulenta. Estes são os campos de batalha centrais, onde grandes hostes ainda se reúnem para decidir o destino dos reinos. Alguns governantes percebem a loucura de destruir na guerra os próprios lugares pelos quais estão lutando, então concordam em organizar seus exércitos onde a morte já foi tratada. Obviamente, nem todos honram essa política.

as marcas do norte

As Marcas do Norte são a parte mais perigosa e menos civilizada de Anuire. Esta área é o lar de apenas dois reinos do antigo Império, pois a terra parece hostil à civilização. Dhoesone e Cariele estão quase cercados por forças inimigas.

Dhosesone faz fronteira com três terras não humanas, bem como com Stjordvik dos Rjurik. Cariele compartilha suas fronteiras com quatro reinos não humanos. A vida nessas terras é incerta e quase tão brutal quanto na vizinha Vosgaard - os nobres e governantes daqui têm pouco tempo a perder com gentilezas e prazeres. Em vez disso, eles devem economizar suas energias para as batalhas incessantes contra inimigos de todos os lados.

as marcas orientais

A primeira impressão de um viajante das Marcas Orientais é de umidade. Há água por toda parte, desde os pântanos de Osoerde até os rios de Coerany's. A maioria dos que vivem aqui se tornam barqueiros ou pescadores, embora algumas atividades agrícolas e de corte de madeira também continuem. As pessoas agem de forma bastante civilizada e relaxada e podem se tornar excelentes políticos, tão hábeis que são em esconder seus verdadeiros sentimentos. No entanto, a maioria não deseja se aventurar na política - eles só querem viver como quiserem.

o livro anuireano dos dias

O tempo é medido de forma diferente, dependendo de onde em Cerília se esteja. Os Brechts medem o tempo pela maré e pela lua, enquanto os Khinasi rastreiam a passagem de dias, meses e anos pela posição do sol. Os vos geralmente não se importam com os dias ou meses - eles medem o tempo nomeando os anos, com a primeira queda de neve após um breve verão começando um novo ano.

Anuireanos (e Rjuriks, forçados há muito tempo a aceitar seu método) usam o Livro dos Dias, que eles baseiam na órbita da lua e no movimento da constelação de Haelyn, o protetor. Este livro define 12 meses a um ano, quatro semanas a um mês e oito dias a uma semana. Um ano tem 388 dias. Os quatro dias anuais que não fazem parte de nenhum mês tornaram-se momentos

para comemorar e refletir. Esses dias caem no equinócio vernal (o Dia do Renascimento), no solstício de verão (a Noite do Fogo, quando uma chuva de estrelas cadentes resulta da passagem anual por um cinturão de meteoros no clímax do Festival de Haelyn), no equinócio de outono (a Reverência aos Adormecidos) e no solstício de inverno (a Véspera dos Mortos).

a coroa da glória

O nobre deus guerreiro Haelyn é o protetor e irmão de Rocle, o fundador do Império Anuireano. Naturalmente, os astrônomos baseados na Cidade de Anuire naqueles dias antigos escolheram a constelação de Haelyn para ajudá-los a medir o tempo. Esta constelação, com seis estrelas de altura, parece um guerreiro em guarda e é totalmente visível do sul de Anuire no solstício de verão. A cada mês que passa após este solstício, mais uma estrela desliza abaixo do horizonte sul.

Quando a última estrela - a cabeça de Haelyn, ou a Coroa da Glória - cai abaixo do horizonte, a Véspera dos Mortos chegou. Haelyn se esconde apenas para a única noite do solstício de inverno, mas é uma noite de oração frenética, pois muitos temem que a influência do Mundo das Sombras se torne mais forte quando a constelação de Haelyn não cuida de seu povo. Claro, os



anuireanos que vivem mais ao norte devem suportar ainda mais tempo longe do olhar de Haelyn. Como proteção do Mundo das Sombras, muitos no Norte também veneram o deus Rjurik, Aeric.

meses, dias e anos

Os 12 meses do calendário anuireano começam com o Dia do Renascimento, o equinócio vernal. O mês de Sarimiére é o primeiro do ano novo, seguido por Talienir, depois Roelir. Depois do Festival de Haelyn, o mês de Haelynir começa. Anarire e Deismir (nome da batalha final da Guerra dos Deuses) seguem em sucessão, com a Veneração do Adormecido em seguida. Ertenir, o mês da colheita, leva a Sebuir, então Emmanir, pouco antes da Véspera dos Mortos. Então vem o mês mais frio, Keltier, que flui para Fanicle, depois Pasiphiel, e novamente, o Dia do Renascimento.

Os anuireanos dedicam seis dos oito dias da semana ao trabalho, dedicando o restante ao lazer. Os dias, do início ao fim do trabalho, são: Firlen, Relen, Dielen, Varilen, Branlen, Barlen, Mierlen e Taelen.

Quase 2.000 anos após a destruição dos antigos deuses, o cálculo anual atual de Anuire é de 551 Michaeline (551MR), ou 551 anos após a morte de Michael Roele, último imperador de Anuire. Em terras Khinasi, o ano é 2039 CM (que data da Chegada Masetiana em Cerília). Em certas outras partes de Cerília, o ano é 1524 HC (Conde de Haelyn), registrando os anos desde a batalha do Monte Deismaar.

como ler um reino

O cenário de campanha BIRTHRIGHT define a palavra reino de forma bastante ampla como um domínio político governado por um nobre de sangue. Este governante pode ser um conde, sumo sacerdote, duque, etc., mas seu povo ainda pode chamá-lo de rei.

Este livro apresenta reinos de duas maneiras: em uma única página, incluindo apenas as informações básicas do domínio, ou em uma folha inteira para mais detalhes. As inscrições de uma página usam uma versão mais curta do formato de duas páginas detalhado abaixo.

Nota: Se nenhuma estatística de jogo aparecer para uma figura mencionada na descrição, considere esse NPC um personagem de nível 0, sem sangue.

Alinhamento: Como o reino lida com seus vizinhos e assuntos internos? Um domínio legítimo e bom tenta abrir relações diplomáticas entre terras, buscando o melhor para todos. Entretanto, um reino caótico e maligno considera alianças meramente meios para dominar outra terra.

Status: Os personagens dos jogadores podem governar este reino ou ele é controlado por um dos principais NPCs de Anuire? O status de um domínio é recomendado ou não disponível para PCs.

Províncias/Propriedades: Para cada domínio, um gráfico apresenta as províncias que compõem o reino e mostra quem controla as propriedades do domínio. Cada classificação entre parênteses dada para uma província é dividida — por exemplo, Rivenrock (5/4) — para significar a classificação da província e a classificação mágica (no exemplo acima, 5 e 4, respectivamente). Níveis específicos são fornecidos para os quatro tipos de propriedades. a menos que o domínio seja em grande parte inexplorado.

- ◆ **Lei:** Quem é o dono das propriedades legais do reino e em quais províncias?
- ◆ **Templos:** Quem são os sacerdotes neste domínio? Quão fortes são seus templos?
- ◆ **Guildas:** Quem controla as guildas legais (e ilegais), o comércio e os roubos do domínio?
- ◆ **Fontes:** Quais magos tiram seu poder deste reino? Quão poderosos eles são?

Regência Gerada/Acumulada:

Quantos pontos de regência o reino traz em cada turno do domínio? Quantos o regente tem no início da campanha? (Os personagens dos jogadores que tomam um reino recomendado devem começar com 0 RP, mas um governante NPC terá regência acumulada.)
Tesouro: Como acima, mas indicando Barras de Ouro (BO) em vez de Pontos de Regência.

Exército: Que unidades militares um domínio tem à sua disposição? Onde eles estão posicionados?

Regente: Quem é o regente da terra? Esta seção lista fatos sobre o governante: gênero e raça, classe e nível, linhagem e força e alinhamento. Vejamos, por exemplo, as estatísticas de personagens regentes de Thuriene Donalls, Lorde de Talinie:

(FA; Sa6, Haelyn; An, maior, 30; OB)

Esta série de estatísticas de personagens mostra que o thane é uma mulher, anuireana, sacerdotisa de 6º nível de Haelyn. Sua linhagem, a linhagem das Anduiras, é uma das principais que lhe dá 30 pontos de linhagem. Ela é ordeira e boa.

As abreviaturas usadas nestas estatísticas são:

Hereditariedade	Classe	Raça
An: Anduiras	B: Bardo	A: Anuireano
Az: Azrai	G: Guerreiro	Aw: Awnshegh
Ba: Basala	Ma: Mágico	Br: Brecht
Br: Brenna	P: Paladino	A: Anão
Ma: Masela	Sa: Sacerdote	E: Elfo
Re: Reynir	L: Ladino	½E: Meio-elfo
	R: Ranger	G: Goblin
	M: Mago	Haf: Halfling
		Kh: Khinasi
		M: Monstro
		Rj: Rjurik
		V: Vos

Gênero

F: Feminino

M: Masculino

?: Desconhecido

- ◆ **Tenentes:** Em quem o governante confia para garantir que nada dê errado - e se der, quem pode consertar? Esta seção nomeia e descreve apenas os auxiliares mais vitais.

PNJs Importantes: Quem é importante além do regente? Senadores influentes, nobres, criminosos e heróis são descritos aqui.

Descrição: Quais são as características do reino? Esta seção descreve seu terreno, habitantes, culturas e segredos mais bem guardados.

- ◆ **Capital:** Como se chama o capital? (Frequentemente, uma província leva o nome de sua capital, geralmente sua primeira cidade.) É um castelo ou fortificado de outra forma?

- ◆ **Mercadorias:** Quais são as exportações do reino? Onde estão suas rotas comerciais?

Aliados: Quem o domínio considera amigável? Quem oferecerá ajuda em momentos de necessidade?

Inimigos: Quais inimigos buscam a queda do reino o suficiente para trabalhar contra ele?

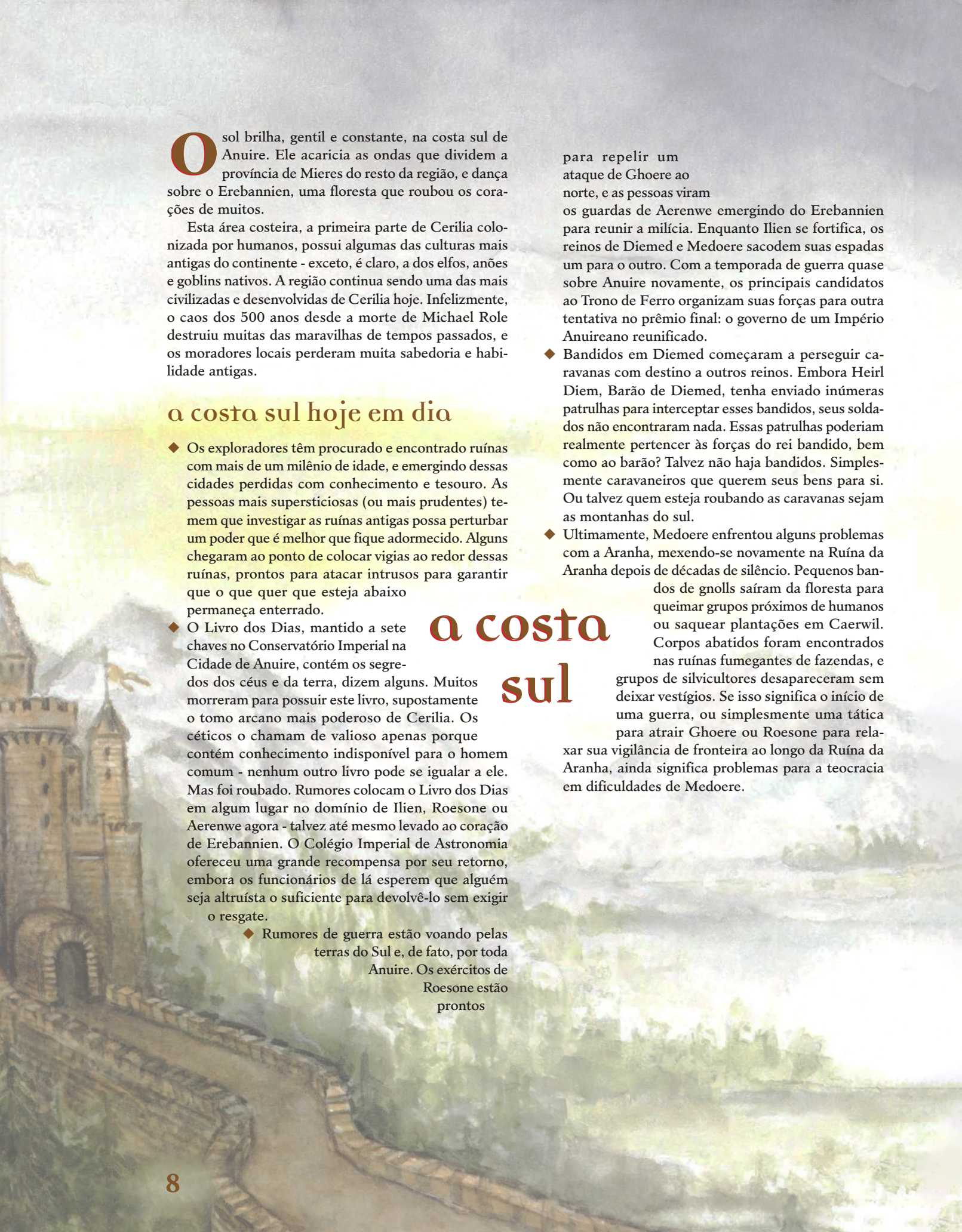
Condições Especiais: Quais condições (banditismo, awnsheghlien, monstros, etc.) podem afetar adversamente a administração do reino?

títulos nobres anuireanos

Nos dias do Império Anuireano, o título de um nobre refletia sua posição. Os príncipes deviam lealdade ao imperador, os (arqui)duques a um príncipe, os barões a um duque e os condes a um barão. (Elfo e outros reinos usam títulos como rei, rainha e príncipe que não têm laços com as fileiras imperiais.) Príncipes governavam vastos domínios como membros da família imperial, enquanto duques governavam um dos Doze Ducados; tanto principados quanto ducados mantinham até uma dúzia de províncias. Os baronatos antigos eram um pouco menores - geralmente apenas três ou quatro províncias. Um conde tinha apenas uma província.

No entanto, esse quadro mudou drasticamente desde a morte de Michael Roele. Com o colapso do Império, muitos barões e condes conquistaram a independência de seus senhores ou conquistaram terras suficientes para forjar domínios para si que rivalizavam com os ducados. Essa tendência explica por que o Barão de Ghoere hoje governa mais terras do que o único verdadeiro príncipe remanescente, Darien Avan.

Hoje em dia, o título nobre de um regente faz pouco mais do que refletir a herança de seu reino. (É por isso que ninguém deve se referir a Gavin Tael, Barão de Ghoere, como "Barão Tael" ou "Barão Gavin". O Barão de Ghoere é um título histórico, não parte de um nome.) Hoje, outros concedem um status de governante não com base em se ele é um conde, duque ou thane, mas por sua influência e a força de suas terras.



O sol brilha, gentil e constante, na costa sul de Anuire. Ele acaricia as ondas que dividem a província de Mieres do resto da região, e dança sobre o Erebannien, uma floresta que roubou os corações de muitos.

Esta área costeira, a primeira parte de Cerília colonizada por humanos, possui algumas das culturas mais antigas do continente - exceto, é claro, a dos elfos, anões e goblins nativos. A região continua sendo uma das mais civilizadas e desenvolvidas de Cerília hoje. Infelizmente, o caos dos 500 anos desde a morte de Michael Role destruiu muitas das maravilhas de tempos passados, e os moradores locais perderam muita sabedoria e habilidade antigas.

a costa sul hoje em dia

- ◆ Os exploradores têm procurado e encontrado ruínas com mais de um milênio de idade, e emergindo dessas cidades perdidas com conhecimento e tesouro. As pessoas mais supersticiosas (ou mais prudentes) temem que investigar as ruínas antigas possa perturbar um poder que é melhor que fique adormecido. Alguns chegaram ao ponto de colocar vigias ao redor dessas ruínas, prontos para atacar intrusos para garantir que o que quer que esteja abaixo permaneça enterrado.
- ◆ O Livro dos Dias, mantido a sete chaves no Conservatório Imperial na Cidade de Anuire, contém os segredos dos céus e da terra, dizem alguns. Muitos morreram para possuir este livro, supostamente o tomo arcano mais poderoso de Cerília. Os cétricos o chamam de valioso apenas porque contém conhecimento indisponível para o homem comum - nenhum outro livro pode se igualar a ele. Mas foi roubado. Rumores colocam o Livro dos Dias em algum lugar no domínio de Ilien, Roesone ou Aerenwe agora - talvez até mesmo levado ao coração de Erebannien. O Colégio Imperial de Astronomia ofereceu uma grande recompensa por seu retorno, embora os funcionários de lá esperem que alguém seja altruísta o suficiente para devolvê-lo sem exigir o resgate.

- ◆ Rumores de guerra estão voando pelas terras do Sul e, de fato, por toda Anuire. Os exércitos de Roesone estão prontos

para repelir um ataque de Ghoere ao norte, e as pessoas viram

os guardas de Aerenwe emergindo do Erebannien para reunir a milícia. Enquanto Ilien se fortifica, os reinos de Diemed e Medoere sacodem suas espadas um para o outro. Com a temporada de guerra quase sobre Anuire novamente, os principais candidatos ao Trono de Ferro organizam suas forças para outra tentativa no prêmio final: o governo de um Império Anuireano reunificado.

- ◆ Bandidos em Diemed começaram a perseguir caravanas com destino a outros reinos. Embora Heirl Diem, Barão de Diemed, tenha enviado inúmeras patrulhas para interceptar esses bandidos, seus soldados não encontraram nada. Essas patrulhas poderiam realmente pertencer às forças do rei bandido, bem como ao barão? Talvez não haja bandidos. Simplesmente caravaneiros que querem seus bens para si. Ou talvez quem esteja roubando as caravanas sejam as montanhas do sul.
- ◆ Ultimamente, Medoere enfrentou alguns problemas com a Aranha, mexendo-se novamente na Ruína da Aranha depois de décadas de silêncio. Pequenos bandos de gnolls saíram da floresta para queimar grupos próximos de humanos ou saquear plantações em Caerwil. Corpos abatidos foram encontrados nas ruínas fumegantes de fazendas, e grupos de silvicultores desapareceram sem deixar vestígios. Se isso significa o início de uma guerra, ou simplesmente uma tática para atrair Ghoere ou Roesone para relaxar sua vigilância de fronteira ao longo da Ruína da Aranha, ainda significa problemas para a teocracia em dificuldades de Medoere.

a costa sul

◆ De acordo com novos relatórios, os navios descarregam regularmente dezenas de guerreiros nas margens do Erebanien em Roesone e Aerenwe. Se for verdade, esta história significa que algum poder desconhecido está violando a neutralidade tradicional do Erebanien. É um reino Anuireano, ou um de outra parte de Cerília? Os invasores podem até ser carregados de combatentes das antigas terras do sul! Em qualquer caso, os guardas do Erebanien provavelmente não conseguem reunir números suficientes para manter todos os invasores à distância.

◆ O Dragão Marinho, erguendo sua cabeça feia novamente no Estreito de Aerele ao sul, começou a exigir tributo de navios que passavam e destruindo aldeias costeiras. Estranhamente, tem deixado os piratas de Mieres sozinhos, permitindo que esses humanos reivindiquem sua própria recompensa.



1 cm = 32 km

roesone

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Províncias/Propriedades: O Barão Negro, Daen Roesone, juntou as sete províncias de seu reino a partir de pedaços decrépitos de Diemed 80 anos atrás.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Abbatuor (3/4)	MR (1)	CIH (2)	OT (3) EH (0)	AMA (2) RA (2)
Bellam (3/2)	MR (2)	CIH (3)	OT (3) SG (0)	AMA (2)
Caercas (4/1)	MR (1)	CIH (3) MCR (1)	EH (2) SG (2) OT (0)	RA (1)
Duerlin (3/2)	MR (1)	CIH (2)	EH (3)	RA (2)
Edlin (3/2)	MR (1)	CIH (2)	EH (3)	AMA (2)
Fairfield (3/2)	MR (1)	CIH (2)	SG (3) OT (0)	AMA (2)
Ghoried (2/3)	MR (1)	CIH (1)	SG (2)	AMA (2)

Abreviações: MR=Marlae Roesone (Roesone); CIH= Coração Inexpugnável de Haelyn (Hubaere Armiendin); OT=Orthien Tane (Companhia de Navegação e Importação do Sul de Anuire); AMA=Alto Mago Aelies; EH=el-Hadid (Companhia de Comércio Portuário); RA=Rogr Aglondier (Ilien); SG=Siele Ghoried (Mercadores do Rio da Aranha); MCR=Magia Celestial de Ruornil (Suris Enlien).



- ◆ **Lei:** Marlae Roesone, a baronesa, controla metade da lei em Caercas e Ghoried, dois dos três níveis em Bellam e um dos três níveis em cada uma das outras províncias do reino.
- ◆ **Templos:** A maioria dos templos no domínio pertence ao Coração Inexpugnável de Haelyn.
- ◆ **Guildas:** Mestres de Guilda Siele Ghoried (MA; T4; Ma, menor, 21; OB), el-Hadid de Ilien e Orthien Tane (MA; T3; An, maculado, 8; CN) lutam uma guerra subterrânea viciosa para controlar o comércio de Roesone.
- ◆ **Fontes:** Os Altos Magos Aelies de Aerenwe e Rogr Aglondier, Conde de Ilien, cada um busca a magia de Rosesone.

Regência Gerada/Acumulada: 30/56 PR.

Tesouro: 15 BO.

Exército: O exército de Roesone, embora não seja tão grande quanto o de seu vizinho do norte, Ghoere, permanece considerável o suficiente para dar aos reinos próximos uma pausa antes que eles considerem se mudar. O exército consiste em:

- ◆ 3 unidades de arqueiros.
- ◆ 1 unidade de artilheiros.
- ◆ 1 unidade de cavaleiros.
- ◆ 3 unidades de lanceiros.
- ◆ 1 unidade de infantaria.

Regente: O reino tem uma baronesa, Marlae Roesone (FA; F5; Br, maior, 24; N). A bisneta do Barão Negro cresceu ouvindo como seu avô, Morghan, pode ter matado Daen Roesone, seu próprio pai, para governar o domínio. Ela compartilha alguns traços de seu avô violento, temperados por um toque de misericórdia e compaixão. No entanto, ela entende certas necessidades políticas e fará de tudo para defender seu reino.

Embora seja uma governante severa, a baronesa sabe do que seu povo precisa. Sua justiça justa e inflexível se aplica aos mais rudes dos camponeses e aos mais polidos dos nobres. Seu povo não sente grande amor por ela, mas também não acham seus impostos e suas leis muito opressivos.

- ◆ **Tenentes:** Marlae Roesone não tem um tenente, considerando-se capaz de administrar seu reino por conta própria. No entanto, esse sentimento pode mudar em breve. Com Diemed constantemente conspirando e Ghoere na fronteira norte, é apenas uma questão de tempo até que ela comece a procurar tenentes habilidosos para emprestar sua ajuda capaz.

PNJs Importantes: O prefeito da capital, um homem de sangue chamado Michael Agnelie, (MA; T3: Br, maculado, 10; LG) parece ser um bufão, amigável e é intensamente dedicado à baronesa. Rumores ligam os dois romanticamente, mas nunca houve nenhuma prova de tal ligação.

Todas as famílias nobres de Roesone parecem ambiciosas: ansiosas para melhorar a si mesmas às custas dos outros. Dentro dessa rivalidade principalmente amigável existe uma certa tensão entre algumas famílias. Os Isilviers e Bellamies, ambos descendentes dos tenentes do velho Daen Roesone, tentam ferozmente vencer os outros. Sua competição mesquinha não entrou em luta direta, mas esse dia pode não estar longe.

Descrição: Pastagens e fazendas cobrem a paisagem de Roesone, e ocasionalmente pântanos e colinas pontilham sua superfície. Poucas das cidades espalhadas por todo o reino têm mais de 500 habitantes. O sul de Roesone contém um pouco de Erebanien, a madeira mais bonita de Anuire. Embora muitas guildas comerciais adorassem extrair madeira esta terra, nenhuma ousaria desafiar a baronesa (oficialmente, pelo menos) ou os governantes dos outros reinos cobertos pela Erebanien.

A maioria das pessoas de Roesone possui uma mentalidade de fronteira. As terras aqui, escassamente povoadas quando Daen Roesone as colocou sob sua bandeira, atraíram novos colonos para redescobrir sua beleza. Eles vêm de toda a Anuire, desenraizados por guerras e problemas, e vieram para Roesone para construir novas vidas. Portanto, eles tendem a ficar juntos e não suportam a discriminação dos recém-chegados; os problemas de uma família muitas vezes terminam graças aos esforços dos amigos. O povo de Roesone compartilha um interesse na exploração que muitos aventureiros famosos já chamaram de lar nesta terra.

Os castelos abandonados desmoronam em ruínas por toda a terra, remanescentes de um tempo antes da queda do Império e o vizinho se voltou contra o vizinho por uma chance no Trono de Ferro. Grande parte de Roesone ainda selvagem carece das armadilhas da civilização, mas à medida que a terra se torna cada vez mais povoada, as ruínas são reconstruídas e o país cresce para se assemelhar às terras ao seu redor. Em alguns anos, parece provável que não haja mais fortalezas perdidas para encontrar nas colinas.

◆ **Capital:** A capital de Roesone fica na província de Caercas, que faz fronteira com Ilien e Medoere. Esta cidade, Proudglave, leva o nome dos exércitos que lutaram e morreram nas guerras que provocaram o nascimento de Roesone. Sua população de cerca de 10.000 é composta por humanos, elfos, anões e halflings. As pessoas parecem amigáveis, mas cautelosas e rápidas para julgar aqueles que lidariam com elas.

◆ **Mercadorias:** As fazendas de Roesone produzem grãos - cevada, trigo e milho são a base do comércio no reino. Também se pode encontrar muitos rebanhos de gado e campos de algodão. Os têxteis tornam-se mais comuns nas províncias do sul, enquanto as províncias do norte tendem para a agricultura. As rotas comerciais ficam entre Proudglave e Ilien e vão de Bellam a Shieldhaven em Mhoried.

Aliados: Ilien e Medoere ataram suas fortunas às de Roesone, e a baronesa ajuda os domínios menores. Como todos os três são novos reinos - pelo menos, em comparação com aqueles ao seu redor - os governantes aprenderam a confiar uns nos outros tanto quanto os regentes podem confiar uns nos outros.

Inimigos: Embora os exércitos de Ghoere frequentemente "vagueiem" pela fronteira até Roesone, não há inimizade real lá. A única verdadeira animosidade em relação à baronesa vem do governante de Diemed, que recuperou parte da força perdida por seus ancestrais. Embora ele não tenha declarado guerra a Roesone, todos sabem que ele devotamente deseja o retorno de todas as terras que costumavam estar sob a alçada de Diemed.

A baronesa, bem ciente dos desejos de Heirl Diem, passa a maior parte do tempo tentando descobrir suas tramas e desatar os fios da conspiração que ele teceu para recuperar essas terras. Ela astutamente contou com a ajuda dos tenentes da rainha Aerenwean, que sutilmente a ajudam contra as maquinções de Diemed.

Condições Especiais: O Erebanien domina Abbatuor, a província meridional de Roesone. Para obter mais informações, consulte Aerenwe, página 12.

Uma das habilidades hereditárias da baronesa permite que ela veja através dos olhos dos gatos; assim, ela decretou um crime ferir felinos nesta terra. A gravidade da punição depende da extensão do dano causado ao gato.

aerenwe

Alinhamento: Neutro e bom.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Abismo de Banien (1/6)	LEE (1)	-	SG (1)	AMA (3) RA (3)
Calrie (6/0)	LEE (6)	TOrE (6)	SG (3)	AMA (0)
Dhoenel (5/0)	LEE (5)	TOrN (5)	SG (3)	AMA (0)
Halried (5/0)	LEE (5)	TOrN (5)	SG (3)	AMA (0)
Vale do Norte (1/6)	LEE (1)	-	-	AMA (5) RA (1)
Sombraverde (1/6)	LEE (1)	TOrN(1)	MA (1)	AMA (5) RA (1)
Marca Oeste (1/6)	LEE (1)	-	SG (1)	AMA (3) RA (3)

Abreviações: LEE=Liliene Espada de Espectro (Aerenwe); SG=Siele Ghoried (Mercadores do Rio da Aranha); AMA=Altos Magos Aelies; RA=Rogr Aglondier (Ilien); TOrN=Templo Oriental de Nesirie (Maire Cwilmie); MA=Mourde Alondir.

Regente: Um descendente indireto de Roele, Liliene Espada da Espada (FA: R10; An, maior, 37; NB), é a Rainha de Aerenwe. Ela saiu da obscuridade em uma das cidades esquecidas do domínio, ganhando o favor do povo longe do rei áspero diante dela. Eventualmente, ela depôs o tirano e forçou o reino a entrar nos tempos modernos.

A rainha idosa tem a lealdade absoluta de seu povo, e todos estão dispostos a dar suas vidas em defesa de seu reino. Se ela pedisse, eles marchariam até o covil do Górgona. No entanto, ela não tem planos de expandir seu reino; Liliene Espada de Espectro e seu povo se sentem satisfeitos com seu canto da terra.

◆ **Tenentes:** A rainha coloca grande parte do fardo do governo em seus dois conselheiros, gêmeos chamados Cole e Cale Alwier. Os dois magos-guerreiros meio-elfos de 4º nível deixaram a segurança de Aelvinnwode para seguir o regente de volta a Aerenwe. A rainha confia neles implicitamente, e alguns dizem que os dois governam o reino há anos. Eles também fornecem alguma ajuda à baronesa de Roesone contra as incursões de Diemed, por uma razão conhecida apenas pelos três.

Províncias: Quatro províncias se enquadram na Erebbannien, chamada de a floresta mais bonita de Cerilia. A capital, Calrie, é marcada pelo castelo Caer Callin (6).

PNJs Importantes: O Templo Oriental de Nesirie controla todos os templos de Aerenwe, e os Altos Magos Aelies (½E; G16; Vo, maior, 36; ON) supervisionaram a magia das sete províncias por centenas de anos. O Erebbannien o mantém jovem mesmo para um meio-elfo; é um dos poucos lugares onde a magia da velha Cerilia flui inalterada, aproveitada apenas por este antigo mago. Aelies compete com Rogr Aglondier, Conde de Ilien, pela essência mágica da floresta, já que ele compete com os Aglondiers há séculos. Calrie tem apenas uma pequena guilda, dirigida por Mourde Alondir (MA: L1; Ma, menor, 15; ON), um mestre de guilda olhando para a floresta na Erebbannien. O resto das participações da guilda do domínio são gerenciadas por Siele Ghoried.

Descrição: Aerenwe é o menos desenvolvido dos domínios da Costa Sul, tem pântanos no nordeste e o Erebbannien faz fronteira com o oceano no resto do caminho ao redor de seu perímetro. O terreno interior - pastagens verdejantes - fica cultivado e cercado. Os Aerenweanos mantêm seus próprios negócios - mas eles conhecem seus vizinhos e defenderão seus companheiros até o último suspiro. Embora solitários, eles são ferozmente leais.

Os Aerenweanos habitam apenas três das sete províncias e não querem destruir suas terras através da guerra, como alguns outros reinos Anuireanos fizeram. É bom que os vizinhos de Aerenwe sintam o mesmo. Nenhum exército jamais marchou através do Erebbannien, e nenhum de Anuire jamais marchará. Qualquer governante que despojasse as trilhas sombrias do Fotest faria com que seus aliados se transformassem em inimigos e seus inimigos delirando por seu sangue. Uma trégua não dita entre os Anuireanos garante a proteção dos Erebbannien da guerra. Infelizmente, outras partes de Aerenwe sentiram a mordida do conflito.

As pessoas dizem que um grupo de bandidos se escondeu nas profundezas da floresta; no entanto, ninguém possui nenhuma evidência. Alguns pensam que os intrusos são elfos, enquanto outros chamam toda a história de mentira. Ninguém sabe que é realmente um bando dos melhores guardas florestais da rainha vigiando a grande floresta. Apesar da trégua tácita para proteger a madeira, o regente não se arrisca.

O domínio é composto por oito povoados. Espalhadas por todo o país, essas cidades têm uma população média de 3.000 habitantes, embora cerca de 5.000 pessoas vivam à sombra de Caer Callin. Não só todos no reino treinam para a milícia, alguns aventureiros aposentados e mercenários moram na bela Aerenwe, todos eles se reunirão de bom grado, ao se tratar de uma guerra.

diemed

Alinhamento: Ordeiro e neutro.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Aerele (4/1)	HD (3)	TIO (4)	EH (2)	He (1)
	DA (0)		OT (2)	
Bliene (3/6)	HD (2)	TIO (3)	EH (3)	He (4)
Ciliene (6/0)	HD (4)	TIO (6)	EH (3)	-
	DA (2)	MGK (3)		
Duene (3/2)	HD (3)	TIO (3)	OT (3)	He (2)
Moere (5/0)	HD (3)	TIO (5)	MGK (4)	-
	DA (1)		OT (1)	
Tier (2/3)	HD (1)	TIO (2)	MGK (2)	He (1)

Abreviações: HD=Heirl Diem (Diemed); TIO=Templo Imperial Ortodoxo de Haelyn (Lavalan Bricsen); EH=el-Hadid (Companhia de Comércio Portuário); He=Hermedhie; DA=Darien Avan (Avanil); OT=Orthien Tane (Companhia de Navegação e Importação do Sul de Anuire); MGK=Mestre da Guida Kalien (Endier, Fornecedores das Terras Centrais).

Regente: O barão guerreiro de Diemed, Heirl Diem

(MA; G7: Br, maior, 42; ON), é um descendente direto do fundador de Diemed. Aqueles que lidam com esse político astuto e estrategista astuto percebem que a maioria de suas ações tem uma motivação secreta ou faz parte de um truque; às vezes, o barão usa essa reputação a seu favor, fazendo exatamente o que ele afirma, e nada mais. Por esta razão, outros regentes temem se envolver em relações diplomáticas com ele - eles não sabem o que ele pretende, e eles têm poucas chances de descobrir antes que ele tenha sucesso.

O barão busca a ordem perfeita em seu reino e não permite que nenhum infrator fique impune. Sua justiça é justa e imparcial, porém, estendendo-se desde o plebeu mais humilde até sua própria família. As punições não variam nem um pouco, dependendo da classe social. O barão não acredita em exceções.

◆ **Tenentes:** Diem tem pelo menos quatro tenentes de confiança que constituem uma extensa rede de espionagem, tanto em seus próprios reinos quanto nos reinos vizinhos. Suas fontes secretas permitem que ele responda rapidamente a ameaças internas ou pressões externas com um mínimo de inconveniência. Alguns dizem que sua própria filha, Lasica (FA; M5: Br, maior, 42; ON), trabalha como uma dessas espãs.

Províncias: as seis províncias de Diemed são fortes o suficiente para resistir às incursões de vizinhos mais fortes, incluindo a Aranha. Ciliene, nas Arnienbae, é a província mais forte; ela confina com a cidade de Anuire e controla todas as abordagens ao sul da capital imperial. O barão poderia cortar a maioria das rotas comerciais para a cidade se ele quisesse assim.

PNJs Importantes: Darien Avan, príncipe da vizinha Avanil, tem influência em várias províncias de Diemed, mas ainda não fez nenhum movimento para virá-los contra seu governante legítimo. O Templo Imperial Ortodoxo de Haelyn mantém uma forte presença em Diemed, como representado pelo sacerdote Lavalan Briesen (MA, Sa5, Haelyn; An, maior, 30; OB). Ele desafia o Templo de Avanil, alegando que Darien Avan o controla diretamente.

Uma guilda ou outra contestou todas as guildas abertas em cada uma das províncias de Diemed, e o barão joga cada uma delas com as outras. Melhor assim, ele argumenta, do que deixar as guildas operarem em todas as cidades. Alguns sussurram que o barão quer atrair o Mestre da Guilda Kalien de Endier para se casar com sua filha, Lady Lasica - mas para que fim, ninguém sabe.

Descrição: Embora Diemed, como seus reinos vizinhos, seja composto principalmente de pastagens ondulantes, ele permanece excepcionalmente bonito. Os agricultores mantêm seus campos em ordem quase perfeita em todo o reino, e seus pomares e cidades parecem bem conservados. Os cidadãos obstinados mantêm um controle rígido sobre suas emoções. A maioria se limita a si mesma, mesmo em momentos de provação. Embora não sejam excepcionalmente leais ao barão Heirl Diem, eles reverenciam o cargo que ele ocupa. Contanto que ele governe bem, eles ficam contentes.

A província montanhosa de Bliene não parece tão legal, no entanto, e nas montanhas a verdadeira beleza de Diemed brilha. Qualquer um que suba o pico mais alto pode ver nuvens de tempestade abaixo, que se estendem de Brosengae através das planícies de Diemed. Também se pode ver os acampamentos de bandidos ou tropeçar em um mago solitário nesses picos proibitivos. Em um dia claro, a ponta distante de Mieres se torna visível, então os moradores locais costumam observar os invasores que se aproximam desses picos.

ilien

Alinhamento: Neutro.
Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Illeen (7/1)	RA (7)	CIH (4) TOrN (3)	EH (7)	RA (0)

Abreviações: RA=Rogr Aglondier (Ilien); CIH=Coração Inexpugnável de Haelyn (Hubaere Armiendin); EH=el-Hadid (Companhia de Comércio Portuário); TOrN=Templo Oriental de Nesirie (Maire Cwillmie).

Regente: Rogr Aglondier (MA; M3; Ma, menor, 21; NB) foi um plebeu excepcional uma vez, um conselheiro de confiança e aprendiz do conde sangrento diante dele, Moeran Aglondier. No entanto, ele não descendia das linhagens antigas. Rogr nunca se sentiu tão surpreso quanto na manhã em que acordou e descobriu que havia herdado a linhagem do velho, seu nome real e o Condado Livre de Ilien.

O conde governa Ilien sabiamente e bem, fazendo o possível para não cometer os erros dos regentes ao seu redor. Nem ambicioso, nem orgulhoso, ele está disposto a admitir seus defeitos. Seu povo o apoia com entusiasmo, pois ele mantém sua lealdade alta e seus impostos baixos. Aglondier afirma que Ilien é neutro, uma afirmação que se desvia um pouco da verdade.

Ele é um bom amigo dos governantes de Medoere e Roesone - sem a tolerância deles, seu domínio

não existiria. Ainda assim, a ilusão apartidária persiste, então outros governantes usam o Condado Livre de Ilien como um ponto de encontro neutro; os regentes forjaram vários tratados lá.

♦ **Tenentes:** Apesar de suas muitas boas qualidades, Aglondier não é realmente do tipo confiante. Sua única tenente é sua filha e herdeira, a Senhora Alliene (FA; Sa3, Nesirie; CB). Juntos, os dois podem reagir a quase qualquer emergência que surja no reino.

Províncias: Ilien é uma única província com uma classificação de (7/0). Sua capital é a Cidade Livre de Ilien, localizada na foz do rio Adele. Um castelo (7) se ergue no centro da cidade. Nenhuma das várias outras cidades que pontilham a província se aproxima do tamanho da Cidade Livre.

PNJs Importantes: O comércio de Ilien cai sob a gestão do Mestre da Guilda el-Hadid (MKb: T3; Br. maculado, 10; LM), um comerciante Khinasi que faz suas atividades parecerem acima de suspeita. Obviamente, parecer completamente honesto por si só indica atividades suspeitas.

Aglondier, o único mago conhecido em Ilien, vincula suas propriedades mágicas intimamente ao Ereban-nien; suas fontes pontilham Ilien, Roesone, Medoere e Aerenwe.

Descrição: Como o terreno das casas reais ao redor, as pastagens ondulantes de Ilien e as pequenas cadeias de colinas são extensivamente cultivadas. Criadores em Anuire valorizam o gado de Ilien - na verdade, o dinheiro do gado custou ao condado sua fortuna. Este ponto deu origem a várias observações comuns e depreciativas sobre os lienese, o mais gentil dos quais se refere a eles como dungslingers. Os fazendeiros de Ilien acalmam seu orgulho ferido com o dinheiro que seu comércio traz.

Um pequeno pedaço do Ereban-nien atravessa a parte sul do condado, tão exuberante e bonito quanto em Aerenwe. A pequena cidade de Aenier, na orla do Estreito de Aerele, na foz do Rio da Aranha, atende a viajantes ricos, que desejam desfrutar do Ereban-nien e das águas quentes do Estreito. Aenier é conhecida em Anuire como um lugar cênico para a elite se reunir e relaxar - a menos que a névoa tenha caído da água.



medoere

Alinhamento: Caótico e bom.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Alamier (4/1)	SE (3)	MCR (4)	EH (2)	RA (1)
		IHH (0)	OT (2)	
Braeme (3/2)	SE (1)	MCR (3)	OT (3)	He (2)
Caerwil (2/3)	MGK (2)	MCR (2)	MGK (2)	He (3)

Abreviações: SE=Suris Enlien (Medoere); MCR=Magia Celestial de Ruornil (Suris Enlien); EH=el-Hadid (Companhia de Comércio Portuário); RA=Rog Aglondier (Ilien); CIH=Coração Inexpugnável de Haelyn (Hubacre Armindin); OT=Orthien Tane (Companhia de Navegação e Importação do Sul de Anuire); He=Hermedhie; MGK=Mestre da Guilda Kalien (Endier, Fornecedores das Terras Centrais).

Regente: A Sumo Sacerdotisa da Magia Celestial de Ruornil, Suris Enlien (FA; Sa4, Ruornil; Re, maior, 32; NB) mantém uma vigilância atenta sobre esta terra, controlando sua teocracia com um punho de veludo. Infelizmente, seu controle não é tão absoluto quanto gostaria, então ela impõe seus éditos um pouco mais duramente do que deveria.

Como sacerdotisa do deus da lua e da magia, Enlien passa a maior parte de seus dias de cama e trabalha sob a lua à noite. Portanto, ela cuida da maior parte de seu trabalho cortês à noite também, dando à sua capital, Braeme, um horário diferente do resto do reino.

◆ **Tenentes:** A sumo sacerdotisa tem um tenente, o comandante do minúsculo exército de Medoere. Lorde Kotrin Skirvin (MR; G3; An, menor, 18; CB) tem um pouco de sangue próprio, então a regente fica de olho nele, sabendo que sua ambição pode tirar seu bom senso. Além dessa falha, ela escolheu bem seu comandante, e os dois concordam em questões políticas.

Províncias: Quase cem anos atrás, Brun Szareh, um ambicioso sacerdote de Ruornil, esculpiu três províncias de Diemed, ainda fracas pela perda de terras para Roesone. No entanto, Suris Enlien se tornou o primeiro governante de um Medoere totalmente independente e livre oito anos atrás. Heirl Diem, Barão de Diemed, procura maneiras de reunir essas províncias perdidas com seu próprio reino, e rumores afirmam que ele está esperando por qualquer desculpa para guerrear com Medoere por suas terras ancestrais.

PNJs importantes: Mestre da Guilda Kalien de Endier controla a lei e as guildas de Caerwil. Ele e Enlien ainda não chegaram a um entendimento de quem está no comando lá, e os dois quase chegaram a um desacordo

físico. Por enquanto, porém, eles permanecem satisfeitos em resolver suas diferenças por meio de intrigas sutis. No entanto, Caerwil responde à teocracia apenas quando o Mestre da Guilda Kalien deseja. As tentativas do Sumo Sacerdotisa de arrancar o controle da lei fizeram com que o mestre da guilda decidisse virar a província contra ela até que ela cedesse - ou até que ela expulsasse ele e seus comparsas da terra.

A Sumo Sacerdotisa Suris Enlien ganhou recentemente um Mago da Corte. Hermedhie (FA; M7: Vo, maior, 24; ON) ainda não investiu regência na teocracia, mas o regente e o Mestre da Guilda tomam medidas quando necessário para garantir que ninguém mais (ou seja, Aglondier) ganhe novas fontes em suas províncias. Embora nem Enlien nem Kalien conheçam Hermedhie bem, ambos têm fé nela.

Descrição: O terreno de Medoere se assemelha ao da vizinha Diemed: predominantemente colinas e prados. Os campos parecem ordenados e bem cuidados, e as cidades se formam no mesmo padrão claro, mas há um certo elemento de caos no ar que não existe em Diemed. As pessoas não agem tão controladas quanto as de Diemed, e parecem mais propensas a explodir em risadas e canções do que seus primos ocidentais. Embora os sacerdotes cobrem seus impostos e controlem as leis, o povo ainda desfruta de uma certa liberdade. A teocracia não esmaga seus espíritos, mas encoraja o melhor de todos.

Os sacerdotes definitivamente detêm o poder aqui. Eles atuam como guardiões do espírito público, tanto moral quanto fisicamente. Capacitados para usar a força conforme necessário para preservar o bem comum, todos os sacerdotes provam ser bem treinados nas artes físicas. Felizmente, Suris Enlien também garante que eles sejam submetidos a testes completos, para eliminar aqueles que vêm ao sacerdócio de Ruornil apenas para ganhar poder. É claro que, em Caerwil, a lei permanece aberta à interpretação; o Mestre da Guilda Kalien faz o melhor que pode para garantir que os sacerdotes de lá lhe deem tanta lealdade quanto dão ao seu deus.

O clima em Medoere é um pouco estranho, afetado pelos ventos alísios do Estreito ao sul e pela constante tempestade que se forma sobre a Ruína da Aranha ao norte. Ocasionalmente, tempestades sopram do mar para o norte para encontrar a nuvem perpetuamente sobre a Ruína da Aranha, e Medoere sofre o impacto do dano. Embora o clima faça a terra parecer um pouco sombria, isso deu à população muito mais determinação para aproveitar a vida.

mieres

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Brenlie (3/4)	AV (1)	EOM (3)	AV (3)	Mhi (0)
Crenier (2/5)	AV (1)	JCS (2)	AV (2)	Mhi (3)
Dhalier (1/6)	DA (1)	VOM (1)	AV (1)	Mhi (0)
Ghacle (2/3)	AV (1)	TOrN (2)	AV (2)	Mhi (3)
Lathier (3/4)	AV (1)	EOM (3)	AV (3)	Mhi (4)
Mielien (2/5)	AV (1)	EOM (2)	AV (2)	Mhi (5)
Seaward (4/3)	AV (2)	EOM (3)	AV (4)	Mhi (3)
	DA (2)	VDM (1)		
Serien (4/3)	DA (3)	TOrN (4)	AV (4)	Mhi (0)
	AV (1)			

Abreviações: AV=Arron Vaumel (Micres, Frota dos Estreitos de Aerele); EOM=Eloéle de Mieres (Sarae Somellin); Mhi=Mhistecai; JCS=Jóia Celestial de Sarimie (Temias Coumain); DA=Darien Avan (Avanil); VDM=Vos de Micres (Pyotr Selenie); TOrN=Templo Oriental de Nesirie (Maire Cwillmie).

Regente: Arron Vaumel (MA; L5; Br, menor, 17: NM), um pequeno miserável intrigante, parece mais interessado em ganho pessoal do que em servir como Governador de Micres. Infelizmente para ele, seu domínio fica do outro lado do Estreito de Aerele do continente anuireano. Isso não está nem perto do centro da política, então ele passa o tempo planejando um controle cada vez maior sobre suas terras.

Vaumel controla completamente a atividade da guilda em Mieres. Ele não tolera concorrentes pelo ouro que a rede lhe traz; aqueles que tentam se opor a ele geralmente aparecem mais cedo ou mais tarde nas costas arenosas da antiga colônia. O governador se sente menos do que preocupado com a lei; todos sabem que, se tentarem alguma coisa, seu esquadrão de bandidos fará exemplos deles.

O Príncipe de Avanil tem a lealdade jurada do governador. Darien Avan ocasionalmente envia tropas para garantir que Vaumel não esteja envolvido em nenhum esquema desonesto ou ilegal - mas, é claro, o regente de Mieres sempre fica um passo à frente, limpando seu ato (e seu território) antes que os investigadores cheguem.

◆ **Tenentes:** Vaumel não confia em ninguém o suficiente para usar como tenente. Mesmo seus próprios

filhos não podem ganhar sua confiança, então eles, como todos os outros, conspiram pelas suas costas para assumir o controle do domínio. Um dia ele poderia confiar em alguém, embora isso pudesse provar ser uma queda. Ainda assim, sua burocracia cuida dos assuntos do dia-a-dia para ele (e eles são tão corruptos quanto se quer conhecer). Aqueles que não conhecem as pessoas certas para subornar ou a maneira certa de entregar um pagamento podem esquecer de fazer qualquer coisa aqui.

Províncias: Mieres consiste em oito províncias, além de uma ilha ao largo de sua costa leste. Embora o governador queira reivindicá-lo como seu, a ilha de Albicle nem faz parte do reino. Em vez disso, é um refúgio para contrabandistas, onde ninguém e bandidos podem se esconder e onde os piratas podem chegar ao porto depois de atacar os navios mercantes que cruzam o Estreito. A capital, o porto de Seaward, fica em sua província homônima.

PNJs Importantes: Apenas uma figura tem um interesse em Mieres: o mago Mhistecai (FA; M6: Vo, maior, 45; N). Mhistecai e Vaumel nem sempre concordam e, de fato, muitas vezes lutam pelo controle da colônia. A principal razão pela qual o governador ainda exerce o poder é que Mistecai não quer destruir o que ela vê como "seu" exército. Embora os dois ocasionalmente trabalhem juntos, Vaumel parece não querer fazer muito para beneficiar Mhistecai.

Cada um dos vários templos espalhados por Mieres se dedica a roubar os outros navios mercantes. Os sacerdotes, portanto, parecem muito menos sutis do que os de outras religiões em outros lugares de Anuire. Os visitantes de Mieres podem encontrar templos de Nesirie e Sarimie, bem como os templos mais escondidos de Eloéle. Alguns dizem que as províncias aqui também incluem templos aos deuses Vos.

Descrição: Mieres foi a primeira colônia Anuireana e uma das duas únicas que permaneceram após a queda do Império. A maior parte do reino está coberta de florestas, com os remanescentes de Deismaar na cordilheira ao sul. Antes as pessoas viviam com medo dos impérios em Aduria; agora os moradores locais temem a milícia do governador e podem até dar as boas-vindas aos conquistadores do sul.

O porto de Seaward, uma colmeia de escória e vilania, parece não abrigar uma única pessoa respeitável - embora os residentes certamente possam fazer um bom ato quando precisam. A capital é um local favorito para os piratas venderem suas mercadorias ilícitas. É também o lugar para pegar quaisquer itens proibidos no continente Anuireano. O único problema é levá-los de volta aos reinos do norte sem serem notados.

a ruína da aranha

Alinhamento: Caótico e mal.

Status: Não disponível para PJs.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Ruína da Aranha (0/7)*	Ar	-	-	Ca

Abreviações: Ar=a Aranha; Ca=Caine,

* Os níveis de fortificações são desconhecidos.

Regente: A Aranha, uma das awnsheghlien originais, governa a floresta chamada Ruína da Aranha. Os moradores locais dizem que a criatura fica ciente de qualquer intrusão em sua floresta, que pode ver através dos olhos das aranhas na floresta. O folclore popular também diz que a Aranha pode se colocar no corpo de qualquer aranha menor nas fronteiras da floresta, embora esta última possa resultar apenas dos pesadelos dos regentes que compartilham uma fronteira com a caída.

De vez em quando, a Aranha envia seus exércitos humanoides para causar estragos nos domínios vizinhos. Os ataques parecem não ter um padrão completo - a Aranha ataca quem quer, quando quer. Assim, seus vizinhos geralmente deixam pelo menos uma guarnição simbólica na fronteira da Ruína da Aranha.

O encarte da Aranha contém mais detalhes sobre essa abominação.

◆ **Tenentes:** Se a Aranha tiver algum conselheiro ou assessor, eles são desconhecidos neste momento. Os humanoides receberam a promessa de refúgio na Ruína da Aranha se concordarem em trabalhar para a Aranha, então gnolls e goblins servem a abominação de bom grado, correndo pelas profundezas mal iluminadas da floresta para cumprir as ordens da Aranha. Às vezes, até mesmo esses lacaios entram em conflito com os habitantes aracnídeos da floresta.

Descrição: A Ruína da Aranha, localizada entre as Terras Centrais e a Costa Sul, não contém províncias individuais. Este domínio monstruoso é uma das florestas mais escuras deste lado de Vosgaard, tanto física quanto espiritualmente. Os habitantes locais temem com razão esta área, onde a própria terra e o clima crescem distorcidos sob o terrível poder da criatura.

Uma nuvem pesada e cinzenta paira perpetuamente sobre a Ruína da Aranha, causando chuva ocasional, mas principalmente se limitando a estrondos ameaçadores.

Pouca luz penetra no dossel das folhas, deixando a vegetação rasteira normal murchar e morrer. Cepas de arbustos que não são totalmente normais tomaram seu lugar, e suas folhas brancas como cadáveres fornecem alguma iluminação fosforescente mesmo na noite mais escura. As bagas que crescem nesses arbustos são venenosas, tão letais que uma única pode matar um homem.

Como convém ao seu nome, este domínio está repleto de aranhas. Eles variam do tamanho da unha de uma criança ao de um pequeno pônei, e quase todos são venenosos. O mais perigoso de todos são as aranhas albinas do tamanho da cabeça, que atacam os humanos.

Além de seus habitantes, qualquer um tolo o suficiente para viajar pela Ruína da Aranha teria que tomar cuidado com os perigos inerentes ao próprio terreno. Cachoeiras aguardam nos lugares altos e areia movediça na parte baixa, e árvores de espinhos podem bloquear até mesmo as trilhas no caminho.

Apesar desses perigos e da ameaça sempre presente da Aranha, a Ruína da Aranha ainda é uma excelente fonte de madeira. Na verdade, sua madeira é valorizada em Anuire por artesãos e artifices. Daqueles que enfrentam a Ruína da Aranha em busca da floresta, nem todos conseguem voltar.



outros domínios

As descrições de domínio anteriores cobriam os reinos da Costa Sul: domínios com fronteiras políticas que podem ser encontrados em um mapa. No entanto, os personagens não precisam governar reinos para controlar os domínios que moldaram o Sul; muitos sacerdotes, ladinos e magos de sangue têm propriedades vitais mais apropriadas para suas classes. Infelizmente, é impossível mostrar todos esses domínios em um mapa ou descrever tantos neste livro.

No entanto, esta seção (e seções semelhantes em capítulos futuros) descreve o domínio de um único sacerdote, ladrão e regente mago influente que não governa um reino político real. Use essas descrições como exemplos para dar corpo às listagens dos outros domínios não políticos que se seguem para cada classe. Cada mestre de guilda, sacerdote e mago mencionado anteriormente neste capítulo aparece nesta seção.

templos

Os numerosos templos espalhados pela Costa Sul têm suas próprias áreas de influência. Os templos do continente permanecem os mais estáveis.

o coração inexpugnável de haelyn

Alinhamento: Ordeiro e bom.

Status: Recomendado.

Resumo: O Coração Inexpugnável percorre uma linha delicada entre cruzadas e tolerância.

Fortificação	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Templo	4	Ilien (7/0)	Ilien/Aglandier
Templo	0	Alamier (4/1)	Medoere/Enlien
Templo	2	Moergen (2/3)	Osoerde/Raenech
Templo	2	Ghalliere (2/3)	Osoerde/Raenech
Templo	2	Algael (2/3)	Osoerde/Raenech
Templo	1	Ghoried (2/3)	Roesone/Rocsone
Templo	2	Fairfield (3/2)	Roesone/Roesone
Templo	3	Bellam (3/2)	Roesone/Roesone
Templo	3	Caercas (4/1)	Roesone/Roesone
Templo	2	Edlin (3/2)	Roesone/Roesone
Templo	2	Duerlin (3/2)	Roesone/Roesone
Templo	2	Abbatuor (3/4)	Roesone/Roesone

Regência Gerada/Acumulada: 25/35 PR.

Tesouro: 31 BO.

Regente: O Alto Pretor do Coração Inexpugnável é Hubaere Armiendin (MA; Sa11, Haelyn; An, maior, 27; OB). Este homem grande e amigável parece ansioso para expandir seu domínio para Aerenwe.

Descrição: O Coração Inexpugnável de Haelyn, embora seja de longe o templo mais forte da Costa Sul, não pode ser comparado aos poderosos templos das Terras Centrais. Ao contrário de muitos dos templos de Haelyn, o Coração Inexpugnável permaneceu bastante moderado, reconhecendo a necessidade de outras religiões. Contrariar essa atitude é a necessidade deste templo de se expandir.

Outros templos no Sul (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Magia Celestial de Ruornil (Suris Enlien)	Medoere (9) Roesone (1)
◆ Templo Imperial Ortodoxo de Haelyn (Lavalan Briesen)	Diemed (23)
◆ Templo Oriental de Nesirie (Maire Cwilmie)	Aerenwe (17) Mieres (6) Ilien (3)
◆ Jóia Celestial de Sarimie* (Temias Coumain)	Mieres (2)
◆ Eloéle de Mieres (Sarae Somellin)	Mieres (11)
◆ Vos de Mieres (Pyotr Selenie)	Mieres (2)

* Também encontrado nas Terras Centrais.

guildas

As guildas do Sul desfrutam de uma rivalidade acalorada. Ocasionalmente, eles trabalham em conjunto, tentando pressionar um governante a uma decisão favorável aos interesses mercantis, mas na maioria das vezes eles fazem o possível para prejudicar um ao outro.

companhia de comércio portuário

Alinhamento: Ordeiro e mau.

Status: Recomendado.

Resumo: A Companhia de Comércio Portuário lida principalmente com sedas e especiarias importadas de terras Khinasi, mas se ramificou em pecuária em Roesone e Diemed.

Fortificação	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Guilda	7	Ilien (7/0)	Ilien/Aglondier
Guilda	2	Alamier (4/1)	Medoere/Enlien
Guilda	3	Blienc (3/6)	Diemed/Diem
Guilda	2	Aerele (4/1)	Diemed/Diem
Guilda	3	Ciliene (6/0)	Diemed/Diem
Guilda	2	Caercas (4/1)	Roesone/Roesone
Guilda	3	Edlin (3/2)	Roesone/Roesone
Guilda	3	Duerlin (3/2)	Rocsone/Roesone
Guilda	0	Abbatuor (3/4)	Roesone/Roesone

Regência Gerada/Acumulada: 25/10 PR.

Tesouro: 43 BO. O regente mercante, el-Hadid, odeia gastar seu dinheiro, mas se o fizer, ganhará maior influência.

Regente: El-Hadid (MKb; L3; Br, maculado, 10; LM) é dono da Companhia de Comércio Portuário. Ele veio para Anuire há cerca de 12 anos com um navio cheio de especiarias e sedas, criando uma demanda instantânea pelos itens de luxo. Desde então, ele manteve a reputação de melhor fornecedor de produtos finos Khinasi na Costa Sul.

Descrição: El-Hadid tem uma frota de vários navios que continuamente fazem a viagem entre Ilien e Ariya. Com o dinheiro que ele ganha com seus interesses de transporte, ele lentamente se ramificou em interesses terrestres. Ele está avançando contra seus concorrentes, especialmente Siele Ghoried, que parece um pouco ingênuo demais para o negócio. Orthien Tane e o Mestre da Guilda Kalien continuam sendo os oponentes mais urgentes de el-Hadid, já que nenhum deles está acima de usar um pouco de músculo judicioso para apoiar os interesses comerciais.

Outras guildas da Costa Sul (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Mourde Alondir	Aerenwe (1)
◆ Mercadores do Rio da Aranha (Siele Ghoried)	Aerenwe (11) Roesone (7)
◆ Frota dos Estreitos de Aerele * (Arron Vaumel)	Mieres (21)
◆ Fornecedores das Terras Centrais* (Mestre da Guilda Kalien)	Diemed (9) Medoere (2)
◆ Companhia de Navegação e Importação do Sul de Anuire (Orthien Tane)	Rocsone (6) Diemed (6) Medoere (5)

* Também encontrado nas Terras Centrais.

fontes

A Costa Sul não tem muitos magos residentes. A maioria dos magos busca pastagens mais ricas, achando a terra

do Sul muito bem desenvolvida para permitir que eles controlem o poder da Terra. Aqueles que permanecem aqui trabalham para um regente ou têm riqueza independente.

altos magos aelies

Alinhamento: Ordeiro e neutro.

Status: Recomendado.

Resumo: Aclies defende o Erebannien, tirando seu poder daquela floresta antiga.

Fort.	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Fonte	5	Sombraverde (1/6)	Aerenwe/Espada de Espectro
Fonte	5	Vale do Norte (1/6)	Aerenwe/Espada de Espectro
Fonte	3	Abismo de Banien (1/6)	Aerenwe/Espada de Espectro
Fonte	3	Marca Ocidental (1/6)	Aerenwe/Espada de Espectro
Fonte	0	Calric (6/0)	Aerenwe/Espada de Espectro
Fonte	0	Doenel (5/0)	Aerenwe/Espada de Espectro
Fonte	0	Halried (5/0)	Aerenwe/Espada de Espectro
Fonte	2	Ghoried (2/3)	Roesone/Roesone
Fonte	2	Fairfield (3/2)	Roesone/Roesone
Fonte	2	Bellam (3/2)	Roesone/Roesone
Fonte	2	Edlin (3/2)	Roesone/Roesone
Fonte	2	Abbatuor (3/4)	Roesone/Roesone

Regência Gerada/Acumulada: 26/35 PR.

Tesouro: 0 BO. Aelies converte sua regência em ouro ou recebe financiamento dos governantes das terras onde ele tem influência.

Regente: Os Altos Magos Aelies (ME; M16; Vo, maior, 36; ON) controlam a rede de fontes e linhas ley dentro do Erebannien.

Descrição: Aelies sobreviveu a centenas de anos, ou assim dizem as pessoas. Em qualquer caso, ele não é o tipo de homem que tolera desafios ao seu poder. Para proteger suas fontes, ele deve garantir que o Erebannien continue a se renovar naturalmente. Ele liga seu poder à terra viva: à árvore, ao riacho e à rocha. Contanto que ele mantenha a terra intocada, Aelies pode aproveitar seu poder.

Outros magos da Costa Sul (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Rogr Aglondier (Conde de Ilien)	Aerenwe (8) Roesone (5) Medoere (1) Ilien (0)
◆ Hermedhie	Diemed (8) Medoere (5)
◆ Mhistecai	Mieres (18)
◆ Caine*	Ruína da Aranha (desc.)

* Também encontrado nas Terras Centrais.

A Costa Oeste se estende das águas da grande baía chamada Estuário de Tael até o Estreito de Aerele e se estende a leste até as Montanhas da Bruma Marítima. Parece um lugar mais selvagem do que a maioria de Anuire. Os topos dos pinheiros se erguem contra o azul do céu e o pano de fundo das montanhas. Cidades de paliçada de madeira aparecem aqui e ali na paisagem coberta de árvores, suas paredes fortes mantendo os lobos, ursos, ogros, trolls e outras criaturas das montanhas que ainda chamam a terra de sua.

Apenas as Marcas do Norte são mais escassamente povoadas do que esta região. Talvez os colonos a tenham evitado devido às tempestades ferozes que atingem as províncias costeiras. As Brumas Marítimas protegem o resto de Anuire do pior da tempestade, mas a Costa Oeste não tem esse escudo.

Os desafios do clima costeiro tornaram aqueles que vivem aqui uma raça mais resistente. Embora ainda civilizados, eles possuem uma vantagem mais grosseira do que se poderia esperar dos anuireanos.

a costa oeste

Os colonos têm chegado em número recorde ultimamente, muitos deles cansados da agitação política dos reinos orientais. Claro, eles esperam que possam trazer seus modos cultos com eles. Seu desejo pelo conforto de casa dentro de seu novo ambiente selvagem levanta os problemas dos residentes de longa data da Costa Oeste. Embora as tensões pareçam altas agora, é apenas uma questão de tempo até que os recém-chegados se adaptem à vida na fronteira ou façam as malas e voltem para casa.

Acontece mais na política da Costa Oeste do que se imagina. Ressentimentos pessoais e rixas familiares dominam reinos menores da região, e a política é decidida tanto por amores e ódios pessoais quanto pelo que é melhor para o domínio. Um sério candidato ao Trono de Ferro vive na região, e o arquiduque Aeric Boeruine pretende mantê-lo assim, trabalhando para manter seus rivais para baixo enquanto se constrói.

a costa oeste hoje em dia

◆ Circulam rumores de que um nativo da floresta do reino de Talinie encontrou uma arma tighmaevril e desapareceu da vista do público. Os descendentes estão convergindo para Talinie de toda a Anuire; alguns chegam de tão longe quanto as terras de Vosgaard! Se de fato as histórias são verdadeiras, e um mero lenhador empunha a arma, então é um prêmio que vale a pena ganhar! Claro, alguns pessimistas inevitáveis chamam o conto de uma armadilha para os do sangue. No entanto, quem poderia pensar em eliminar tantos descendentes e regentes de uma só vez?

◆ Espiões e batedores relatam que Rhuobhe Matador de Homens, o Elfo awnshegh, começou a preparar uma grande ofensiva contra os reinos humanos próximos. Parece que seu reino contém mais elfos do que se pensava anteriormente, e sua prontidão marcial assustou os regentes da área. E se os batedores vissem os elfos, não há dúvida de que os elfos poderiam ver os batedores - e isso significa que Ruibhe tem planos mais desonestos do que simples grilagens de terras. O único problema está em descobrir quais são esses planos.

◆ Os exploradores continuam a descobrir antigas torres élficas em Aelvinnwode - algumas delas com suas riquezas e tesouros ainda dentro. Eles também contêm armadilhas encantadas com magia além da compreensão de alguns dos melhores magos e ladrões da área. Elfos amigáveis dizem que os donos das torres os deixaram carregados de riqueza como tentações para os humanos gananciosos, um ato final de desafio às tribos invasoras.



Além disso, esses elfos afirmam que os itens deixados nas torres são apenas bugigangas e lixo - ainda assim, elfos foram vistos tentando violar as defesas de certas torres. Certamente eles não arriscariam suas vidas por lixo - ou assim segue o raciocínio.

Talvez o comportamento dos elfos apenas adicione outra camada ao estratagema sutil de seus ancestrais para atrair os humanos para suas mortes, mas os elfos podem estar tentando recuperar por si mesmos as maravilhas perdidas da era antes do homem.

- ◆ Exércitos do domínio da massa Boeruine na fronteira de Taeghas ao sul, sinalizando o início de outro período de escaramuças entre Boeruine e Avanil (vizinho e soberano oriental de Taeghas). Parece que mais uma vez o processo diplomático foi interrompido, e o reino de Taeghas sofrerá por isso.

O povo de Taeghas se sente realmente cansado de seu papel como peões nas manobras contínuas entre os dois candidatos ao Trono de Ferro. Harald Khorien, Conde de Taeghas, fez saber que o domínio busca ajuda de alguém que possa manter o conflito entre Boeruine e Avanil em um plano que não envolva exércitos.

- ◆ As pessoas sussurram que os trolls e gigantes das Montanhas da Bruma Marítima ficam cada vez mais inquietos em suas propriedades nas montanhas. Invasões e incursões em terras controladas por humanos aumentam em frequência, mas os regentes próximos parecem muito ocupados com jogos políticos para dar muita atenção a alguns monstros. Eles têm preocupações mais imediatas do que algumas aldeias nas montanhas; até que os trolls destruam uma cidade maior, os regentes simplesmente não podem ser incomodados. Descendentes desapegados aos reinos podem achar os montanhistas adequadamente gratos pela ajuda em acabar com os ataques de trolls, no entanto.

- ◆ Ataques de Orog e goblins das Montanhas Marítimas se tornaram muito mais frequentes ultimamente. As pessoas murmuram que as criaturas finalmente conseguiram romper as antigas defesas anãs que as mantinham trancadas no subsolo. Alguns dizem que os elfos de Rhuobhe tiveram um papel no colapso das barricadas anãs, o que significa que a abominação tem planos insidiosos para as províncias da Costa Oeste - planos que agora estão começando a se concretizar.



1 cm = 32 km

boeruine

Alinhamento: Ordeiro e neutro.

Status: Não disponível para PJs.

Províncias/Propriedades: Boeruine, um pouco maior em tamanho do que seu vizinho do sul, Taeghas, contém nove províncias.

Província	Lei	Templos	Guíldas	Fontes
Bacaele (3/2)	AB 3	TOC (3)	Bor (3)	AL 2
Calant (3/4)	AB (3)	TIN (2)	Bor (3)	AI (4)
		TOC (0)		
Dhalaese (3/4)	AB (3)	TOC (3)	GTh (3)	AI (4)
		TIN (0)	Bor (0)	
Fhoruile (3/4)	AB (3)	TIN (2)	Bor (3)	AI (4)
Nietier (3/4)	AB (3)	TOC (3)	GTh (3)	AI (4)
Reduto (3/4)	AB (3)	HIC (3)	Bor (3)	AI (4)
			GTh (0)	
Rívien (1/6)	AB (6)	TIN (6)	Bor (5)	AI (1)
			GTh (1)	
Seasedge (6/0)	AB (6)	TOC (3)	Bor (5)	AI (0)
		TIN (3)		
Tariene (6/0)	AB (6)	TIN (5)	Bor (4)	AI (0)
		TOC (1)	SH (2)	

Abreviações: AB=Aeric Bocruine (Boeruine); TOC=Templo Oculto de Cuiraécen (Linnias Baccaere); Bor=Arien Borthain (Guílda Comercial de Boeruine); AI=Arlen Innis; TIN=Templo Imperial do Norte de Haelyn (Thuriene Donalls); GTh=Gaelin Thuried (Mercadores da Alta Anuire); SH=Storm Holtson (Mercadores Stjordvik).



◆ **Lei:** Aeric Boeruine, arquiduque deste domínio, possui todas as leis do país; ninguém mais tem sequer uma fortificação (0) aqui.

◆ **Templos:** O Templo Imperial do Norte de Haelyn e o Templo Oculto de Cuiraécen lutam pelos espíritos do povo de Boeruine. As duas religiões se esforçam particularmente com veemência neste

extremo norte em Anuire, e o derramamento de sangue realmente eclodiu entre as duas religiões ostensivamente bem alinhadas.

◆ **Guíldas:** Mestres da Guílda Gaelin Thuried de Dhonesone, Storm Holtson de Stjordvik e Arien Borthain de Boeruine controlam cada uma das guíldas rivais de Boeruine. Como o arquiduque mantém Borthain sob seu controle, suas leis e tarifas naturalmente favorecem o mestre da guílda local. Os outros dois continuam se segurando, fazendo o seu melhor para arrancar a última gota de ouro da terra antes que as leis de Boeruine os despejem para sempre.

◆ **Fontes:** O mago Arlen Innis controla a magia de Boeruine, e o arquiduque controla o mago. Innis permite que Boeruine proteja suas fontes contra a influência do insidioso mago de estimação de Darien Avan, o Conde de Taeghas, ao sul. Innis deseja expandir seu controle para além de Boeruine, mas o arquiduque hesita em permitir que ele tenha esse poder. O atrito paira no horizonte.

Regência Gerada/Acumulada: 91/100 PR.

Tesouro: Superior a 150 BO.

Exército: Bocruine possui o terceiro maior exército em Anuire; apenas os de Ghoere e Avanil superam essa força ocidental. O arquiduque mantém uma postura de prontidão para a guerra em todos os momentos, diante das ameaças apresentadas pelo Matador de Homens, pelos Cinco Picos e pelos exércitos de Avan em Taeghas. As forças de Boeruine compreendem:

- ◆ 4 unidades de arqueiros.
- ◆ 2 unidades de artilheiros.
- ◆ 4 unidades de infantaria.
- ◆ 3 unidades de infantaria de elite.
- ◆ 3 unidades de cavaleiros.
- ◆ 3 unidades de lanceiros.
- ◆ 3 unidades de batedores.

Regente: Aeric Boeruine (MA; G12; An, maior, 60; ON), Arquiduque de Boeruine, está entre os mais poderosos dos governantes atuais de Anuire. Ele afirma ter nascido de uma derivação da linhagem de Roele, tornando-o herdeiro do Trono de Ferro. Enquanto os outros pretendentes ao trono disputam sua genealogia, o arquiduque tem pouca esperança de tomar o tão cobiçado Trono de Ferro pacificamente. Boeruine, no entanto, não parece se importar. Sua forte linhagem aumenta sua fé em seu destino, e o arquiduque se sente tão contente em esculpir um império para si mesmo com a espada quanto com a caneta diplomática. Ele usa édito real ou aço cavalheiresco para derrubar aqueles que ficariam

em seu caminho, considerando sua ascensão ao Trono de Ferro como supremo. O bem e a lei surgirão dessa ascensão, ele sabe. O regente não esperará muito mais antes de fazer um movimento ousado em direção à Cidade Imperial. Ele já procura reivindicar o trono de Avanil.

Um firme crente na reciprocidade, Boeruine sempre retribui um favor feito por ele - ou um dano feito a ele - não importa a que custo. Poucos cruzariam de bom grado o arquiduque, e aqueles que o fizeram se arrependeram. Ele trata seu povo com o mesmo espírito de justiça, respondendo às suas necessidades com leis. Ele os tributa moderadamente, mas exige sua lealdade absoluta.

◆ **Tenentes:** Os tenentes de Boeruine são os próprios regentes: o mago Innes (MA; M7; Vo, menor, 19; ON) e o Mestre da Guilda Arien (MA; L3; Re, menor, 14; CN) têm seus próprios domínios, mas juram fidelidade ao arquiduque. Ele não se importa como eles realizam as tarefas que ele define para eles - apenas que eles o façam. Embora esses tenentes se ressentam de seu governo pesado, eles percebem que trabalhar para ele é a melhor maneira de promover seu próprio status.

PNJs Importantes: O comandante do exército de Boeruine na província de Reduto é Lyien Charie. O general de oitavo nível e meia-idade - um homem forte como um barril - serviu os Boeruines por toda a sua vida. Ninguém nunca questionou sua devoção, mas agora ele sente a pressão de sua herança: seu avô elfo, que serve a Rhuobhe Matador de Homens, pediu-lhe para liderar uma força de bandidos elfos no coração da província.

Descrição: As nove províncias de Boeruine contêm apenas três tipos de terreno - planícies, colinas e floresta. O vento corta as planícies costeiras, mas os habitantes locais ainda criam rebanhos de gado e ovelhas aqui. O povo finge sofisticação e apoia fervorosamente seu monarca acima de todos os outros em sua tentativa de conquistar o Trono de Ferro. Pode-se pensar que as pessoas temem forasteiros; certamente, eles olham com indelicadeza para aqueles que não apoiam seu soberano.

◆ **Capital:** A capital de Boeruine é Seasedge, e o castelo Seaharrow marcou o porto por centenas de anos. Marinheiros vêm de todo o continente para este porto movimentado.

◆ **Mercadorias:** As estradas que cruzam o reino permitem que os comerciantes transportem madeira, peixe e grãos para os cantos distantes da terra. As rotas comerciais de Boeruine vão de Seaharrow a Anuire e Ilien, e as estradas conectam os portos marítimos às outras províncias.

Aliados: Talinie declarou Boeruine o legítimo governante de Avanil, mas não compromete tropas ou ouro à causa do arquiduque. Alamie se aliou cautelosamente a Boeruine, mas apenas na questão de conter as tribos de goblins dos Cinco Picos. O governante de Alamie continua sendo um político muito astuto para declarar uma aliança com Boeruine abertamente, e o regente de Tuornen não se atreve, preso como está entre os dois poderes.

Inimigos: O mais vocal dos inimigos de Boeruine é Darien Avan, Príncipe de Avanil. O arquiduque anseia pelo sangue e posição de Avan, e o príncipe procura extirpar seu inimigo mais poderoso. Os aliados de Avan (ou aqueles forçados sob seu governo) também se opõem à reivindicação de Boeruine ao Trono de Ferro. Eles incluem Taeghas e (marginalmente) Brosengae da Costa Oeste, bem como outros reinos distantes o suficiente para oferecer apenas moeda e ajuda moral a Avan.

Condições Especiais: Uma razão pela qual o arquiduque ainda não varreu Anuire é que o domínio de Rhuobhe Matador de Homens confina diretamente com o canto sudeste de Boeruine. Derrotar o awnshegh tornaria seu caminho para a conquista muito mais claro. As atenções do Elfo permanecem sempre um fator nos movimentos de tropas nesta região.

O arquiduque considera Rhuobhe um inimigo pessoal, já que Matador de Homens tentou várias vezes tirar sua vida - e o poder da linhagem. Mas não só o regente se mostrou astuto demais para os assassinos do Elfo, ele quase derrubou o próprio awnshegh. Por sorte, Rhuobhe odeia os outros reinos humanos tanto quanto Boeruine, então ele espalha sua atenção.

talinie

Alinhamento: Ordeiro e bom.

Status: Recomendado.

Províncias/Propriedades: Os moradores resilientes das sete províncias de Talinie, governadas pelo Thane Thuriene Donalls, preenchem seus dias com trabalho nas florestas e adoração a Haelyn.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Freestead (2/5)	TD (1)	TIN (2)	SH (2)	TA (5)
Greensward (2/5)	TD (1)	TIN (2)	BA (2)	TA (5)
Refúgio de Gelo (3/4)	TD (2)	TIN (3)	BA (2)	TA (4)
			SH (0)	
Lindholme (5/2)	TD (3)	TIN (4)	BA (3)	TA (2)
	AB (2)		SH (2)	
Porto (1/4)		TIN (0)	SH (1)	TA (3)
Serimset (2/5)	AB (1)	TIN (2)	BA (2)	TA (5)
Abismo Invernal (3/4)	TD (1)	TIN (2)	SH (3)	TA (4)

Abreviações: TD=Thuriene Donalls (Talinie, Templo Imperial do Norte de Haelyn); TIN=Templo Imperial do Norte de Haelyn (Thuriene Donalls); SH=Storm Holtson (Mercadores Stjordvik); TA=Torele Anviras; BA=Bannier Andien (Andien e Filhos); AB=Aeric Boeruine (Boeruine).



◆ **Lei:** Aeric Boeruine e Thuriene Donalls se investiram com a lei de Talinie.

◆ **Templos:** O Templo Imperial do Norte de Haelyn, baseado em Talinie e administrado pelo thane, é a religião do estado. Embora muitos templos gostariam de se mudar, nenhum deles se atreve a tentar a força do Templo Imperial e de Thuriene Donalls, seu Hierarca Supremo.

◆ **Fontes:** Torele Anviras, o mago de Talinie, trabalha incansavelmente contra as maquinacões do Sem Olhos dos Cinco Picos e inimigos do reino de sua torre em Serimset.

◆ **Guildas:** Bannier Andien de Dhoesone e Storm Holtson de Stjordvik controlam as duas guildas do domínio. Em Talinic, eles se esforçam para agir honestamente - ou pelo menos parecerem honesto. Eles controlam as indústrias madeireiras, bem como a mineração nas colinas de Greensward e Freestead. Como eles têm poucos escrúpulos e competem diretamente uns com os outros, eles se rebaixarão tanto a ponto de sabotar as propriedades um do outro. Logo o thane vai acabar com isso.

Regência Gerada/Acumulada: 41/33 PR.

Tesouro: 22 BO.

Exército: O exército de Talinie não é grande - mal o suficiente para conter os goblins e bandidos de Thurazor e dos Cinco Picos, na verdade. Se Boeruine ou um dos jarldoms Rjurik decidisse invadir Talinie, o thane pouco poderia fazer para repeli-los. Seu exército consiste em

- ◆ 1 unidade de arqueiros.
- ◆ 3 unidades de infantaria.
- ◆ 1 unidade de batedores.
- ◆ 1 unidade de cavalaria mercenária.

Regente: Thuriene Donalls (FA; Sa6, Haelyn; An, maior, 30; OB), Lorde de Talinie, vigia o domínio tanto espiritual quanto temporalmente. Sua orientação a manteve viva por mais de 15 anos: sem ela e seus antecessores, o reino teria caído para Boeruine ou, pior, para goblins e bandidos.

Donalls é uma fanática por sua fé, como se poderia esperar do governante de uma teocracia. Embora ela tolere pessoas de outras religiões, ela prefere esmagar seus templos. Ela também pode ver a luz da razão, porém, e não entrará em uma batalha contra outro sacerdote desnecessariamente. Ainda assim, ela deseja apenas servir a seu deus - seu povo ocupa um distante segundo lugar em seu relacionamento com Haelyn, e eles sabem disso.

A bastante impressionável Donalls se viu atraída para várias armadilhas por inimigos que buscavam sua morte. Esses quase acidentes lhe deram um pouco mais de cautela, mas ela não aprendeu inteiramente a lição.

Suas ações tendem a ser menos do que bem consideradas, mas ela está aprendendo.

◆ **Tenentes:** Uma de suas tenentes tem manipulado Thuriene Donalls sem seu conhecimento. Embora sem sangue, este sacerdote de 7º nível, Torias Griene, tem ambição. O segundo hierarca mais poderoso do Templo Imperial do Norte, Griene vê que Donalls não lhe dará chance de ascender ao trono, mas ele pode influenciar a igreja e o estado - e colher os benefícios de fazê-lo. Griene é um político astuto, onde o thane é ingênuo e manipulador, onde ele é direto. Quando ele vê um problema, ele ataca com os melhores meios disponíveis. Às vezes, ele usa uma demonstração de força, enquanto outras vezes ele orquestra uma campanha sutil para desacreditar um inimigo. Embora seja um sacerdote de Haelyn, ele não extrai nenhum poder desse deus - em vez disso, ele vem de Eloéle, a deusa da discrição.

PNJs Importantes: Os hierarcas do templo governam as aldeias de Talinie, guardando a lei e elevando o rebanho. Tais notáveis incluem a Sacerdotisa Siobhan Riedhie (FA; Sa3, Haelyn; An, menor, 21; OB), a Observadora de Newcayne, em Verdante. Ela comanda os soldados estacionados na cidade fronteira, preside os serviços no templo e julga no Salão da Lei. A sacerdotisa de mente literal se sente dedicada a Haelyn e sua lei, buscando sempre a verdade superior. Alguns postulam que o thane está preparando-a para uma eventual ascensão ao trono de Talinie.

Descrição: A floresta de Aelvinnwode cobre o reino quase inteiramente. Embora a maioria de suas províncias tenha apenas populações esparsas, este reino mantém indústrias madeireiras e de mineração consideráveis. Esses esforços trazem moedas para o domínio, mas produziram um impacto negativo significativo na terra. A floresta lentamente cede antes da expansão humana, e eles não a fazem crescer de volta. Como Donalls acredita que a terra está aqui para os humanos usarem, ela não se deixa preocupar.

Na maioria das vezes, o povo de Talinie compartilha a opinião de seu monarca. Eles têm que ganhar a vida. E por que eles deveriam se afastar das terras que eles conhecem melhor para fazê-lo? Alguns mineiros e silvicultores se esforçam para curar as feridas da terra, mas são muito poucos para fazer qualquer bem perceptível. É difícil lutar contra o sentimento predominante de que a terra possui muita riqueza e que pode se dar ao luxo de desistir de algumas.

Os habitantes locais, um povo prático e religioso, oferecem sua devoção severa a Haelyn, conforme exigido por lei. Embora possam parecer um pouco grosseiros, eles estão longe de ser ignorantes e se ressentem de qualquer estranho que lhes diga o contrário. Essas pessoas orgulhosas e independentes dependem apenas de si mesmas e de seu deus.

◆ **Capital:** A capital de Talinie é a cidade fortificada de Nowelton, na província de Ice Haven, de onde Thuriene Donalls governa.

◆ **Mercadorias:** Madeira serrada e carvão são os bens dominantes da Talinie. Estradas ligam as províncias mineiras de Serimset e Freestead a Lindholme, e uma rota marítima liga essa província a Stormpoint em Taeghas. Alguns comércios também atravessam o Rio Negro para Boeruine.

Aliados: Ao lançar sua sorte com Boeruine, Talinie ganhou um amigo poderoso. O domínio de Thuriene Donalls não precisa de outros aliados.

Inimigos: Por seu apoio a Boeruine, Talinie ganhou a inimizade do reino de Avanil. No entanto, como os exércitos de Avanil teriam que marchar por três reinos separados para chegar à costa norte, o thane tira o assunto de sua mente.

De maior preocupação para o thane são seus inimigos apenas a leste e nordeste. Thurazor e os Cinco Picos veem Talinie como uma fonte barata de matérias-primas e frequentemente cruzam a fronteira para obter a madeira e os minérios necessários. Como as indústrias de Talinie têm defesas insignificantes, os invasores pegam o que querem sem problemas.

Condições Especiais: Embora Talinie contenha muita indústria, também possui muito poder mágico.

Alguns dizem que o mago Torele Anvira (MA; M10; An, maior, 35; NB) descobriu uma maneira de invocar magia mesmo em terras cultivadas.

brosengae

Alinhamento: Neutro e mal.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Bindier (4/1)	EM (4)	MPN (2)	EM (4)	-
Coere (4/3)	DA (3)	MPN (2)	EM (4)	-
	EM (1)	TDF (2)		
Marilen (4/3)	DA (3)	TDF (2)	EM (4)	-
	EM (1)			

Abreviações: EM=Eriene Mierelen (Brosengae, Guilda Real de Brosen); MPN=Mares Pacíficos de Nesirie (Daffyd Tamaere); DA=Darien Avan; TDF=Templo da Fortuna de Sarimie (Hyde Termonie).

Regente: Eriene Mierelen (FE; L7; Ba, maior, 41; NM), Duquesa de Brosengae, jurou lealdade ao Príncipe de Avanil, mas mantém segredos de seu soberano. Como ela vem de uma linha orgulhosa de governantes e líderes de guildas, ela tem um olhar atento tanto para a política quanto para os negócios e pode rapidamente capitalizar quaisquer oportunidades que surjam em seu caminho. Embora ela atualmente tenha jurado fidelidade a Avan, ela abriu negociações secretas com Boeruine - para "se livrar da dominação opressiva de Avanil", como ela tão educadamente diz.

Mierelen busca conveniência em todas as coisas, procurando a melhor maneira de obter lucro. Se uma parte de seu domínio não estiver parecendo lucrativa, seja a curto ou a longo prazo, ela fará o possível para cortá-la do reino.

◆ **Tenentes:** A duquesa tem um grupo pessoal de três tenentes, todos membros de guildas e ladinos de diferentes níveis. Todos eles são excelentes diplomatas, hábeis nas artes de negociação, compromisso e espionagem, mas sabem pouco sobre as artes da guerra.

Províncias: A corte real em Bindier, uma das mais impressionantes da Costa Oeste, rivaliza até mesmo com a de Boeruine. Muitos reinos anuireanos mantêm uma embaixada permanente na capital, também chamada de Bindier, tornando-a um foco de intriga e diplomacia. Claro, pouca discussão de muita importância ocorre nas negociações de Brosengae, mas os

diplomatas fazem o possível para manter seus postos lucrativos em sua corte.

PNJs importantes: As participações significativas de Avanil em Marilen e Coere permitem que ele controle a maior parte da lei nessas duas províncias. Mierelen domina completamente a atividade da guilda de seu reino e tenta minimizar a atividade do templo. Ainda assim, dois templos desenvolveram propriedades aqui: o Templo da Fortuna de Sarimie e os Mares Pacíficos de Nesirie encontram popularidade entre as pessoas deste domínio.

Descrição: Todas as províncias em Brosengae estão bem estabelecidas, embora nenhuma delas possa rivalizar com a província de Anuire em Avanil por pura população. A terra não dominada por fazendas é coberta por bosques, e os lenhadores de Brosengae constantemente exercem seu comércio na floresta de pinheiros.

De todos os reinos ocidentais, Brosengae sente mais intensamente as tempestades que assolam a região costeira. Já que aqui os ventos alísios de Miere Rhuann encontram os do Arnienbae e do Estreito de Aerele, dificilmente passa um dia sem algum tipo de tempestade. Seja uma leve garoa ou um furacão completo, está sempre chovendo em Brosengae.

As duas províncias do norte são presas dos trolls que descem das Montanhas Marítimas. A duquesa tem que dedicar uma guarnição de tropas às províncias de Marilen e Coere para proteger seu povo das depredações das criaturas. Ela tributa a população pesadamente, chamando-as de "contribuições para o custo de sua própria proteção".

Os cidadãos, especialmente no norte, parecem mal-humorados na melhor das hipóteses. As pessoas trabalham sob impostos pesados e veem pouco retorno precioso por seu trabalho árduo, exceto a engorda dos bolsos de seu monarca. A rebelião ferve aos burburinhos; o medo da revolta faz com que Mierelen se preocupe mais com sua segurança, o que deixa as pessoas ainda mais nervosas.

Ocasionalmente, a duquesa tenta restaurar a lealdade do povo a ela patrocinando celebrações ou festivais, mas agentes desconhecidos continuam apontando em público que essas são tentativas flagrantes de sua parte de comprar o favor da população. Ela suspeita que a fonte tenha ligações com Avan, mas ela não pode provar nada. Além disso, a população agiu da mesma forma durante o reinado de sua família, então ela se sente impotente para fazer qualquer coisa a respeito.

rhuobhe

Alinhamento: Neutro.

Status: Não disponível para PJs.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Rhuobhe (2/9)*	Rh	-)	-	Rh

Abreviações: Rh= Rhuobhe, o Elfo.

Regente: A terra de Rhuobhe leva o nome de Rhuobhe, o Elfo, chamado Matador de Homens, e um dos awnsheghlien originais. Um dos poucos elfos que não renunciaram a Azrai em Deismaar, Rhuobhe absorveu uma boa parte da essência do deus e agora governa um pequeno domínio encravado entre Tuornen, Taeghas e Boeruine. É uma das últimas terras dos elfos em Aelvinnwode, e Rhuobhe sempre procura expandir seu território.

O Elfo odeia todos os humanos, ainda mais agora do que quando uniu forças com o mal. Ele se esforça para matar qualquer humano que possa: homem, mulher ou criança, mas especialmente regentes. Ele se vê como protetor das florestas e guardião de um modo de vida élfico perdido e toma parte ativa na destruição dos anuireanos ao seu redor. Ele está disposto a trabalhar com humanos, mas apenas para causar danos ainda maiores a eles eventualmente; ele sempre trai aqueles que se aliaram a ele.

Um oponente feroz, Rhuobhe permanece inabalável em sua dedicação em devolver Cerília aos elfos. Ele viveu por mais de mil anos, e sua perspectiva em relação aos "invasores humanos" fica cada vez pior a cada ano que passa. Ele paira na Torre Ruannoch, uma única torre enegrecida que se eleva acima da floresta ao redor, e formula seus planos de destruição.

A ficha do Matador de Homens de Rhuobhe tem mais detalhes sobre essa abominação.

◆ **Tenentes:** Rhuobhe não tem tenentes como tal, mas confia em todo o seu bando igualmente. Assim, cada um deles trabalha para igualar a ferocidade e o ódio de seu soberano. Em essência, então, Rhuobhe tem um pequeno exército de tenentes para lidar com problemas que possam surgir, ou para enviar como agentes de agitação ou espionagem.

Províncias: Considere Rhuobhe (2/9) ao mesmo tempo reino e província. É tão desenvolvida quanto qualquer terra de elfos - isto é, quase não desenvolvida. Ele não tem cidades, templos ou guildas.

PNJs importantes: Apenas Rhuobhe tem alguma participação em sua própria terra. Embora algumas pessoas certamente adorariam influenciar Rhuobhe, nenhum daqueles que tentam realmente vive o suficiente para fazê-lo. As pessoas chamam o Elfo de "Matador de Homens" por um bom motivo, e ele não negocia com humanos - pelo menos, não seriamente. Ele usa de diplomacia apenas para sua própria diversão, mas ele enviou de volta cabeças de diplomatas demais para qualquer regente considerar seriamente missões de embaixadores em seu reino.

Descrição: Como mencionado anteriormente, Rhuobhe está situado entre Boeruine e Tornen, com fronteiras também em Taeghas e Avanil. Os dois reinos imensamente fortes em ambos os lados do reino são tudo o que impede o Assassino de tomar a Aelvinnwode de volta dos humanos. Da mesma forma, o fato de Rhuobhe controlar a principal saída através das montanhas, o Passo das Águas Claras, é a única coisa que impede Avanil e Boeruine de se atacarem.

A terra verdadeiramente bela de Ruibhe possui uma corrente de selvageria, delineada na própria postura das árvores. É um país tão pouco desenvolvido quanto um viajante poderia imaginar, embora os elfos cuidem cuidadosamente das árvores para mantê-las verdes e saudáveis mesmo durante os invernos ocidentais gelados.

A torre Ruannoch fica nas margens do Lago Águilim-pa, que lança de volta um reflexo da torre em um estado mais intocado. O lago é alimentado por córregos de montanha puros que descem das Montanhas da Bruma Marítima para Rhuobhe.

Um grupo de menos de mil elfos ficou ao lado de Rhuobhe através de seus longos anos. Aqueles que são mortos são substituídos por seus filhos, e alguns dizem que os elfos de Tuarhievel e Sielwode vêm aprender os caminhos do ódio para levar de volta ao seu povo. Os elfos de Rhuobhe, embora civilizados e orgulhosos, compartilham o objetivo do próprio Rhuobhe: expulsar os humanos da terra. Sua maior honra eles reservam para aquele que mata um humano de sangue nobre. Grupos de guerra ocasionalmente saem para invadir terras humanas. Dizem que os túneis nas Montanhas da Bruma Marítima, que levam até Tuarhievel, abrigam ainda mais os elfos de Rhuobhe. Alguns até sussurram que os elfos estão em parceria com os orogs e goblins sob as montanhas.

thaeghas

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Costa da Baía (3/2)	DA (2) AB (0)	MPN (3)	FS (2)	HK (2)
Bhaine (6/0)	DA (3) HK (3)	MPN (4) TIOc (2)	FS (2)	HK (0)
Brosien (2/6)	DA (1)	TIOc (2)	FS (2)	HK (6)
Islie (3/4)	DA (2)	MPN (3)	FS (3)	HK (4)
Portage (3/2)	DA (2) AB (0)	MPN (3)	FS (2)	HK (2)
Brumas Marítimas (2/6)	DA (1)	TIOc (2)	-	HK (6)
Mar Profundo (3/4)	DA (2)	MPN (3)	FS (1)	HK (4)
Garganta de Wilder (1/6)	DA (1) AB (0)	TIOc (1)	-	HK (6)

Abreviações: DA=Darien Avan (Avanil); MPN=Mares Pacíficos de Nesirie (Daffyd Tamaere); FS= Facellies Sloere (Fornecedores Taeghan); HK=Harald Khorien (Taeghas); AB=Aeric Boeruine (Boeruine); TIOc= Templo Imperial Ocidental de Haelyn (Rhobher Nichaleir).

Regente: O conde nominal de Taeghas é Harald Khorien (MA; Ma4; An, maior, 33; NB). No entanto, como Darien Avan forçou Khorien a jurar lealdade, o Príncipe de Avanil tem seu domínio sob seu controle. Khorien não faz nada sem a permissão de Avan; ele deixa a administração de seu reino principalmente para burocratas do reino a leste.

Na maioria das vezes, esse arranjo fica bem com Khorien. Ele nunca quis ser um rei; a linha passou para ele sem seu conhecimento ou permissão quando sua família morreu em uma das incursões de Rhuobhe em terras humanas. A sucessão interrompeu a magia que ele estava pesquisando e preencheu seu tempo com as exigências maçantes e cotidianas de administrar um reino.

Depois que o Príncipe de Avanil soube que Taeghas parecia menos do que satisfeito com as demandas políticas de seu tempo, Avan ofereceu a Khorien liberdade dos deveres de um rei em troca de lealdade. Se o mago-rei se sente diferente sobre o acordo agora, ele não mostra nenhum sinal disso. O conde trabalha tão distraidamente com Avan quanto com seus lacaios, e não demonstra raiva pelo fato de não governar em seu próprio reino.

No entanto, o conde mostrou vontade de defender suas fronteiras contra aqueles com quem nem sempre concorda. Seus feitiços e exércitos dizem a qualquer

um que possa considerar Taeghas uma conquista fácil de reconsiderar. Khorien repeliu mais de uma força de Brosengae ou Boeruine e parece cansado das batalhas entre Avanil e Boeruine destruindo seu próprio domínio.

◆ **Tenentes:** A maior parte do trabalho administrativo do conde é supervisionada por um grupo de quatro tenentes qualificados que sobraram da regra da contagem anterior. Esses quatro controlam o aparato do governo, incluindo os detalhes de eventos formais, reuniões com o governante e a disposição dos fundos reais. Eles deixam Khorien livre para pesquisar suas magias e aprender mais sobre a natureza da magia.

Províncias: Khorien supervisiona porções de terra que Eriene Mierelen, Duquesa de Brosengae, adoraria controlar - ou seja, as províncias de Brosien, Islie e Seasdeep - mas ele não está disposto a ceder essas terras a ela. Embora ele não tenha interesse em governar, ele também sente uma aversão pessoal pelo desejo de Mierelen de governar tanto quanto ele. Consequentemente, ele não lhe concederá um único centímetro de seu vasto território.

A província de Bhaine detém a capital, Cabo Tempestuoso, e o palácio de mesmo nome.

PNJs importantes: Como em Brosengae, Avan controla muito da lei de Taeghas, e faz isso com um punho de ferro. No entanto, nenhum mago rival vive dentro dos limites de Taeghas - tanto Khorien quanto Avan cuidam disso, pois seus melhores interesses estão com o conde controlando todos os recursos mágicos do domínio. Este reino rico em magia esconde energia mais do que suficiente para o conde em suas florestas e colinas.

O Arquiduque de Boeruine também nutre um interesse secreto na lei de Taeghas e bloqueou muitos dos editos de Avan com revoltas e campanhas de sussurros. O comércio neste reino é mínimo, controlado por uma guilda sob o controle de Khorien.

Descrição: Taeghas abrange uma ampla gama de terrenos, embora todas as suas províncias compartilhem o mesmo clima temperado e costeiro. No norte fica a região mais ao sul de Aelvinnwode, enquanto as colinas pontilham a Baía de Aerele, no Estreito. Os rios correm por toda parte, e os pântanos cobrem os poucos lugares onde a floresta não consegue se segurar.

As pessoas, como regra, parecem independentes e de mente aberta, embora tenham uma tendência a se aproximar de certos assuntos, como Khorien. Seu governante não inspirou exatamente devoção e lealdade - os cidadãos sabem que o regente que financia sua proteção não é aquele sentado no trono em Cabo Tempestuoso.

Entre Boeruine e Avanil, Taeghas se tornou o principal campo de batalha desses dois poderes. A menos que o conde tome medidas, essa situação parece improvável de mudar.



outros domínios

Muitos regentes no Ocidente exercem poder político substancial como governantes de reinos reais, bem como através de seu controle de fontes, guildas e templos. Por exemplo, o Templo Imperial do Norte de Haelyn cai sob o controle do governante de Talinie, enquanto a Guilda Real Brosen se reporta diretamente ao líder de Brosengae. O mago mais poderoso da Costa Oeste também é o governante nominal de Taeghas. Todos os três domínios de exemplo abaixo têm mais detalhes nas seções sobre seus reinos.

templos

As pessoas bastante devotas da Costa Oeste tendem a escolher uma igreja e ficar com ela. Embora apenas Talinie tenha um governo teocrático oficial, os templos desta região geralmente mantêm fortes laços com os reinos de onde se originaram.

Embora não descrito aqui, o Templo Imperial Ocidental de Haelyn também desempenha um papel na política da Costa Ocidental. No entanto, como este templo concentra seu domínio mais completamente nas Terras Centrais, ele é descrito lá.

o templo imperial do norte de haelyn

Alinhamento: Ordeiro e bom.

Status: Recomendado.

Resumo: Centrado em Talinie, o Templo Imperial do Norte de Haelyn foi uma das primeiras religiões de Haelyn a se separar do Templo Imperial de Haelyn. Sobreviveu pregando devoção fanática ao deus, e seus sacerdotes inspiram esse fanatismo em suas congregações.

Fortificação	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Templo	3	Seasedge (6/0)	Boeruine/Boeruine
Templo	5	Tariene (6/0)	Boeruine/Boeruine
Templo	6	Rivien (1/6)	Boeruine/Boeruine
Templo	2	horuile (3/4)	Boeruine/Boeruine
Templo	0	Dhalaese (3/4)	Boeruine/Boeruine
Templo	2	Calant (3/4)	Boeruine/Boeruine
Templo	0	Porto (1/4)	Talinie/Donalls
Guilda	0	Lindholme (5/2)	Talinie/Donalls
Lei	3	Lindholme (5/2)	Talinie/Donalls
Templo	4	Lindholme (5/2)	Talinie/Donalls
Lei	1	Greensward (2/5)	Talinie/Donalls
Templo	2	Greensward (2/5)	Talinie/Donalls
Lei	1	Scrimset (2/5)	Talinie/Donalls

Templo	2	Serimset (2/5)	Talinie/Donalls
Lei	1	Freestead (2/5)	Talinie/Donalls
Templo	2	Freestead (2/5)	Talinie/Donalls
Guilda	0	Refúgio de Gelo (3/4)	Talinie/Donalls
Lei	2	Refúgio de Gelo (3/4)	Talinie/Donalls
Templo	3	Refúgio de Gelo (3/4)	Talinie/Donalls
Lei	2	Abismo Invernal (3/4)	Talinie/Donalls
Templo	2	Abismo Invernal (3/4)	Talinie/Donalls

Regência Gerada/Acumulada: 41/33 PR.

Tesouro: 22 BO. Embora seu sistema de templos e domínio juntos tragam uma soma justa, o thane tem que se concentrar em suprimir a influência da guilda em sua terra, e assim seu tesouro lucra menos do que poderia.

Regente: Thuriene Donalls (FA; Sa6, Haelyn; An, maior, 30; OB), Lorde de Talinie, controla o Templo do Norte como seu Hierarca Supremo.

Descrição: Esta igreja incentiva o fanatismo e, embora os fiéis não necessariamente abracem Haelyn com o fervor que os sacerdotes possam gostar, eles não têm outras opções de templo em Talinie e poucos outros em Boeruine. O Templo Imperial do Norte parece ser o mais provável de todas as igrejas de Anuire para iniciar uma guerra santa apenas para exterminar os inimigos da fé. Santuários pontilham as estradas de Talinie.

Outros templos na Costa Oeste (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Mares Pacíficos de Nesirie (Daffyd Tamaere)	Brosengae (4) Taeghas (16)
◆ Templo Oculto de Cuiraécen* (Linnias Baccaere)	Boeruine (16)
◆ Templo Imperial Ocidental de Haelyn** (Rhobher Nichaleir)	Taeghas (7)
◆ Templo da Fortuna de Sarimie (Hyde Termonie)	Brosengae (4)

*Também encontrado nas Marcas do Norte.

** Também encontrado nas Terras Centrais.

guildas

A maioria dos mestres de guildas do Ocidente permanece sob o controle do governante de seu domínio: Arien Borthain (MA; L3; Re, menor, 14; CN) e Facellies Sloere (MA; L2; An, maculado, 6; CB), por exemplo. Ainda assim, alguns guildários tentam ordenhar a Costa Oeste por suas riquezas sem o consentimento explícito dos regentes de lá.

a guilda real brosen

Alinhamento: Neutro.

Status: Não disponível para PJs.

Resumo: A Guilda Real Brosen espalhou seu alcance para o norte a partir de Brosengae. Seus interesses estão principalmente na silvicultura e na mineração, embora a metalurgia e o transporte tenham começado a formar uma parte maior do quadro.

Fortificação	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Lei	1	Marilen (4/3)	Brosengae/Mierelen
Guilda	4	Marilen (4/3)	Brosengae/Mierelen
Lei	1	Coere (4/3)	Brosengae/Mierelen
Guilda	4	Coere (4/3)	Brosengae/Mierelen
Lei	4	Bindier (4/1)	Brosengae/Mierelen
Guilda	4	Bindier (4/1)	Brosengae/Mierelen
Guilda	2	Anuire (7/0)	Avanil/Avan
Guilda	2	Bhrein (4/1)	Avanil/Avan
Guilda	1	Duriene (4/1)	Avanil/Avan
Guilda	0	Taliern (3/4)	Avanil/Avan
Guilda	3	Haesrien (5/0)	Tuornen/Flaertes
Guilda	3	Nabhreine (3/2)	Tuornen/Flaertes

Regência Gerada/Acumulada: 34/12 PR.

Tesouro: 13 BO. A duquesa gasta muito do seu dinheiro na manutenção de sua casa, tentando torná-la o exemplo da vida da corte anuireana.

Regente: Eriene Mierelen (FE; L7; Ba, maior, 41 NM), Duquesa de Brosengae, também é a força que impulsiona a Guilda Real Brosen.

Descrição: A duquesa não tem tempo para se dedicar totalmente ao seu reino ou à guilda, mas isso não afetou seus lucros até agora. A Guilda Brosen agora enfrenta algum competidor rígido das guildas lentamente descendo das Marcas do Norte, no entanto.

Outros templos na Costa Oeste (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Fornecedores Taeghan (Facellies Sloere)	Taeghas (12)
◆ Guilda Comercial Boeruine (Arien Borthain)	Boeruine (26)
◆ Comerciantes de Anuire Superior* (Gaelin Thured)	Boeruine (7)
◆ Andien e Filhos* (Banner Andien)	Talinie (9) Reino da Sereia (1)
◆ Comerciantes de Stjordvik* (Holtson da Tempestade)	Boeruine (2) Talinie (8)

* Também encontrado nas Marcas do Norte.

fontes

Os Magos do Oeste protegem ferozmente seus domínios de incursões. Esses magos durões realmente conhecem sua magia.

harald khorien

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Resumo: As propriedades de Khorien se estendem por Taeghas e Avanil.

Fort.	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Fonte	2	Portage (3/2)	Taeghas/Khorien
Fonte	6	Garganta de Wilder (1/6)	Taeghas/Khorien
Fonte	2	Costa da Baía (3/2)	Taeghas/Khorien
Fonte	6	Brumas Marítimas (2/6)	Taeghas/Khorien
Fonte	6	Brosien (2/6)	Taeghas/Khorien
Fonte	4	Mar Profundo (3/4)	Taeghas/Khorien
Fonte	4	Islie (3/4)	Taeghas/Khorien
Fonte	0	Bhaine (6/0)	Taeghas/Khorien
Lei	3	Bhaine (6/0)	Taeghas/Khorien
Fonte	0	Anuire (7/0)	Avanil/Avan
Fonte	2	Daulton (5/4)	Avanil/Avan
Fonte	0	Caulnor (5/0)	Avanil/Avan
Fonte	1	Bhrein (4/1)	Avanil/Avan
Fonte	1	Duriene (4/1)	Avanil/Avan
Fonte	3	Avarien (3/4)	Avanil/Avan
Fonte	4	Nentril (3/4)	Avanil/Avan
Fonte	4	Vanilen (3/4)	Avanil/Avan
Fonte	4	Taliern (3/4)	Avanil/Avan

Regência Gerada/Acumulada: 47/50 PR.

Tesouro: 15 BO.

Regente: Harald Khorien, Conde de Taeghas (MA; M4; An, maior, 33; NB), é um mago forte, mas não muito governante. Ele presta homenagem a Avanil em troca do controle sobre a magia desse domínio.

Descrição: Os picos das Montanhas da Bruma Marítima e as árvores da terra passam seu antigo poder para Khorien, que usa essa força para proteger suas propriedades territoriais, bem como as de Darien Avan.

Outros magos na Costa Oeste (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Torele Anvras*	Talinie (28)
◆ Arlen Innis	Boeruine (17)

* Também encontrado nas Marcas do Norte.



Padrões de retalhos de terras agrícolas se espalharam pelas Terras Centrais, o sol brincando suavemente nos campos de verde e ouro. Pastores mantendo um olho em seus rebanhos encontram-se cochilando em seu calor. As pessoas na movimentada Capital Imperial do sul sorriem com a luz brilhando nas águas azuis de sua cidade insular.

No entanto, algumas áreas das Terras Centrais sentem frio mesmo no pior calor do verão. Esses trechos de terra marrom marcam os locais onde inúmeros exércitos se enfrentaram em batalhas

históricas. Aqui nada crescerá - a terra empoeirada absorveu o sangue de gerações.

As Terras Centrais têm sido o centro do poder em Anuire por mais tempo do que quase qualquer pessoa viva pode se lembrar. Como o reino de Avanil nesta região detém a Cidade Imperial de Anuire, os reinos giraram em torno desta terra por quase 2.000 anos. Esta região abrange o território a leste das Montanhas da Costura, ao sul das Coroas de Pedra e ao norte da Ruína da Aranha. Não há fronteira oriental natural, mas todos concordam que as Terras Centrais param na fronteira oriental de Elinie.

A maior parte da terra no Coração tem sido reivindicada e cultivada há muito tempo. Algumas ruínas ainda aguardam uma exploração completa, e um punhado de cavernas não foram completamente mapeadas. Claramente, a principal excitação nas Terras Centrais não gira em torno da quebra de terras indomáveis. Em vez disso, esta área apresenta o drama humano, a interação sutil da política e dos exércitos, da espionagem e do comércio. Pessoas menos sofisticadas olham para as fronteiras em busca de emoções - outras buscam sua estimulação nas intrigas das Terras Centrais.

As Terras Centrais substituíram a Costa Sul como a área mais civilizada de Anuire. Enquanto as terras do Sul diminuíram com a passagem do Império, as Terras Centrais floresceram.

Claro, também é verdade que os reinos centrais foram objeto de inúmeras tentativas de golpe, aquisições e invasões por vizinhos maiores. Raramente há um momento de tédio nas Terras Centrais, e os moradores locais valorizam esses momentos de tédio como um alívio da ação constante

Como o centro da antiga política imperial, a Cidade de Anuire oferece muitas intrigas. Sempre há uma trama em

andamento para ganhar o Trono de Ferro para algum governante ansioso, ou uma conspiração para dobrar a orelha do favorito atual. Tantos esquemas borbulham na capital que não se pode nem acompanhar todos eles. É tolice tentar, na verdade; os enredos mudam tão rapidamente que não há como adivinhar o que o amanhã ou o dia seguinte trarão. Qualquer visitante de maquinação que queira se envolver provavelmente produzirá pouco resultado, mas há sempre a chance de que uma nova trama ganhe as riquezas e o poder ousados além de seus sonhos mais loucos.

Como sempre, Darien Avan, príncipe do reino de Avanil, mantém a mão na política de Anuire. Este homem suave e carismático pode

conquistar inimigos com apenas uma ou duas palavras. E se ele não conseguir vencê-los dessa forma, ele pode fazê-los simplesmente desaparecer. Claro, essas histórias podem ser apenas rumores inventados para desacreditar Avan - e podem não ser.

as terras centrais hoje em dia

- ◆ Outros rumores afirmam que Darien Avan está procurando solidificar seu domínio sobre sua província de Anuire - e, portanto, indiretamente sobre a historicamente independente Cidade Imperial de Anuire. Supostamente, ele até deixará suas outras propriedades desmoronarem, se for preciso. O príncipe foi ouvido mais de uma vez para dizer que aquele que controla Anuire, a cidade, controla Anuire, o Império.
- ◆ Naturalmente, os outros governantes do centro se sentem menos do que animados com a ideia de Darien, Príncipe de Avanil, exigindo lealdade deles. Gavin Tael, Barão de Ghoere, mais uma vez e para o alarme de seus vizinhos, começou a "treinar" seus exércitos na fronteira de seu domínio.

O barão rejeita como boatos e calúnias cruéis relatos de que seus impulsos imperialistas tiraram o melhor dele. Claro, tais declarações dele não tranquilizam seus vizinhos, com suas tropas ainda sentadas à sua porta. Alguns domínios começaram a reunir exércitos na fronteira de Ghoere para garantir que Tael não faça mal.

◆ Raramente há muito perigo de ataques de awnshegh nas Terras Centrais, embora a Aranha tenha feito alguns ruídos ameaçadores novamente ultimamente. No entanto, aqueles que precisam se preocupar com isso (ou seja, os reinos de Ghoere e Endier) se prepararam bem contra possíveis ataques de Aranhas. O que todos esperam, mas ninguém está realmente pronto, é a próxima fúria do Górgona. Uma vez por geração, o mais poderoso dos awnsheghlien marcha por toda Anuire, colhendo as novas linhagens e tornando-se cada vez mais poderosa. Quase 20 anos se passaram desde a última vez que o Górgona se enfureceu, e a terra deve se preparar para um ataque.

◆ Os Guardiões de Mhoried, o exército daquele reino, têm se mantido muito ocupados ultimamente. Batedores observaram forças goblins e anões - os exércitos combinados de Markazor e Mur-Kilad - treinando juntos em Markazor. Como o Górgona comanda esses dois domínios, o Mhor está preparando seu reino contra o ataque inevitável da abominação: Historicamente, o awnshegh marcha através de Mhoried primeiro. E, como sempre, os ataques de goblins permanecem frequentes ao longo da fronteira de Markazor-Mhoried.



1 cm = 32 km

avanil

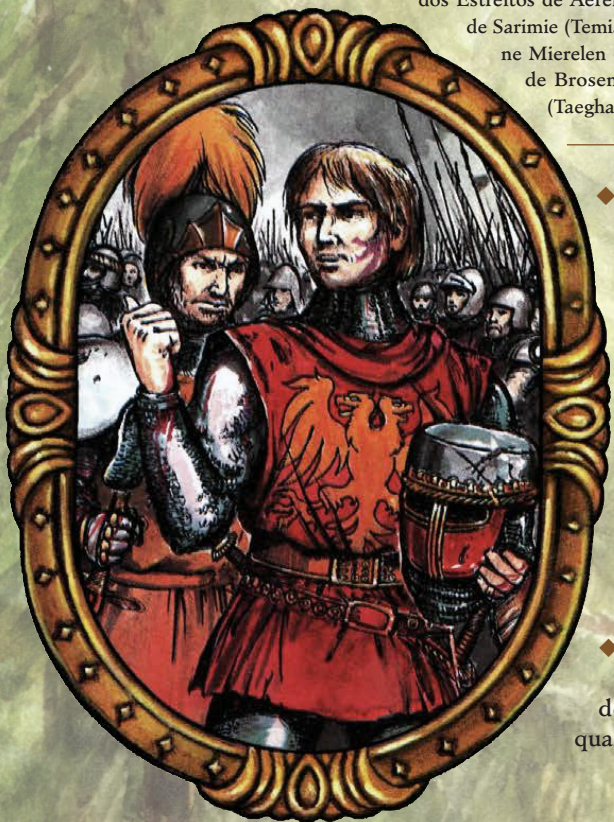
Alinhamento: Ordeiro e neutro.

Status: Não disponível para PJs.

Províncias/Propriedades: Avanil possui nove províncias. Embora uma delas, Anuire, englobe a Cidade de Anuire, o príncipe Darien Avan não governa a Capital Imperial.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Anuire (7/0)	DA (7)	TIOc (4) JCS (3)	PAI (4) EM (2)	AV (0) HK (0)
Avarien (3/4)	DA (3)	TIOc (3)	PAI (3)	HK (3)
Bhreïn (4/1)	DA (4)	JCS (2) TIOc (2)	EM (2) PAI (2)	HK (1)
Caulnor (5/0)	DA (5)	TIOc (3) JCS (2)	PAI (4) AV (1)	HK (0)
Daulton (5/4)	DA (5)	JCS (3) TIOc (2)	PAI (3) AV (2)	HK (2)
Duriene (4/1)	DA (4)	JCS (3) TIOc (1)	PAI (3) EM (1)	HK (1)
Nentril (3/4)	DA (3)	TIOc (3)	PAI (3)	HK (4)
Taliern (3/4)	DA (3)	TIOc (3)	PAI (3) EM (0)	HK (4)
Vanilen (3/4)	DA (3)	TIOc (3)	PAI (3)	HK (4)

Abreviações: DA=Darien Avan (Avanil); TIOc=Templo Imperial Ocidental de Haelyn (Rhobher Nichaleir); PAI= Parnien Anuvier Iniere (Orgulho do Príncipe); AV=Arron Vaumel (Mieres, Frota dos Estreitos de Aerele); JCS= Joia Celestial de Sarimie (Temias Coumain); EM= Eriene Mierelen (Brosengae, Guilda Real de Brosen); HK=Harald Khorien (Taeghas).



◆ **Lei:** Darien Avan controla toda a lei de Avanil — ninguém mais tem sequer uma participação (0) no reino. O príncipe também detém a maior parte da lei de Taeghas em suas mãos, bem como algumas na Cidade Imperial.

◆ **Templos:** O Templo Imperial Ocidental de Haelyn controla quase toda a religião de

Avanil - embora a Jóia Celestial de Sarimie esteja se estabelecendo - e Avan controla os sacerdotes do Templo Ocidental.

◆ **Guildas:** Arron Vaumel, Governador de Mieres, tem algo a dizer aqui, assim como Eriene Mierelen, Duquesa de Brosengae. No entanto, o equilíbrio considerável é mantido por Parnien Anuvier Iniere (MA; L2; Br, menor, 15; ON), que caiu sob o controle de Avan.

◆ **Fontes:** Em troca da lei no reino de Taeghas, Avan permite que Harald Khorien, Conde de Taeghas, controle a magia de Avanil. Embora outros magos tenham ganhado influência em Avanil, o poder de Khorien permanece quase absoluto.

Regência Gerada/Acumulada: 93/110 PR.

Tesouro: 160 BO (mais tributo de vassalos).

Exército: O exército de Avanil, tão poderoso quanto o tesouro do reino, pode suportar 25 unidades de cada vez. Muitas das forças estão espalhadas pelo domínio e aliados próximos, mas uma ou duas unidades principais permanecem perto do príncipe. O exército inclui:

- ◆ 3 unidades de arqueiros.
- ◆ 2 unidades de artilheiros.
- ◆ 3 unidades de cavalaria.
- ◆ 6 unidades de infantaria.
- ◆ 3 unidades de infantaria de elite.
- ◆ 4 unidades de cavaleiros.
- ◆ 4 unidades de lanceiros.

Regente: Darien Avan (MA; G9; An, grande, 70; ON), Príncipe de Avanil, dirige não apenas seu próprio reino, mas porções significativas de outras províncias também. Embora ele tenha herdado muito de seu pai, Veladan Avan, ele conseguiu acumular uma porção ainda maior de riqueza e poder do que qualquer um sonhou ser possível. Ajudou que a administração parcial da própria Cidade de Anuire passasse para ele com a morte de seu pai. No entanto, Darien Avan aproveita qualquer oportunidade para expandir seu domínio.

O príncipe de meia-idade parece bem versado nos usos e abusos de poder. Ele se esforça para ter lei e moderação em todas as coisas, mas ele, como o arquiduque de Boeruine, parece disposto a sacrificar seus compatriotas para ganhar o Trono de Ferro. Ele acredita que seu conhecimento do poder o servirá bem, e que ele poderia ser a melhor coisa que aconteceu com Anuire desde o próprio Roele. Ninguém se atreve a ganhar - diz ele.

- ◆ **Tenentes:** Avan acredita que um monarca não pode carregar seus fardos sozinho. Assim, ele confiou a seus tenentes grande parte da governança do reino, permitindo-lhe a liberdade de trabalhar as cordas da política em seu domínio e em outros. Dheraene Bhailie, uma ladina de 7º nível e chefe dos tenentes, lida com os assuntos externos do príncipe. Ela joga o jogo da política como poucos outros em Anuire. Claro, ela tem falhas como todos os outros - ela é apenas mais cuidadosa em escondê-las.

PNJs Importantes: O melhor ourives da cidade de Daulton, Lastier, é um meio-elfo que renunciou ao uso de seu sobrenome. O homem grande e careca sempre prova ser uma fonte de informações e fofocas. Ele não reivindica a verdade de sua fala, mas parece preciso com muito mais frequência. Embora seja uma das pessoas mais amigáveis e gentis que um viajante provavelmente encontrará, ele possui uma tristeza subjacente. Ele também cobra um preço justo por seu trabalho.

Descrição: Como o resto das Terras Centrais, as províncias orientais de Avanil são cobertas por pastagens. Os grãos crescem aqui e o gado perambula - mas nenhum dos produtos corresponde à qualidade do produzido em outros lugares de Anuire. As pastagens de Avanil dão lugar às colinas e montanhas das províncias ocidentais, onde os mineiros extraem constantemente os metais preciosos da terra. Às vezes, à noite, o brilho sinistro de ferreiros lança uma luz infernal sobre as nuvens. O povo comum sussurra que o Mundo das Sombras se aproxima mais nessas noites.

- ◆ **Capital:** Como o Príncipe de Avanil nunca controla a Cidade de Anuire, a família governante há muito tempo estabeleceu a capital do domínio, Daulton, na província de mesmo nome, na base das Montanhas da Bruma Marítima.
- ◆ **Mercadorias:** A principal riqueza de Avanil surge das minas nas colinas e montanhas. Ouro, prata e ferro são retirados das montanhas e exportados ao redor de Anuire. Os ferreiros de Daulton trabalham esses metais em algumas das melhores joias e armas produzidas por mãos humanas.

Aliados: Taeghas, a oeste de Avanil, jurou lealdade a Avanil. Com a sanção do Conde de Taeghas, os exércitos do príncipe marcham até a fronteira para igualar seu poder contra o de Boeruine. Brosengae, embora sob o governo de Avanil, não é um aliado forte.

Inimigos: O inimigo mais poderoso de Avanil também é seu principal rival em sua busca pelo Trono de Ferro - Boeruine. O príncipe e o arquiduque Aeric Boeruine

permanecem constantemente na garganta um do outro, e nenhuma força em Anuire pode parar seu ódio mútuo. Eles observam os movimentos de outros regentes, cada um sempre procurando a mão do outro para que ele possa neutralizar as tramas de sua contraparte. Embora pareçam agir civilizadamente em público, suas palavras carregam farpas aparentes apenas para o outro.

Outro inimigo de Avan é o Camareiro Imperial de Anuire, Caliedhe Dosiere. O Chamberlain conhece o príncipe e sua política, e o trabalho de Dosiere interpretando Avan e Boeruine um contra o outro continuou a alimentar seu ódio apaixonado. No entanto, o Príncipe de Avanil não percebe que Dosiere considera ele e o arquiduque impróprios; ele faz o que pode para ganhar o favor do Camareiro, sabendo que a palavra do homem poderia fazer o próximo Imperador.

Felizmente, outros reinos suficientes fazem fronteira com o domínio do Elfo para tirar a atenção de Matador de Ruibe de Avanil algumas vezes. No entanto, a abominação apresenta perigo suficiente para que Avan mantenha uma guarnição permanente no norte para protegê-lo.

Condições Especiais: Os Avaneses se sentem cautelosamente dedicados ao seu soberano. Eles não o elogiam com cada palavra, mas se ofendem rapidamente com observações depreciativas contra ele. Embora nenhuma lei proíba falar contra o príncipe, alguém que o faça pode querer deixar o domínio - rapidamente, pois até mesmo os ladinos aqui acreditam com orgulho que seu senhor está destinado a se tornar o próximo imperador de Anuire.



ghoere

Alinhamento: Ordeiro e mal.

Status: Não disponível para PJs.

Províncias/Propriedades: As 10 províncias de Ghoere tornam este reino um dos mais poderosos das Terras Centrais.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Achiese (4/1)	GT (3)	EH (3) VPA (1)	GH (4)	ME (1)
Bhalaene (6/0)	GT (4)	OMC (5) EH (1)	GH (4) ML (2)	ME (0)
Bheline (4/1)	GT (4)	OMC (3) EH (1)	GH (4)	ME (1)
Conallier (2/3)	GT (2) Mh (0)	VPA (2) OMC (0)	ML (2)	ME (3)
Danaroene (4/1)	GT (3)	OMC (3) EH (1)	GH (4)	ME (1)
Ghiere (5/0)	GT (3) Mh (2)	EH (3) OMC (2)	GH (3) MGK (2)	ME (0)
Rhumannen (4/1)	GT (2) Mh (2)	EH (2) OMC (2)	GH (3) MGK (1)	ME (1)
Thoralinar (3/2)	GT (3)	VPA (3)	GH (3)	ME (2)
Tireste (5/0)	GT (5)	EH (3) OMC (2)	MGK (4) GH (1)	ME (0)
Tornilen (3/2)	GT (2) Mh (0)	OMC (3) EH (0)	GH (2) ML (0)	ME (2)

Abreviações: GT=Gavin Tael (Ghoere); EH=Égide de Haelyn (Antia Maricoere); GH=Ghorien Hiriele (Mercadores das Terras Altas); ME=Mago da Espada; VPA=Vida e Proteção de Avanalae (Medhlorie Haensen); OMC=Ordem Militante de Cuiraécen (Fhyllie, a Espada); ML=Moerele Lannaman (Carregadores Maesil); Mh=Mhor (Mhoried); MGK=Mestre da Guilda Kalien (Endier, Fornecedores das Terras Centrais).

◆ **Lei:** Gavin Tael, Barão de Ghoere, possui a maioria das leis do domínio. No entanto, o Mhor do reino diretamente ao norte também controla um pequeno pedaço, que ele usa para manter Ghoere em alguma desordem.

◆ **Templos:** A Ordem Militante de Cuiraécen domina as propriedades do templo em Ghoere, o que reflete os modos bélicos do governante. No entanto, o barão também presta serviço a uma igreja chamada Égide de Haelyn, e a classe alta recentemente ficou com a Vida e Proteção de Avanalae.

◆ **Guildas:** Ghorien Hiriele (MA; L5; An, menor, 20; CE) controla a maioria das atividades da guilda.



No entanto, Moerele Lannaman de Mhoried e o Mestre da Guilda Kalien de Endier permanecem relutantes em deixar o mestre da guilda fantoche do barão controlar todas as lucrativas propriedades de Ghoere.

◆ **Fontes:** Toda a magia de Ghoere é controlada por um ser chamado Mago da Espada. Vestido com um manto aparentemente feito inteiramente de lâminas, o Mago da Espada continua sendo um verdadeiro mistério, já que ninguém nunca determinou a identidade da figura.

Regência Gerada/Acumulada: 70/49 PR.

Tesouro: 38 BO.

Exército: Embora o exército permanente de Ghoere seja de apenas 18 unidades, os mercenários que o servem podem convocar seus compatriotas. Assim, após dois movimentos de guerra, o exército do barão pode aumentar seu tamanho em mais 10 unidades mercenárias. As forças de Ghoere consistem em:

- ◆ 3 unidades de arqueiros.
- ◆ 3 unidades de cavalaria.
- ◆ 3 unidades de infantaria de elite.
- ◆ 3 unidades de cavaleiros.
- ◆ 3 unidades de lanceiros.
- ◆ 3 unidades de cavalaria.

Regente: Gavin Tael (MA; G9; Re, maior, 49, LM) é o indomável Barão de Ghoere. Este homem implacável leva a si mesmo a extremos em sua busca pelo poder. Continua sendo um ponto de amargura interminável para ele que todos os Anuire não o considerem um dos

pioneiros do Trono de Ferro, mas ele está determinado a conquistá-lo a qualquer custo. De certa forma, ele se sente satisfeito por Boeruine e Avanil terem focado suas atenções um no outro - isso torna seu caminho para o poder muito mais fácil.

Tael, um homem de cinquenta anos, tem cabelos cor de ferro e um rosto duro. Ele mantém os olhos fechados contra toda surpresa e emoção, de modo a não trair nada de seus sentimentos verdadeiros. Essa tática o torna extremamente difícil de ler ou entender, e não há como prever o que ele fará em uma determinada situação. Não importa se ele se sente furioso ou calmo, zangado ou alegre, seu rosto tem a mesma expressão.

◆ **Tenentes:** Gavin Tael imitou alguns de seus vizinhos recrutando outros regentes como arrendatários. No entanto, ele reconhece que os regentes têm suas próprias prioridades e, portanto, homens e mulheres sem sangue também trabalham para ele. O mais influente e capaz deles é Jonathan Miechale, um homem retirado da população de Ghoere para servir seu barão. Miechale está orgulhoso desta honra e pretende fazer bem o seu trabalho. Embora ele nem sempre concorde com as decisões de seu soberano, ele sempre se sente determinado a cumprir suas ordens com toda a sua capacidade.

PNJs Importantes: Dizem que o Mago da Espada (PV; M10; Vo, maior, 42, LE) vem de Vosgaard e extrai poder adicional invocando e controlando demônios. Embora possa não haver verdade no boato, é o suficiente para impedir que qualquer pessoa ataque as propriedades mágicas do Mago da Espada.

Descrição: Embora o terreno se assemelhe ao das Marcas Orientais, Ghoere possui uma certa sensação sombria que pode deixar os visitantes nervosos. O sol brilha tão intensamente aqui quanto em outros lugares de Anuire, o vento sopra aromas tão calmantes, mas a sensação predominante em Ghoere é de um país oprimido.

A localização central do reino Anuire dá a Ghoere fácil acesso a outros domínios - um detalhe particularmente assustador quando combinado com um governante maligno que não teme a ira de seus vizinhos. No entanto, é precisamente essa localização central que prendeu Ghoere - reinos próximos a mantêm contida. Se Ghoere perseguir um vizinho, os outros intervirão onde as fronteiras ficam fracas. Tudo o que Ghoere pode fazer é manter seu exército mantido, em forma e pronto para atravessar várias fronteiras a qualquer momento.

A cidade comercial de Ghieste fica do lado de fora do pântano de Shadowmere, na província de Ghiere. Localizado no rio Maesil. Ghieste tem uma posição

privilegiada para tirar proveito de qualquer negociação que surja em seu caminho. Embora se possa suspeitar que Ghoere esteja taxando qualquer coisa que desça pelo Maesil, esse não é o caso. O interesse do barão reside mais em manter o comércio fluindo do que em coletar as poucas moedas mesquinhas que ele poderia colher do imposto. Melhor, ele argumenta, promover o comércio lucrativo do que forçar esse comércio a operar no subsolo.

A cidade oriental de Ghieste atrai os melhores e os piores elementos do reino. A escória vem aqui para roubar de comerciantes que vão para casa com bolsas gordas, enquanto o bom povo visita para ouvir notícias do mundo exterior e ampliar seus horizontes encontrando pessoas de fora. Essas experiências fazem com que alguns moradores deixem Ghoere, mas a maioria volta.

◆ **Capital:** A capital de Ghoere é a cidade fortificada de Bhalaene, no centro do domínio. O castelo (6) Ninho do Corvo se agacha no centro da cidade como uma promessa de força.

◆ **Mercadorias:** Ghoere produz aço, grãos e ovelhas. As estradas atravessam o reino, e o rio Maesil transporta uma quantidade excepcional de mercadorias e ouro de e para o reino.

Aliados: Para um reino tão poderoso, Ghoere tem surpreendentemente poucos aliados. Claro, todos reconhecem os impulsos expansionistas flagrantes de Ghoere e se recusam a lidar com o reino de forma amigável. O barão provou ser abertamente indigno de confiança e manipulador.

Alguns dizem que Ghoere tem lidado com o Górgona há algum tempo, mas ninguém tem provas.

Inimigos: Pela mesma razão que Gavin Tael tem poucos amigos, ele tem poucos inimigos. Ninguém quer atravessá-lo, sabendo do que seus exércitos são capazes. A coisa mais próxima de um inimigo que Ghoere tem fica ao norte: Mhoried se opõe amargamente ao expansionismo de seu vizinho, e os dois chegaram à beira da guerra várias vezes. Não demorará muito para que Tael se canse da oposição do Mhor e comece uma guerra total.

Condições Especiais: A lei em Ghoere é absoluta. Os Guardas de Ferro em todo o reino rapidamente apreendem os malfeitores e rastreiam incansavelmente os fugitivos. Eles também garantem que as únicas atividades ilegais sejam aquelas que o próprio barão sanciona.

mhoried

Alinhamento: Caótico e bom.

Status: Não disponível para PJs.

Províncias/Propriedades: Mhoried, como Ghoere, tem 10 províncias em seu nome. No entanto, o Mhor não usa seu poder para intimidar seus vizinhos à submissão. Em vez disso, ele tenta promover uma atmosfera onde a individualidade de uma pessoa possa brilhar.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Balteruine (2/3)	Mh (1)	OMC (2)	ML (2)	Rg (3)
Bevaldruror (6/3)	Mh (4)	EH (3)	ML (5)	Rg (3)
		OMC (3)	GIh (1)	
			Mh (0)	
Byrnnor (4/1)	Mh (3)	EH (2)	ML (3)	Rg (1)
		CA (2)	GTh (1)	
			Mh (0)	
Cwildon (3/2)	Mh (3)	EH (2)	GH (2)	ME (2)
		GT (0)	OMC (0)	ML (0)
				Rg (0)
Dhalsiel (2/3)	Mh (2)	CA (2)	ML (2)	Rg (3)
Maesilar (3/2)	GT (3)	OMC (3)	ML (3)	Rg (2)
	Mh (0)	EH (0)	Mh (0)	
Passagem de Marloer (2/3)	Mh (1)	EH (1)	ML (2)	Rg (3)
		CA (0)		
Tenarien (3/2)	Mh (3)	OMC (3)	GH (3)	ME (2)
		GT (0)	EH (0)	ML (0)
				Rg (0)
Atalaia de Torien (3/6)	Mh (2)	CA (3)	GTh (3)	Rg (6)
Winoene (3/2)	Mh (3)	EH (3)	GTh (3)	Rg (2)
			ML (0)	

Abreviações: Mh=Mhor (Mhoried); OMC=Ordem Militante de Cuiraécen (Fhylie, a Espada); ML=Moerele Lannaman (Carregadores de Maesil); Rg=Regien; EH=Égide de Haelyn (Antia Maricoere); GTh=Gaelin Thuried (Comerciantes de Anuire Superior); CA=Bosque de Carvalho de Aeris (Günther Brandt); ME= Mago da Espada; GT=Gavin Tael (Ghoere); GH= Ghorien Hiriele (Comerciantes de Terras Altas/Terrestres).

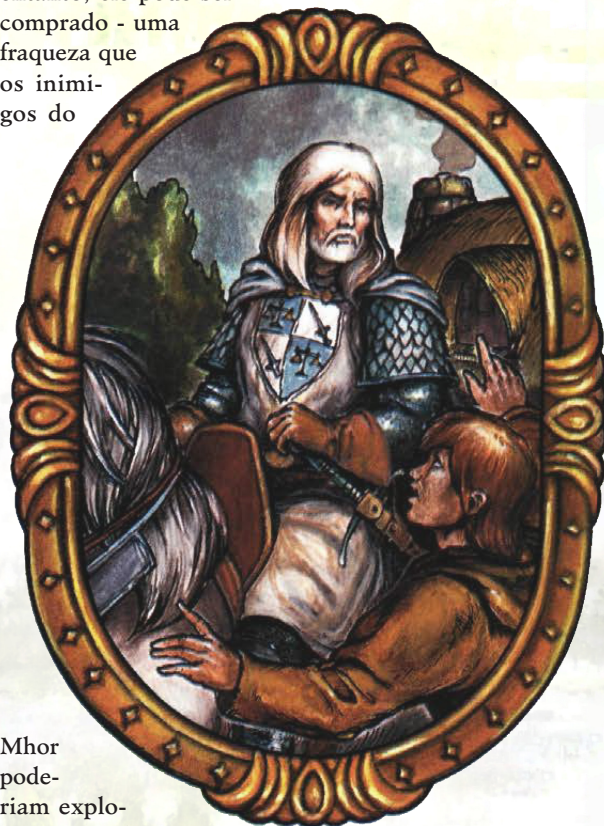
◆ **Lei:** O Mhor não acredita em manter a lei contra seu povo. Ele usa a regência de suas propriedades legais e outros empreendimentos para repelir aqueles que ganhariam lei aqui. Ele não tem sido totalmente bem-sucedido - Gavin Tael, de Ghoere, ganhou algumas participações legais em Mhoried.

◆ **Templos:** Aqui, três templos lutam pelo domínio: a Égide de Haelyn, a Ordem Militante de Cuiraécen e o Carvalho de Aeris se chocam com os espíritos dos Mhoriens.

◆ **Guildas:** Moerele Lannaman

(MA; L4; Br, maior, 29; CB), o mestre da guilda dominante, também usa seus lucros para ajudar o reino. O Mhor também tem pequenas participações na guilda. Gaelin Thuried trom Dhoesone detém o poder nas províncias do norte, e Ghorien Hiriele, de Ghoere, trabalha com magia comercial perto da cidade de Riumache, na província de Tenarien.

◆ **Fontes:** O conselheiro do Mhor, Regien (MA; M6; Vo, maior, 30; CN), detém a maior parte da magia de Mhoried, e ele passa todo o seu tempo protegendo a terra contra magia possivelmente hostil. No entanto, ele pode ser comprado - uma fraqueza que os inimigos do



Mhor poderiam explorar, se soubessem disso.

Regência Gerada/Acumulada: 56/38 PR.

Tesouro: 20 BO.

Exército: O exército do Mhor consiste em pessoas resistentes ansiosas para servir sua terra natal. Todos os que servem nas forças deste regente são voluntários; a maioria termina seu serviço bem treinado, com uma armadura e uma boa arma. À luz do claro benefício

do serviço militar, todas as taxas que o Mhor aumenta ganham o status de irregulares. As tropas de Mhoried se autodenominam Guardiões, pois protegem as Terras Centrais contra invasões do norte. Dizem que uma vez eles até repeliram o Górgona! Essa força compreende:

- ◆ 4 unidades de arqueiros.
- ◆ 3 unidades de cavalaria.
- ◆ 3 unidades de infantaria de elite.
- ◆ 2 unidades de cavaleiros.
- ◆ 3 unidades de lanceiros.

A maior parte do exército permanece nas províncias do norte, protegendo contra invasões de Markazor e do Górgona. A cavalaria e duas unidades de arqueiros e lanceiros permanecem no sul para vigiar os exércitos de Ghoere.

Regente: O Mhor, Daeric Mhoried (MA; R7: An. maior, 46; CB), protege o reino de Mhoried. Descendente diretamente de Endira Mhoried, a mulher que recebeu este domínio da mão do segundo Roele, o Mhor leva sua responsabilidade para a terra a sério. Embora alguns digam que outro de seus ancestrais era o filho do Imperador, até o próprio regente desconsidera essa história. Aparentemente, o velho lenhador não tem interesse no Trono de Ferro.

Este governante consciencioso tenta garantir que suas leis não interfiram na vida livre e feliz de seu povo. Ele os tributa apenas para manter o reino e cobra apenas as leis que o próprio povo exige - a maioria não exige nenhuma. Sua política de clemência permite que o Mhor se concentre na estratégia militar para salvaguardar a vida de seu povo; seus anos de planejamento fizeram dele um gênio militar.

No entanto, apesar de saber que poderia liderar seus exércitos para a própria Cidade de Anuire, Mhoried permanece satisfeito em seu reino natal. Sua ambição morreu anos atrás, e agora ele procura apenas proteger as pessoas que aprendeu a amar em seus anos como regente.

- ◆ **Tenentes:** Michael Mhoried (MA; G4; An. maior, 46; OB), filho e herdeiro do Mhor, estuda os caminhos do governo nas mãos de seu pai. Mas antes que o herdeiro possa aprender o que realmente significa ser um governante, ele deve dominar as responsabilidades de um tenente, lidando bem com os problemas de seu pai.

PNJs importantes: Shaene Mhoried (MA; L5: An. maior, 33; NE), o meio-irmão falante do Mhor, queria começar uma pequena guilda em Coeranys, mas teve pouca sorte. Então, esse homem charmoso, mas desonesto, passa grande parte do tempo em Mhoried, na esperança de entrar na política.

Descrição: As terras altas de Mhoried são o lar de algumas das pessoas mais difíceis de Anuire. Alguns têm passados sombrios, outros vivem vidas irrepreensíveis. Todos se sentem gratos ao Mhor pela chance de viver em relativa liberdade. O território permanece escassamente povoado, pois os locais não se importam muito com a presença constante de outras pessoas.

- ◆ **Capital:** A capital de Mhoried é a fortaleza Bevaldruor, ou "Shieldhaven". Encontra-se na província de Bevaldruor, cercada pela maior floresta das Terras Centrais. Sua localização central no reino significa que os Guardiões podem alcançar um problema em qualquer lugar do domínio com toda a pressa possível. A importância estratégica de Shieldhaven exige que os invasores a tomem para manter a província - e primeiro eles precisam alcançá-la. Os Guardiões conhecem esta floresta como suas próprias casas, e eles despacharam muitos inimigos na floresta.

- ◆ **Mercadorias:** Cercado por rios, Mhoried naturalmente aprendeu a depender deles para sustento e exportação. Peixes de água doce, caça de caçadores e caçadores, culturas cultivadas por fazendeiros e lã e carne de carneiro de pastores são as principais exportações de Mhoried.

Aliados: O minúsculo domínio do norte de Cariele se esforçou para se manter nos melhores termos com Mhoried. Como Mhoried continua sendo o único defensor das rotas comerciais e estradas que levam ao seu Condado de Cariele, Entier Gladanil presta de bom grado ao Mhor um pequeno tributo.

Inimigos: Mhoried e Ghoere permanecem, na melhor das hipóteses, vizinhos inquietos. Na pior das hipóteses, o Mhor trabalha para conter as tendências de fome de terra de Gavin Tael sem irritá-lo o suficiente para invadir.

Outros inimigos incluem os reinos dos Cinco Picos e Markazor; ambos flanqueiam Mhoried, e ambos repetidamente abrigam exércitos que mais tarde marcham para Mhoried. Embora tenham aprendido a se arrepender de suas ações precipitadas, esses domínios sempre se aventuram para o sul novamente alguns anos depois.

Condições Especiais: É preciso conhecer apenas algumas leis em Mhoried. A maioria deles parece senso comum, resumindo-se a uma regra essencial: faça o que quiser, desde que não machuque outra pessoa. Além disso, o Mhor tornou ilegal abrigar ou consorciar com humanoides, a menos que tenham provado ter renunciado aos caminhos do mal.

tuornen

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Províncias/Propriedades: As oito províncias de Tuornen ficam no extremo oeste das Terras Centrais.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Alamsreft (3/2)	LF (1) DA (0)	OMC (3) TIOc (0)	MB (3)	Ca (2)
Elevesnemiére (2/5)	LF (2)	OMC (2)	PAI (2)	Ca (5)
Ghonallison (2/3)	AB (2) LF (0)	OMC (2)	MB (2)	-
Haesrien (5/0)	LF (3) AB (2)	OMC (2) TIOc (2)	EM (3) LF (2) MB (0)	Ca (0)
Monsedge (3/2)	LF (1) AB (0)	TIOc (2) OMC (0)	MB (3)	Rh (2)
Nabrieno (3/2)	DA (2) LF (0)	TIOc (3) OMC (0)	EM (3) PAI (0)	Ca (2)
Pechalinn (2/5)	LF (2) AB (0)	OMC (2)	PAI (2)	Rh (5)
Fortaleza de Tuor (3/2)	DA (2) LF (0)	TIOc (3)	PAI (3)	Ca (2)

Abreviações: LF=Laela Flaertes (Tuornen); OMC=Ordem Militante de Cuiraécen (Fhyllie, a Espada); MB=Mheallie Bireon (Companhia Mercante Coroa de Pedra, Fonte de Maesil, Comércio das Terras do Norte); Ca=Caine; DA=Darien Avan (Avanil); TIOc=Templo Imperial Ocidental de Haelyn (Rhobher Nichaleir); PAI=Parnien Anuvier Iniere (Orgulho do Príncipe); AB=Aeric Boeruine (Boeruine); Rh=Rhuobhe, o Elfo; EM=Eriene Mierelen (Brosengae, Guilda Real de Brosen).

- ◆ **Lei:** Laela Flaertes. Duquesa de Tuornen, possui cerca de um terço das leis do reino. O resto é dividido entre o Arquiduque de Boeruine e o Príncipe de Avanil ou não é reivindicado.
- ◆ **Templos:** O Templo Imperial Ocidental de Haelyn e a Ordem Militante de Cuiraécen dividiram os templos de Tuornen, com o acordo de que nenhum dos dois se separará para arrancar as propriedades do outro. Claro, nenhum dos lados tem qualquer intenção de manter este juramento.
- ◆ **Guildas:** Mheallie Bireon de Cariele e Parnien Anuvier Iniere de Avanil procuram destronar a Duquesa de Tuornen de sua propriedade em Haesrien. No entanto, eles primeiro planejam arrancar as propriedades mais ameaçadoras de Eriene Mierelen, Duquesa de Brosengae.
- ◆ **Fontes:** Caine de Endier reivindicou quase toda a magia de Tuornen. Em



troca, a duquesa pede apenas a defesa ocasional de seu reino - talvez do Elfo, que detém o restante das fontes. Ela não espera muito de Caine, e provavelmente não conseguirá.

Regência Gerada/Acumulada: 38/21 PR.

Tesouro: 8 BO.

Exército: A duquesa mantém um exército minúsculo, para mostrar o mínimo de desrespeito possível aos seus vizinhos. Ela mantém unidades apenas contra Rhuobhe e os Cinco Picos. O exército de Tuornen é composto por:

- ◆ 2 unidades de arqueiros.
- ◆ 3 unidades de lanceiros.
- ◆ 2 unidades de cavaleiros.

Regente: Laela Flaertes (F1/2E; B4; Br, menor, 35; NB) governa como Duquesa de Tuornen. Ela herdou o reino de um pai senil e se esforça para reconstruí-lo em sua antiga glória - ou pelo menos mantê-lo longe das mãos daqueles que tão avidamente buscam o Trono de Ferro.

Com três províncias na fronteira com Boeruine e três em Avanil, Flaertes não pode se dar ao luxo de cometer um erro em seus negócios políticos. Sua situação lhe deu uma vida de extrema tensão. Onde outros regentes podem ceder a um ou outro, ela trabalha para garantir que não tome medidas erradas que possam fazer com que seu povo sofra.

- ◆ **Tenentes:** O comandante elfo Braedonnal Tuare (ME; G7, Ba, maior, 34; CB) detém a defesa do norte de Tuornen. Embora este incendiário adorasse lutar contra o awnshegh Rhuobhe, a duquesa proibiu, lembrando-o de que tal ofensiva colocaria o reino em perigo considerável.

PNJs importantes: Um agente Alamien se estabeleceu na corte de Tuornen. Baubb, o Fabricante de Brinquedos da Corte, cria brinquedos para os filhos dos nobres de Tuornen. No entanto, ele desenvolveu uma agulha venenosa carregada de mola que pode disparar de bonecas e espadas de brinquedo para matar crianças, o que certamente deixaria a corte de Tuornen em alvoroço. Foi quando os exércitos Alamien marcharam. Se a sorte ficar do lado do Duque de Alamie, os nobres se sentirão muito tristes para responder bem à invasão, e Tuornen mais uma vez se tornará parte de Alamie.

Descrição: Outrora parte do Ducado de Alamie, Tuornen se separou durante uma guerra civil entre dois irmãos, ambos alegando ser o legítimo herdeiro da regência Alamien, e ambos relutantes em se afastar. Esse cisma trouxe guerra a Alamie, fazendo com que um dos mais poderosos dos antigos Doze Ducados caísse.

O reino de Tuornen se curou das feridas desta guerra, travada há 100 anos. Ainda assim, como nas Terras Centrais, lugares no campo permanecem onde nenhum ser vivo crescerá novamente. A pradaria no sul dá lugar lentamente às colinas das províncias ocidentais, que por sua vez se tornam montanhas, florestas ou um pouco de ambas. Mas aqueles que viajarão para cá, através de Elevenemiere ou Pechalinn, deveriam tomar cuidado, pois o domínio de Rhuobhe fica nas proximidades - e elfos que odeiam humanos às vezes rastejam de Ruibe para Tuornen para matar "despojadores da terra".

Os habitantes de Tuornen parecem geralmente amigáveis, mas falam e agem com bastante cautela. Eles derivam do mesmo estoque que os Alamiens, mas a fenda do século passado fez com que os dois povos se afastassem culturalmente tanto quanto politicamente. Os Tuors ficam um pouco na defensiva quando confrontados com o tema da rebelião, mas também se sentem orgulhosos do desafio de seus antepassados. Esse orgulho os leva a provar que são melhores do que os Alamiens e se destacam em tudo o que fazem. Embora possam ficar aquém da marca às vezes, ninguém pode dizer que não tentou. Alguns vizinhos acham que essa unidade deixa os Tuors muito orgulhosos.

- ◆ **Capital:** A capital de Tuornen fica do outro lado do rio Tuor da capital de Alamie - Haes e Lofton já foram uma cidade. No entanto, após a guerra civil que alugou a terra, a cidade se dividiu em duas. O Haes de Tuornen agora domina o tráfego do rio, mantendo a maior parte da recompensa longe de

Lofton. A cidade murada impediu várias invasões Alamien e tem cicatrizes permanentes como prova. Os Haesianos em particular, e Tuors em geral, olham para essas cicatrizes e lembram-se da necessidade de liberdade do domínio Alamien.

- ◆ **Mercadorias:** O rio Tuor passa pela porta de Haes, fundindo-se com o rio Maesil ao norte de Endier. O rio, principal rota comercial de Tuornen, faz da cidade de Haes um verdadeiro porto marítimo. Das colinas e montanhas do norte e da floresta ocidental vem uma infinidade de bens - madeira, móveis, ouro, prata e carvão - que outras partes de Anuire precisam desesperadamente. Embora não seja a Capital Imperial, Haes continua sendo uma das principais cidades da Terra Central, trazendo comerciantes e visitantes de todo o mundo para comprar, negociar e ver os pontos turísticos.

Aliados: Tuornen fez grandes esforços para evitar escolher aliados que irritariam outra província próxima. Seus esforços para permanecer neutra ganharam o louvor do Mhor e do Patriarca de Elinie, mas não se pode dizer honestamente que Tuornen tenha verdadeiros aliados. Mesmo Avanil e Bocruine não declararam sua lealdade de uma forma ou de outra - o que só pode ser um alívio para a duquesa sitiada.

Inimigos: Da mesma forma, Tuornen não tem verdadeiros inimigos - com a notável exceção do Duque de Alamie. Através da política, a duquesa garantiu que nenhum outro vizinho tenha má vontade de Tuornen. No entanto, a inimizade de Alamie não desapareceu durante o século de independência de Tuornen. Flaertes sabe que o Duque de Alamie constantemente inventa esquemas para retomar o que ele vê como "suas" terras, mas até agora ela conseguiu frustrá-los. No entanto, ela teme falhar um dia.

Condições Especiais: Qualquer pessoa que visite Tuornen deve vir preparada para lidar com o orgulho Tuor.

alamie

Alinhamento: Neutro e mal.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Alaroine (5/0)	CA (4)	JCS (3) TIOc (2)	MB (3) GH (2)	-
Deseirain (3/2)	CA (2)	TIOc (3)	MB (3)	Ca (2)
Hildon (2/3)	CA (1)	JCS (2)	MB (2)	-
Laraeth (3/2)	CA (2)	JCS (3) MGK (0)	GH (3)	Ca (2)
Maesford (2/3)	CA (1) MGK (0)	TIOc (3)	MGK (2)	Ca (3)
Nortmoor (1/4)	-	JCS (1)	MB (1)	-
Sorelies (1/4)	-	TIOc (1)	MB (1)	-
Soutmoor (2/3)	-	JCS (2)	GH (2)	-
Traiward (3/2)	CA (2) MGK (0)	TIOc (3)	MGK (3)	Ca (2)

Abreviações: CA=Carilon Alam; JCS=Jóia Celestial de Sarimie (Temias Coumain); MB=Mheallie Bireon (Coroa de Pedra, Fonte do Maesil, Comércio das Terras do Norte); TIOc=Templo Imperial Ocidental de Haelyn (Rhobher Nichaleir); GH=Ghorien Hiriele (Mercadores das Terras Altas); Ca=Caine; MGK=Mestre da Guilda Kalien (Endier, Fornecedores das Terras Centrais).

Regente: Carilon Alam (MA; G2; Ba, maior, 46; NM), descendente do Duque de Alamie original, governa aqui. Este homem ganancioso e avarento não se importa com seu reino - ele espera, em vez disso, retomar o Império ou pelo menos fazer com que as histórias o reflitam como um grande estadista. Ele também tem pouca chance de realizar.

O primeiro plano do duque envolve recuperar Tuornen. Embora pareça improvável, ele poderia ter sucesso. Alam quer convencer Darien Avan de que seria do interesse de ambos ver Tuornen mais uma vez sob o domínio de Alamien. Ele prometeu ao príncipe que as fronteiras do novo Alamie seriam um local de lançamento perfeito para seus exércitos.

O Príncipe de Avanil não está convencido. Ele não quer ver Alamie crescer, especialmente não às custas de perder Tuornen como um possível aliado.

Além disso, ele não confia em Carilon Alam - ele sabe que os planos do duque

raramente são um bom presságio para alguém além do duque.

◆ **Tenentes:** Os tenentes de Alam incluem seus dois primos e sua filha. Ele os usa como peões em um tabuleiro de xadrez e os sacrificará se for preciso. Eles o servem por medo, não por admiração, então não funcionam tão efetivamente quanto poderiam.

Províncias: Dentro das nove províncias de Alamie encontra-se uma fortaleza: Sorentier, em Sorelies. Ele suporta um par de unidades de cavaleiros treinando secretamente para invadir Tuornen, assim que a notícia chegar de Lofton, a capital.

PNJs importantes: Mestre da Guilda Kalien de Endier é dono de grande parte do comércio em Alamie. O mestre da guilda deixou claro que as províncias do sul respondem a ele; quando a lei intervém para remover qualquer uma das operações de Kalien, as pessoas acabam mortas. Por outro lado, o duque deixou Kalien saber que Alamie não apoiará nenhuma guilda que não pague tributo à coroa. Armazéns incendiados e incursões a operações ilegais prejudicaram os interesses de Kalien.

Descrição: Alamie foi cruelmente descrito como um grande trecho plano de grama. Embora essa imagem não seja totalmente precisa, ela vem à mente quando um viajante chega às planícies. Até que ele ganhasse as montanhas do norte, ele teria que chamar o terreno de praticamente sem características. Ondas de milho encham província após província, e o ar cheira a fertilizante.

Alamienses compartilham a antipatia de seu regente pelos Tuorenses. Eles se ressentem de que as províncias a oeste possam ser suas para cultivar e manter, e descontam essa raiva nos Tuorenses que encontram. As pessoas de Lofton se vêem como mais racionais do que suas contrapartes do país, mas ainda nutrem uma antipatia persistente por Tuornen. Alamienses podem ser afáveis e amigáveis, desde que ninguém aborde o assunto de seus inimigos a oeste.

Alamie ocupa uma das posições mais insustentáveis em Anuire. Preso com uma grande borda em Ghoere e outra em Mhoried, o reino deve trilhar uma linha delicada para evitar ofender um desses dois poderes. Geralmente é mais seguro irritar Mhoried, mas pode-se empurrar até mesmo o Mhor apenas até certo ponto. Alamie também devem se preocupar com a ameaça de banditismo dos Cinco Picos. Finalmente, eles sabem que Avanil fica a apenas uma província de distância, caso o príncipe escolha marchar através de Tuornen ou Endier. Portanto, Alamie quer recuperar o território que Tuornen agora detém, para colocar mais terras entre Avanil e Lofton.

a cidade imperial de anuire

Alinhamento: Ordeiro e neutra.

Status: Não disponível para PJs.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Cidade de Anuire (10)	CD (3)	TIOc (3)	MGK (2)	CDA (0)
	DA (3)	VPA (2)	PAI (2)	
	AB (2)	OMC (2)	ML (1)	
	HD (2)	JCS (1)		

Abreviações: CD=Caliedhe Dosiere (Chamberlain); TIOc=Templo Imperial Ocidental de Haelyn (Rhobher Nichaleir); MGK=Mestre da Guilda Kalien (Endier, Fornecedores das Terras Centrais); CDA=Colégio de Arcanismo; DA=Darien Avan (Avanil); VPA=Vida e Proteção de Avanalae (Medhlorie Haensen); PAI=Parnien Anuvier Iniere (Orgulho do Príncipe); AB=Aeric Boeruine (Boeruine); Ordem Militante de Cuirécen (Fhyllie, a Espada); ML=Moerele Lannaman (Transportadores do Maesil); HD=Hierl Diem (Diemed); CJS= Jóia Celestial de Sarimie (Temias Coumain).

Regente: A Cidade Imperial tecnicamente não tem regente - apenas o Imperador de Anuire pode reivindicá-la, mas ninguém ocupa o Trono de Ferro neste momento. O funcionário mais próximo de um governante da cidade é o Camareiro, Caliedhe Dosiere (MA; G12/M16; An, grande, 64; OB), que carrega o anel de sinete do Imperador com o Selo Imperial e garante que ninguém assuma o trono.

◆ **Tenentes:** O Camareiro pede a amigos de confiança que realizem missões locais necessárias para a segurança da cidade.

Províncias: A cidade de Anuire continua sendo sua própria província autônoma, separada de Avanil.

PNJs importantes: Darien Avan, Aeric Boeruine, Caliedhe Dosiere e Heifl Diem controlam todas as leis em Anuire. O Camareiro detém de longe o maior parte e trabalha para impedir que os outros alcancem muito poder na cidade. As 10 principais guildas do antigo Império Anuireano possuem um pouco do comércio da cidade (embora apenas três ganhem regência de suas propriedades), e as guerras subterrâneas entre elas permanecem comuns. O Templo Imperial Ocidental de Haelyn domina a vida religiosa da cidade, mas pode-se ver os templos dos principais deuses de Anuire em toda a Capital Imperial.

O Conselho Governante do Colégio Real de Arcanismo controla a magia da cidade. As linhas Ley costumavam fluir de todo o continente para a Cidade de Anuire, mas a maioria caiu em desuso. Os 10 magos do conselho controlam uma única linha ley cada e permitem que estudantes sedentos aprendam com essas linhas.

Descrição: Como uma entidade separada, a Cidade de Anuire é regida por leis que não se aplicam ao resto da Avanil. Situada na foz do rio Maesil, a capital permanece o lar das universidades, museus e burocracias que fizeram da Cidade Imperial o centro de comércio, aprendizado e diplomacia no auge do Império Anuireano. Os visitantes ainda vêm de tão longe quanto Vosgaard para estudar nas universidades e aprender intrigas na Corte Imperial. Embora um imperador não se sente mais no Trono de Ferro, os cortesãos ainda se reúnem aqui para exercer sua traição e negociar o destino dos reinos.

Grande parte da Cidade de Anuire está bloqueada em dezenas de pequenas ilhas, cada uma delas compreendendo um bairro diferente. As ilhas ficam conectadas por meio de pontes ou balsas, dependendo da maré. Na maré baixa, as balsas não podem transportar passageiros de uma ilha para outra; a maré alta lava as pontes debaixo d'água. Brisas marítimas rápidas podem se transformar em vendavais provocados por tempestades que se formam ao sul. Uma astuta série de muros marítimos protege a cidade dos piores danos causados por tempestades que levam os habitantes para dentro de casa por dias a fio.

A cidade permanece o lar do Colégio de Arcanismo, o maior grupo de magos de toda Anuire. Contra o que alguns imaginam, o Colégio Real não é uma vasta torre ao seu redor. Seu poder morreu com a queda do Império, e agora ocupa um antigo quartel nos terrenos do antigo colégio. A torre original encontra-se em escombros na costa, destruída pelas rixas internas que eclodiram quando o último Roele morreu. Os magos escolheram a localização da nova faculdade para lembrar os alunos do preço do orgulho. A vista da velha torre ainda fumegante demonstra a loucura dos antigos magos.

Apesar da fumaça sinistra, alguns tolos ainda exploram as ruínas, buscando o segredo mágico perdido dos antigos para aumentar seu próprio poder. Alguns exploradores realmente voltaram com tesouros, o que só encoraja os outros. As pessoas dizem que 10 níveis estão sob as ruínas fumegantes. Embora possa conter muitas riquezas, os caçadores de tesouros devem prestar atenção às histórias de saqueadores que simplesmente vaporizam em algum lugar nas ruínas.

elinie

Alinhamento: Ordeiro e bom.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Ansien (5/0)	AD (3)	VPA (3) EH (2)	EL (5)	-
Chalsedon (3/2)	AD (1)	EH (3)	EL (3)	ME (2)
Ruína da Esperança (2/6)	AD (1)	VPA (2)	EL (1)	2Pa (5)
Mholien (2/3)	AD (1)	EH (2)	EL (2)	2Pa (3) Rg (0)
Osoeriene (3/2)	AD (3)	VPA (3)	EL (3)	ME (2)
Sendouras (3/2)	AD (1)	VPA (2)	EL (3)	ME (2)
Soileite (2/3)	AD (1)	VPA (2)	EL (2)	2Pa (3)

Abreviações: AD=Assan ibn Daouta (Elinie); VPA=Vida e Proteção de Avanalae (Medhlorie Haensen); EL=Elamien Lamier (Guilda Mercante dos Pontos do Leste); EH=Égide de Haelyn (Antia Maricoere); MDE=Mago da Espada; 2Pa=Segundo Mago do Pântano; Rg=Regien.

Regente: Uma família de paladinos Khinasi, chefiada pelo patriarca Assan em Daouta (MKh; P10; Ba, maior, 47; OB), governa Elinie. Seu ancestral veio para Anuire na companhia de invasores Khinasi (assassinos, na verdade) há cerca de 700 anos. Sua missão era investigar como quebrar o domínio de Anuire em sua terra natal. Embora eles só tenham chegado até Elinie, eles viram o suficiente para fazê-los perceber que não seria uma questão simples dissolver o Império.

Enquanto reabasteciam em Elinie para a viagem de volta a Khinasi, eles descobriram que o governante corrupto do reino estava destruindo a terra. Daouta em Hammoud, um descendente de Khinasi, matou o regente, assumiu o manto de governante de Elinie e começou a construir uma família e uma dinastia.

Agora, após 700 anos governando Elinie, a família Daouta desistiu da maioria das tradições khinasi, mas sua pele morena escura marca sua origem étnica.

Dependendo de onde viajam, seus antecedentes lhes concedem grande respeito ou grande ódio.

O patriarca, um velho de natureza estrita, não acredita em se intrometer nos assuntos de outros reinos e não muito nos seus. Embora seu chamado como governante exija que ele forneça leis para seu povo, ele prefere que eles encontrem seus caminhos por conta própria.

Ele não costuma legislar sobre suas preocupações, mas, em vez disso, oferece suas sábias sugestões à maneira khinasi. Quando as pessoas levam suas sugestões a sério, elas prosperam. Quando não o

fazem, o resultado é imprevisível. Sua justiça para com os malfeitores pode ser terrível.

◆ **Tenentes:** O patriarca tem três filhos e três filhas, todos paladinos, esforçando-se para realizar a vontade da deusa Avani. Embora concorram para se tornar herdeiros, não sentem animosidade entre si - sabem que o patriarca escolherá quem melhor se defender.

Províncias: Elinie tem sete províncias, nenhuma delas particularmente bem povoada. Ansien detém a capital de mesmo nome.

PNJs importantes: A Vida e a Proteção de Avanalae parecem fortes aqui. Embora o hierofante deste domínio não seja Khinasi, ela adere estritamente às crenças Khinasi e exorta seus seguidores a fazer o mesmo. Eles chamam sua deusa de Avanalae, mas apenas porque o nome anuireano os atrai mais do que o nome khinasi, Avani. O hierofante parece maleável aos desejos dos governantes khinasi.

Mestre da Guilda Elamien Lamier (FA; L2; Br, menor, 25; ON) sede de sua Guilda Mercante dos Pontos do Leste em Elinie, sua terra natal.

Descrição: O povo de Elinie se assemelha aos habitantes das Marcas Orientais mais do que aos das Terras Centrais em temperamento. Embora limite com três domínios hostis - ou talvez porque o faça - os linienses têm um espírito indomável. Eles permanecem resolutos em sua devoção ao seu regente, embora possam não aprovar que ele tenha escolhido adorar Avanalae quando a maioria dos anuireanos segue Haelyn. Ainda assim, seus ancestrais trouxeram prosperidade a um reino que se degenerava lentamente, e cada geração sucessiva tornou Elinie mais forte/ O povo agradece a ele com sua lealdade inabalável.

No entanto, muitos m Anuire dind o pensamento de viver sob um dos Khinasi uma perspectiva temível. Embora a família Daouta tenha governado este reino por centenas de anos, aqueles que vivem fora de Elinic temem que a influência khinasi tenha corrompido seus cidadãos. Esse preconceito fez com que a população de Elinie permanecesse bastante constante, enquanto os domínios próximos continuavam a crescer.

No entanto, Elinie prospera. Bovinos e cavalos em abundância vagam por aqui, tomando seu sustento das pastagens que fazem fronteira com Coerany e Mhoried. Algumas das colinas subindo e descendo por todo o país escondem antigas fortalezas élficas cujos segredos ainda não foram desvendados. O Desaparecimento da Esperança do pântano se agacha na fronteira oriental do reino, escondendo hidras e outros monstros que ninguém pode adivinhar, bem como o criminoso ocasional que foge do reino de Coerany ou das leis gentis, mas firmes, do patriarca. Ao norte fica o Sielwode, e aí do tolo que vagueia à vista de seus elfos imprevisíveis. Elinie permanece única e amada por seu povo.

endier

Alinhamento: Neutro e mal.

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Endier (6/0)	MGK (6)	JCS (3) TIOc (3)	MGK (6)	Ca (0)

Abreviações: MGK=Mestre da Guilda Kalien (Endier, Fornecedores das Terras Centrais); JCS=Jóia Celestial de Sarimie (Temias Coumain); Ca=Caine; TIOc=Templo Imperial Ocidental de Haelyn (Rhob-her Nichaleir).

Regente: Mestre da Guilda Kalien (M½E; L5; Br. maior, 30; NM) é o governante indiscutível de Endier. Este meio-elfo criado em Brechtür controla a lei e as guildas, e através dessas duas forças ele comanda a obediência dos templos. Embora não seja um governante gentil, Kalien é esperto o suficiente para saber que uma população infeliz significa um regente infeliz. Portanto, ele compra a lealdade das pessoas com festividades e feriados.

Embora maligno, Kalien esconde sua mácula sob uma máscara de civilidade e diplomacia. Sua corte é famosa por suas esplêndidas celebrações, seus bailes reluzentes e suas fabulosas festas. Kalien sempre tem tempo nesses assuntos para a diplomacia, pois é isso que atrai o dinheiro - o que é um pequeno investimento para um retorno tão grande?

O mestre da guilda trabalha duro para colocar os outros em dívida e constantemente inventa novos esquemas para obter o máximo de benefícios de qualquer situação. Ele gosta de jogar dois lados um contra o outro, de preferência de tal forma que nenhum dos dois possa detectar sua influência. Ele também está sempre à procura de informações, e seus espiões cobrem a terra para lhe trazer os detalhes mais atualizados que puderem encontrar.

◆ **Tenentes:** Endier prova ser pequeno o suficiente para que Kalien não tenha necessidade de criar problemas para os tenentes. (Mais ao ponto, ele não confia na maioria das pessoas bem o suficiente para deixar os assuntos em suas mãos.) E, tendo subido à sua atual posição exaltada por meio de traição e corrupção, ele não está disposto a colocar o poder em mãos que possam abusar dele.

Províncias: Endier tem apenas uma única província.

PNJs importantes: Um mago chamado Caim (MA; M10; Vo, maior, 27; NB) reside em Endier, embora ele extraia seu poder do rio Maesil e da Ruína da Aranha. Em troca de magias e proteção, Kalien garante que ninguém tente invadir a torre do mago - pelo menos ninguém sob seu comando. Este acordo contribui para uma vida bastante lucrativa para ambos.

Endier divide suas propriedades do templo entre os sacerdotes de Haelyn e Sarimie. A luta pelo poder temporal vem acontecendo há algum tempo, sem nenhuma facção emergindo vitoriosa.

Descrição: Endier está um pouco encurralado, pois está entre Avanil, Ghoere, Tuornen, Diemed, Alamie e Ruína da Aranha. Ele não pode competir com as fazendas dos reinos maiores, não pode levantar um exército para rivalizar com o deles, e não pode esperar derrotar essas entidades poderosas em qualquer empreendimento, exceto um comércio. Mestre da Guilda Kalien fez o seu melhor para garantir que as palavras Endier e comércio se tornem sinônimas.

Inicialmente, Endier fazia parte da Ruína da Aranha. Tecnicamente, Roele havia concedido a terra a Diemed, mas a Casa Diem nunca enfrentou a Aranha para reivindicá-la. Como no caso do domínio de Medoere, um descendente empreendedor chamado Richard Endier arrancou uma província enquanto Diemed definhava sob um governante impróprio algumas centenas de anos atrás. O país conseguiu se manter livre do jugo de Diem desde então.

Infelizmente, os herdeiros de Richard Endier não administraram seu reino muito bem, e ele começou a deslizar para a ruína. Apenas a intervenção de um de seus tenentes - o Mestre da Guilda Kalien - salvou o domínio do desastre. Então, misteriosamente, os herdeiros morreram, um por um, em acidentes além do controle de qualquer um. O Mestre da Guilda Kalien tomou tristemente as rédeas do governo e começou a levar Endier a tempos mais prósperos.

As estradas percorrem toda a província, facilitando o comércio e as viagens. A cidade murada de Endier fica na junção dos rios Maesil e Tuor, suas muitas torres e o castelo Caer Endier se erguendo acima dos outros edifícios. É um pequeno país muito civilizado, e Kalien garante que ele permaneça indispensável para seus vizinhos. Dessa forma, Endier nunca deveria ser invadida.

outros domínios

A luta pelo poder nas Terras Centrais continua mais nos corações e mentes das pessoas do que no campo de batalha, e mais pode ser realizado assinando uma declaração do que os exércitos poderiam esperar alcançar. Na maioria das vezes, os regentes sacerdotes, magos e ladinos governam seus domínios com praticidade, e não com ideais e virtudes. Essa perspectiva leva a muitas alianças temporárias: ex-inimigos se unirão para derrubar um gigante. Apenas excelentes políticos avançam nas Terras Centrais.

templos

Os templos das Terras Centrais exemplificam a atitude mencionada acima. Os sacerdotes aqui parecem se importar menos com sua fé e mais com a atração de adoradores, na esperança de destruir seus inimigos através da perda de congregações, em vez de guerras santas.

o templo imperial ocidental de haelyn

Alinhamento: Ordeiro e neutro.

Status: Recomendado.

Resumo: O Templo Imperial Ocidental é a igreja mais poderosa de Anuire.

Fortificação	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Templo	1	Garganta de Wilder (1/6)	Taeghas/Khorien
Templo	2	Brumas Marítimas (2/6)	Taeghas/Khorien
Templo	3	Brosien (2/2)	Taeghas/Khorien
Templo	2	Bhaine (6/0)	Taeghas/Khorien
Templo	2	Maesford (2/3)	Alamie/Alam
Templo	3	Traiward (3/2)	Alamie/Alam
Templo	2	Alaroine (5/0)	Alamie/Alam
Templo	3	Deseirain (3/2)	Alamie/Alam
Templo	1	Sorelies (1/4)	Alamie/Alam
Templo	3	Cidade de Anuire (10)	N/A
Templo	3	Endier (6/0)	Endier/Kalien
Templo	4	Anuire (7/0)	Avanil/Avan
Templo	2	Daulton (5/4)	Avanil/Avan
Templo	3	Caulnor (5/0)	Avanil/Avan
Templo	2	Bhrein (4/1)	Avanil/Avan
Templo	1	Duriene (4/1)	Avanil/Avan
Templo	3	Avarien (3/4)	Avanil/Avan
Templo	3	Nentril (3/4)	Avanil/Avan
Templo	3	Vanilen (3/4)	Avanil/Avan
Templo	3	Taliern (3/4)	Avanil/Avan

Templo	3	Fortaleza de Tuor (3/2)	Tuornen/Flaertes
Templo	0	Alamsreft (3/2)	Tuornen/Flaertes
Templo	3	Nabrieno (3/2)	Tuornen/Flaertes
Templo	2	Haesrien (5/0)	Tuornen/Flaertes
Templo	2	Monsedge (3/2)	Tuornen/Flaertes

Regência Gerada/Acumulada: 58/25 PR. O arcebispo gasta a maior parte do que ele traz na expansão de suas propriedades.

Tesouro: 40 BO. Tal como acontece com RP, a igreja gasta ouro liberalmente. No entanto, suas vastas propriedades tornam quase impossível ficar sem dinheiro.

Regente: O arcebispo Rhobher Nichaleir (MA; Sa13, Haelyn; An, grande, 53; OB) vigia as propriedades e interesses do templo como um falcão. Sob sua orientação, o templo ganhou muita glória.

Descrição: O Templo Imperial Ocidental vendeu a maioria de seus ideais para abrir caminho para o lucro e o poder. Ele atende aos interesses da Avanil, mas também tem outra agenda oculta. Seus inimigos mais vocais são outras seitas de Haelyn.

Outros templos no Sul (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

Outros templos nas Terras Centrais (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Vida e Proteção de Avanalae* (Medhlorie Haensen)	Elinie (12) Ghoere (6) Cidade de Anuire (2)
◆ Carvalho de Aerict (Günther Brandt)	Mhoried(7)
◆ Égide de Haelyn*+ (Antia Maricoere)	Ghoere (14) Mhoried (11) Elinie (7)
◆ Ordem Militante de Cuiraécen (Fhylie, a Espada)	Ghoere (20) Mhoried (11) Tuornen (11) Cidade de Anuire (2)
◆ Jóia Celestial de Sarimie (Lemias Coumain)	Avanil (13) Alamie (1) Endier (3) Cidade de Anuire (1)

* Também encontrado nas Marcas Orientais.

+ Também encontrado nas Marcas do Norte.

guildas

O mestre da guilda mais forte do Sul, Kalien de Endier, tem propriedades mais extensas aqui nas Terra Centrais.

fornecedores das terras centrais

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Resumo: Os Fornecedores está presente em quase todos os setores, por isso permanecem seguros.

Fortificação	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Lei	2	Caerwil (2/3)	Medoere/Enlien
Guilda	2	Caerwil (2/3)	Medoere/Enlien
Guilda	2	Tier (2/3)	Diemed/Diem
Guilda	4	Moere (5/0)	Diemed/Diem
Guilda	3	Ciliene (6/0)	Diemed/Diem
Lei	0	Maesford (2/3)	Alamie/Alam
Guilda	2	Maesford (2/3)	Alamie/Alam
Lei	0	Trairward (3/2)	Alamie/Alam
Guilda	3	Trairward (3/2)	Alamie/Alam
Lei	0	Laraeth (3/2)	Alamie/Alam
Guilda	2	Cidade de Anuire (10)	N/A
Lei	6	Endier (6/0)	Endier/Kalien
Guilda	6	Endier (6/0)	Endier/Kalien
Guilda	6	Tireste (5/0)	Ghoere/Tael
Guilda	2	Ghiere (5/0)	Ghoere/Tael
Guilda	1	Rhumannen (4/1)	Ghoere/Tael

Regência Gerada/Acumulada: 31/4z2 PR.

Tesouro: 45 BO.

Regente: Kalien (M1/2E; L5; Br, maior, 30; NE) controla a guilda da maneira que ele governa Endier: com um punho de ferro. Este homem parecido com uma cobra sempre mantém seus inimigos desprevenidos.

Descrição: Os Fornecedores das Terras Centrais, embora não sejam tão poderosos quanto os Mercadores das Terras Altas (abaixo), podem manobrar essa guilda sempre que necessário. Mestre da Guilda Kalien consegue jogar o jogo político com todos os seus rivais, passando despercebido enquanto se voltam um contra o outro.

Outras guildas nas Terras Centrais (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Frota dos Estreitos de Aerele ** (Arron Vaumel)	Avanil (3)
◆ Orgulho do Príncipe (Parnien Anuvier Iniere)	Avanil (28) Tuornen (7)
◆ Fonte do Maesil + (Mheallie Bireon)	Alamie (10) Tuornen (8)
◆ Mercadores da Alta Anuire * (Gaelin Thuried)	Mhoried (0)
◆ Andien e Filhos* (Bannier Andien)	Alamie (5)
◆ Transportadores do Maesil* (Moerele Lannaman)	Mhoried (0) Ghoere (4) Cidade de Anuire (1)
◆ Guilda Comercial dos Pontos do Leste * (Elamien Lamier)	Elinie (19)
◆ Mercadores das Terras Altas * (Ghorien Hiriele)	Ghoere (28) Alamie (7) Mhoried (0)

+ Também encontrado nas Marcas do Norte.

++ Também encontrado na Costa Oeste.

fontes

Os conjuradores nas Terras Centrais logo aprendem que, embora a terra tenha sido desenvolvida, os governantes ainda esperam uma defesa mágica perfeita.

o mago da espada

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Resumo: O Mago da Espada (?V; M10; Vo, maior, 42; LM) criou uma ampla rede de fontes e linhas ley.

Fort.	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Fonte	2	Chalsedon (3/2)	Elinie/Daouta
Fonte	2	Osoerlene (3/2)	Elinie/Daouta
Fonte	2	Sendouras (3/2)	Elinie/Daouta
Fonte	0	Tireste (5/0)	Ghoere/Tael
Fonte	0	Ghiere (5/0)	Ghoere/Tael
Fonte	1	Rhumannen (4/1)	Ghoere/Tael
Fonte	3	Tornilen (3/2)	Ghoere/Tael
Fonte	3	Conallier (2/3)	Ghoere/Tael
Fonte	2	Thoralar (3/2)	Ghoere/Tael
Fonte	0	Bhalaene (6/0)	Ghoere/Tael
Fonte	1	Achiese (4/1)	Ghoere/Tael
Fonte	1	Danaroene (4/1)	Ghoere/Tael
Fonte	1	Bhelene (4/1)	Ghoere/Tael
Fonte	2	Tenarien (3/2)	Mhoried/Mhor
Fonte	2	Cwllodon (3/2)	Mhoried/Mhor

Regência Gerada/Acumulada: 22/15 PR.

Tesouro: 0 BO. O mago precisa dos dons de Elinie e Ghoere para conjurar magias de reino.

Regente: O mago precisa de presentes de Elinie e Ghoere para conjurar magias de reino.

Regente: O mago formidável ganhou tal reputação, ninguém se atreve a testá-lo - ou ela, ou ele.

Descrição: O Mago da Espada serve Ghoere fanaticamente, mas age razoavelmente em outros assuntos.

Outros magos das Terras Centrais (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Regien	Mhoried (0) Elinie (0)
◆ Caine**	Tuornen (11) Alamie (9) Endier (0)
◆ Harald Khorien++	Avanil (19)
◆ Rhuobhe ++	Tuornen (7)
◆ Segundo Mago do Pântano *	Elinie (11)

* Também encontrado nas Marcas Orientais.

** Também encontrado na Costa Sul.

++ Também encontrado na Costa Oeste.

As vastas Marcas do Norte contêm muitas terras intocadas. Parte deste território é o mais selvagem de todos os Anuire. É uma vida difícil na fronteira, mas essa existência tornou os moradores mais difíceis do que em qualquer outro lugar da região. Por outro lado, as pessoas aqui também agem menos civilizadas do que a maioria, pois olham mais para a sobrevivência do que para o mero conforto da criação. Vivendo em constante medo de invasão ou destruição, eles adotaram um código que prega viver para hoje, e não para o futuro - qual é a utilidade de investimentos de longo prazo quando pode não haver um amanhã?

Uma imensa floresta élfica se estende por centenas de quilômetros através das Marcas do Norte, sua frieza plácida capaz de fazer esquecer as guerras de realeza que grassavam em outras partes da terra. Esta floresta, a Aelvinnwode, cobre a maior parte da região. Embora suas profundezas verdes incluam muitas variedades de árvores, as sempre-vivas resistentes são dominantes neste extremo norte.

Em contraste gritante com a beleza de Aelvinnwode, o brilho malévolo de vulcões ativos no nordeste ilumina um imenso palácio de obsidiana irregular e torres de ferro. Este castelo, o covil do Górgona, parece arrancar o céu, desafiando as montanhas de onde foi talhado. Ao redor estão reinos indomáveis, lar dos humanoides que servem a essa abominação do puro mal.

As marcas do norte incluem apenas dois reinos anuireanos: Dhoesone e Cariele. Os outros seis domínios da região são controlados por semi-humanos, humanoides e um awnshegh particularmente desagradável. As Montanhas Coroa de Pedra percorrem todo o Norte, escondendo perigos para os incautos. Se essas ameaças vêm na forma de bandidos, goblins ou gigantes furiosos que destroem caravanas de comerciantes, ninguém pode dizer. Mas os moradores locais alertam os visitantes para ficarem de guarda através das ravinas das Coroas de Pedra.

O reino goblin de Thurazor, no extremo oeste, tem seus próprios hierarcas, que são alternadamente amigáveis e hostis aos seus vizinhos Anuireanos. Infelizmente, os goblins não são exatamente sutis, e a maioria dos humanos pode ver através de seus subterfúgios. Bandidos, goblins e (alguns dizem) rãs ferozes habitam o "reino" de Cinco Picos.

as marcas do norte

A área é menos um reino do que uma terra governada por uma coleção de barões ladrões. O reino goblin, Thurazor - não exatamente um especialista no campo da diplomacia - baseia sua principal política externa em exportações e comércio de bens. Embora esses materiais pareçam de pior qualidade do que a maioria dos itens anuireanos, eles custam muito menos. Esse fator de custo permitiu que Thurazor mantivesse posições políticas e de guilda. Quando as mercadorias chegam ao mercado que parecem muito mais habilmente feitas do que a tarifa usual de goblins, quase todo mundo é diplomático o suficiente para não sugerir que esses itens vieram de invasores goblins, e não de artesãos goblins.

Os gigantes das Colinas Gigantes próximas ocasionalmente cruzam a fronteira ao sul para o território anuireano, saqueando qualquer propriedade rural desafortunada o suficiente para bloquear seu caminho. Embora os gigantes pareçam inteligentes o suficiente para não se aventurar na Coroa do Górgona, Dhoesone, Tuarhievel e as terras Rjurik ficam sob o piso dos gigantes uma vez por ano ou mais. Ninguém descobriu uma maneira de desencorajar os gigantes de sua fúria anual.

O principal perigo das Marcas do Norte continua sendo, é claro, o Górgona. O awnshegh fez sua fortaleza aqui por 2.000 anos, e as pessoas dos reinos próximos há muito tempo aprenderam a evitar os contrafortes e montanhas do domínio do Górgona no nordeste.

Ainda assim, sua cautela não lhes faz bem quando o Górgona emerge de sua solidez na montanha para colher novas linhagens. Com o tempo, a população dos reinos vizinhos diminuiu, à medida que os moradores buscam pastagens mais seguras. O Górgona passou quase 20 anos sem sair de seu forte de Kal-Saitharak para violar Anuire. Aqueles que pensam que sabem como se preparar estão fazendo isso agora. Os verdadeiramente sábios



entendem que há pouco que possam fazer se o Górgona voltar furioso novamente.

as marcas do norte hoje em dia

- ◆ Um boato que circula por Dhoesone afirma que batedores viram clãs Rjurik se reunindo perto das fronteiras norte do domínio. Eles estão se preparando para invadir as Marcas do Norte na tentativa de empurrar os Anuireanos para o sul das Coroas de Pedra. Relatórios que chegam à baronesa de Dhoesone indicam

que essa concentração é uma reunião pacífica dos clãs, não um grupo de guerra. Ainda assim, o mal-estar se infiltra pela população como as próprias névoas de Dhoesone.

- ◆ Como se a possível ameaça Rjurik já não fosse suficiente, exércitos de goblins foram vistos treinando nas montanhas dos Cinco Picos e Markazor. O reino de Thurazor permanece quieto, no entanto - sinistramente. Talvez as tropas humanóides simplesmente queiram se preparar para o ataque do Górgona - ou talvez estejam se preparando para atravessar Anuire.



1 cm = 32 km

dhoesone

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Províncias/Propriedades: Fhiele Dhoesone governa as 12 províncias de Dhoesone como baronesa.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Bjondrig (1/4)	SH (1) FD (0)	CA (1)	SH (1)	CD (4)
Dharilein (1/4)	FD (1) AD (0)	BVT (1)	AD (1)	CD (4)
Solidez do Gigante (1/4)	GTh (1) FD (0)	BVT (1)	GTh (1)	DD (5)
Hidaele (2/3)	FD (1) BA (0)	BVT (2)	BA (2)	CD (3)
Nolien (3/2)	FD (2) SH (0)	ISR (3) BVT (0)	SH (3)	CD (2)
Riveside (2/3)	FD (1) SH (0)	CA (2)	SH (2)	CD (3)
Romienne (1/4)	BA (1) FD (0)	CA (1)	BA (1)	CD (4)
Ruidewash (2/5)	FD (1) AD (0)	BVT (1) IRS (1)	AD (2)	DD (5)
Sidhuire (2/5)	FD (1) AD (0)	BVT (2) IRS (0)	AD (2)	DD (5)
Soniele (1/6)	GTh (1) FD (0)	CA (1)	GTh (1)	DD (6)
Sonnelind (4/3)	FD (3) MB (1)	IRS (3) BVT (1)	MB (2) AD (2)	DD (3)
Tradebhein (2/5)	FD (1)	IRS (2) MB (0)	MB (2) BVT (0)	DD (5)

Abreviações: SH=Storm Holtson (Stjordvik Traders); CA=Bosque de Carvalho de Aeris (Günther Brandt); CD= Clumine Dhoesone; FD= Fhiele Dhoesone (Dhoesone); BVT=Bastião da Verdade de Haelyn (James Ardannt); AD= Adaere Doneim (Importações e Exportações do Norte); GTh=Gaelin Thuried (Mercadores da Alta Anuire); DD=Daeric Dhoesone; BA=Bannier Andien (Andien e Filhos); IRS=Igreja Reformada Setentrional de Sarimie (Larra Nielems); MB=Mheallie Bireon (Companhia Mercante Coroa de Pedra, Fonte do Maesil, Comércio das Terras do Norte).

◆ **Lei:** A baronesa detém metade da lei do reino, e as guildas do domínio a outra metade.

◆ **Templos:** Três templos dominam Dhoesone: o Bosque de Carvalho de Aeris, o Bastião



da Verdade de Haelyn e a Igreja Reformada Setentrional de Sarimie. O Bastião, embora o mais importante agora, está perdendo seu domínio rapidamente.

◆ **Guildas:** Mheallie Bireon de Cariele, Adaere Doneim (MA; L5; Re, menor, 17; CM), Galien Thuried (MA; L4; Br, maculado, 12; CN), Bannier Andien (MA; L7; An, menor, 21; LM) e Storm Holtson de Stjordvik lutam ferozmente para dominar as guildas florestais de Dhoesone. Embora eles não gostem um do outro, eles unem forças para frustrar a baronesa quando ela tenta aprovar leis de desmatamento. A influência combinada desses rufiões tornou a vida mais opressiva para o cidadão comum.

◆ **Fontes:** Os magos Clumine (MA; M3; Vo, maior, 25; OB) e Daeric (MA; M3; An, menor, 20; CB) Dhoesone são primos e rivais. Esses dois parentes de Fhiele Dhoesone se odeiam quase tanto quanto amam a baronesa.

Regência Gerada/Acumulada: 33/21 PR.

Tesouro: 14 BO.

Exército: O exército de Dhoesone não é grande. A milícia local equivale a uma unidade de irregulares; embora mais moradores gostariam de se juntar, a baronesa não pode se dar ao luxo de equipá-los. As forças consistem em:

- ◆ 1 unidade de irregulares.
- ◆ 2 unidades de elfos arqueiros.
- ◆ 1 unidade de cavalaria de elfos.
- ◆ 1 unidade de infantaria goblin.
- ◆ 2 unidades de cavaleiros.

Fhiele Dhoesone paga manutenção apenas para os irregulares e a infantaria goblin; as outras unidades são presentes do reino de Tuarhievel e vários domínios Anuireanos - esses reinos consideram Dhoesone muito importante para deixar cair devido à falta de dinheiro para pagar os defensores.

Regente: A baronesa Fhiele Dhoesone (FE; L6; Re, maior, 46; N) governa Dhoesone. Ela é filha do velho Barão de Dhoesone e da antiga Rainha de Tuarhievel. Alguns chamam a parceria entre seus pais de nada mais do que um movimento diplomático, mas enquanto a rainha ainda vivia, os humanos tinham pouco a temer em Tuarhievel. Agora, o clima daquele reino ficou mais severo para os Anuireanos que viajavam pela floresta élfica.

A orgulhosa e pragmática Fhiele Dhoesone carrega bem os fardos do governo. No entanto, alguns dizem que seu poder escorrega diante das guildas que dominam o comércio de Dhoesone. Ela tenta desencorajar esses rumores, mas, antes de aprovar um decreto proibindo tal conversa (que ela nunca consideraria), ela não tem como impedir.

◆ **Tenentes:** Os tenentes da baronesa incluem seus dois primos magos humanos, cada um dos quais fará o que puder para ajudá-la sem ajudar o outro. Além disso, o velho barão deixou para trás sua conselheira de confiança, Helene Dosiere, uma relação com o Camareiro da Capital Imperial. Ela consegue realizar tarefas impossíveis rotineiramente.

PNJs importantes: Helene Dosiere, embora sem sangue, supervisiona grande parte das operações do reino. Ela é em grande parte a razão pela qual as guildas não ganham mais poder do que já possuem.

Outro personagem digno de nota é o meio-elfo Rhui-mach Taeline, um ranger de 6º nível cujo conhecimento da terra e compreensão intuitiva da estratégia impediu que os habitantes das Colinas Gigantes dominassem o reino.

Descrição: Metade charneca varrida pelo vento e metade floresta de pinheiros, Dhoesone parece uma terra mal domesticada. Apesar de seus numerosos acampamentos madeireiros, continua sendo o lar de tribos de elfos que dizem viver entre os pinheiros. As pessoas da floresta agem em segredo e guardam para si mesmas - elas podem sentir a presença das guildas entre elas e sabem que uma palavra errada pode causar um "acidente madeireiro" para elas ou suas famílias. Ainda assim, para aqueles que ganharam sua confiança, o povo de Dhoesone parece amigável e às vezes até útil - em particular para aqueles que trabalham contra as guildas.

As pessoas da charneca são pastores, sempre cautelosos com perigos naturais como pântanos de turfa, ravinas, caçadores Rjurik e gigantes itinerantes. Esta raça resistente, acostumada ao vento e à terra áspera, vive uma vida apenas vagamente anuireana. Em vez disso, essas pessoas procuram imitar os Rjuriks próximos. Embora

isolados, eles compartilharão seu conhecimento único com viajantes - pela moeda certa.

◆ **Capital:** A capital de Dhoesone é a cidade de Sonnelind, localizada na província central de mesmo nome. Embora não seja uma cidade grande, é uma das maiores ao norte das Coroas de Pedra.

◆ **Mercadorias:** Os produtos da Dhoesone incluem produtos à base de lã e madeira serrada. O comércio de peles de animais também prospera aqui, mas a baronesa proibiu a caça excessiva de certas espécies. Naturalmente, essa lei só aumenta o valor das peles. Nolien, na baía, abriga um porto marítimo que leva a Ice Haven, em Talinie. Uma das maiores estradas de Anuire leva ao sul de Sonnelind através de Cariele.

Aliados: Desde o estranho pacto de Dhoesone com o rei goblin de Thurazor, o comércio fluiu livremente entre os dois reinos. Obviamente, como os goblins atacam a cada poucos anos, os dois reinos devem renovar o pacto periodicamente. Alguns dizem que a baronesa trocou parte de seu interesse de guilda na esperança de manter este tratado. Os goblins fornecem uma unidade de infantaria para seu exército como parte deste pacto; em troca de tirar esses soldados, às vezes menos do que modelos, das mãos do rei goblin, o rei recebe os bens de Dhoesone em Thurazor.

A baronesa também fez um pacto com seu meio-irmão mais velho Philerane, Príncipe de Tuarhievel; esse acordo permite que ela deixe de temer por pelo menos uma de suas fronteiras. Ele até enviou uma força de cavaleiros elfos para ajudar a defender seu reino - mas seus motivos são totalmente puros?

Inimigos: O único reino limítrofe com o qual Dhoesone tem mantido consistentemente relações pobres é, estranhamente, Cariele. O único outro reino anuireano na área tenta superar Dhoesone em tudo e bloqueia as ações da baronesa através de meios legais e ilegais. A única razão aparente para esse comportamento é que Dhoesone negou o processo de Entier Gladanil, regente de Cariele.

Como sempre, Dhoesone também enfrenta o perigo das Colinas Gigantes e do Baronato da Caveira Carmesim nas terras de Rjurik. Os monstros que esses domínios geram frequentemente marcham sobre Dhoesone.

Condições Especiais: Nem todos os elfos aqui reconhecem os humanos como amigos. Caçadores e aventureiros são frequentemente mortos se vagarem pelas áreas erradas da floresta. Os viajantes costumam se ater às estradas principais.

a coroa do górgona

Alinhamento: Ordeiro e mal

Status: Não disponível para PJs.

Províncias/Propriedades: A maioria das 17 províncias da Coroa do Górgona não é conhecida pelo povo de Anuire. No entanto, eles reconhecem a província de Kal-Saitharak, onde o Górgona reside, e Ponta da Rocha, no sul.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Matadouro (3/6)	Go (3)	-	-	Go (6)
Anathar (1/6)	Go (1)	MDA (1)	-	Go (4)
Olhosdelfos (2/7)	Go (2)	-	-	Go (7)
Covil Jogh (3/3)	Go (3)	-	-	Go (2)
Kal-Saitharak (4/5)	Go (4)	MDA (4)	-	Go
Mettle (2/4)	Go (2)	-	-	Go
Motile (2/3)	Go (2)	-	-	Go (3)
Ponto de Mutian (1/6)	Go (1)	MDA (1)	-	Go (4)
Cabeça de Orog (2/5)	Go (2)	-	-	Go (4)
Pelt (1/6)	Go (1)	-	-	Go (4)
Plumbago (2/5)	Go (2)	-	-	Go (5)
Alagadiço do Sábio (2/5)	Go (2)	MDA (2)	-	Go (5)
Fortaleza de Sere (2/4)	Go (2)	-	-	Go (4)
Sideath (2/7)	Go (2)	MDA (2)	-	Go (5)
Ponta da Rocha (1/6)	Go (1)	MDA (1)	-	Go (4)
Quedas Sunder (1/4)	Go (1)	MDA (1)	-	Go (3)
Zaptig (2/5)	Go (2)	-	-	Go (4)

Abreviações: Go=o Górgona; MDA=Mão de Azrai (Mão de Azrai).

◆ **Lei:** O Górgona é a lei de seu reino. Ninguém pode virar seu povo ou sua terra contra ele.

◆ **Templos:** A religião da Coroa do Górgona está sob a alçada da Mão de Azrai, uma misteriosa sacerdotisa das terras a leste. Ela não tem habilidades de linhagem; se tivesse, o Górgona teria tomado há muito tempo. Ela se dedicou totalmente ao Górgona e nunca trabalhará contra ele livremente.

◆ **Guildas:** Nenhuma guilda mantém presença na Coroa do Górgona, pois o reino não se envolve em comércio.

◆ **Fontes:** Ninguém é tolo o suficiente para tentar tomar propriedades mágicas na Coroa do Górgona; a temível abominação continua sendo o mago solitário do domínio.



Regência

Gerada/Acu-

mulada: 90 PR

(mais PR adicionais dos estados fantoches) /200 PR.

Tesouro: 150 BO.

Exército: O exército do Górgona causa medo no coração de qualquer regente dentro de três reinos. As massas de tropas nutrem apenas suas más intenções. Embora quieto por enquanto, o exército se moverá novamente, e todos os Anuire tremerão de terror sob o pé fendido do Górgona. Essa força inclui:

- ◆ 4 unidades de guardas anões.
- ◆ 3 unidades de besteiros anões.
- ◆ 5 unidades de infantaria goblin
- ◆ 4 unidades de cavalaria goblin
- ◆ 3 unidades de infantaria gnoll.
- ◆ 3 unidades de saqueadores gnoll.
- ◆ 3 unidades de infantaria mercenária.
- ◆ 3 unidades de cavalaria mercenária.
- ◆ 2 unidades de lanceiros mercenários.
- ◆ 1 unidade de batedores.

Rumores também sussurram que o Górgona emprega gigantes, incluindo fhoimorien, em seu exército. Um relatório até coloca um dragão junto dessas forças!

Regente: O awnshegh governa a Coroa do Górgona com um punho mais apertado que o ferro. Uma vez chamado de Raesene, o meio-irmão de Haelyn e Ro-ele, o Górgona se viu atraído para o lado do mal com as lisonjas de Azrai. Ninguém se mostrou mais capaz do que o Príncipe Negro nas estratégias do mal. Ele rapidamente se tornou o campeão de Azrai e absorveu grande parte da essência do deus em Deismaar. Todos os cerilianos o consideram o primeiro e mais poderoso dos awnsheghlien.

Foi o Górgona que interrompeu os avanços dos exércitos anuireanos sob o comando de Roele, e o Górgona que destruiu o Império Anuireano matando seu último imperador, Michael. Seus crimes, muitos e hediondos para nomear, crescem à medida que seu mal se multiplica a cada dia. Ele mantém contato com os dois novos deuses do mal, Kriesha e Belinik, e secretamente deseja seu poder, embora ainda não tenha encontrado uma maneira de tomá-lo. Ele possui pelo menos duas das 12 armas tighmaevril (e talvez até quatro), tiradas dos corpos daqueles estúpidos o suficiente para desafiá-lo em seu lugar de poder.

Embora o Górgona tenha grande poder - talvez mais do que qualquer outra criatura no mundo - ele continua sendo um mestre da sutileza, do engano e da mentira. Ele cuidadosamente cria rumores para destruir reinos e transformar linhagens em pó. Ele planeja seus movimentos políticos com paciência que apenas um ser de 2.000 anos de idade pode reunir. Aqueles que vivem em sua fronteira afirmam que ele pode ver o futuro.

Anuireanos dizem que a awnshegh colhe linhagens como um vinicultor colhe uvas - com muito cuidado e deliberação. Ele ajuda os descendentes de uma linhagem individual a se tornarem cada vez mais poderosos e, em seguida, sutilmente os incentiva a procurá-lo. Apenas alguns forneceram entretenimento até mesmo modesto, mas todos nutriram sua linhagem pessoal.

◆ **Tenentes:** Já foi dito que o mal se volta contra si mesmo. Com uma crença firme neste ditado, o Górgona não quer se tornar vítima de tal traição inevitável; portanto, ele substitui seus tenentes a cada década, ou sempre que ele acha que eles se tornaram ambiciosos demais para o seu próprio bem. Um de seus atuais tenentes, um velho anão rabugento chamado Kiras Ventreterra, vem do reino de Mur-Kilad. Este mestre tático e guerreiro feroz odeia o Górgona de todo o coração. Ele planejou uma traição cuidadosa para recompensar o monstro por seus anos de servidão - um plano que agora está perto de se concretizar. Kiras acha que o Górgona não suspeita de nada.

PNJs importantes: Nenhum outro personagem não-jogador importante vive na Coroa do Górgona. Alguns batedores se aventuraram muito no domínio da abominação, mas apenas um deles parece disposto a fazer a jornada novamente: Timeras Bachie parece louco o suficiente para ousar. Alguns afirmam que esse sujeito astuto e obstinado é mais do que um pouco desequilibrado. Dizem que ele conhece a Coroa do Górgona em todos os seus detalhes e pode guiar os exploradores até o coração - mas quem seria tolo o suficiente para querer que ele fizesse a tentativa?

Descrição: A Coroa do Górgona, o maior reino em Anuire, faz fronteira com o território de Brecht e Rjurik. Coberto de montanhas e colinas, o domínio do Górgona abrange algumas das terras mais proibidas de Anuire. Altos picos carregam neve o ano todo, e encostas íngremes deixam cair cargas de rocha solta periodicamente nas ravinas íngremes abaixo. Torres desonestas apimentam o reino, ocupado por humanos retorcidos e goblins que procuram obter favores. A atividade vulcânica é incomum, mas ocasionalmente o brilho sinistro do magma jorrando enche o céu e chuvas de cinzas varrem a terra por semanas.

◆ **Capital:** A província de Kal-Saitharak leva o nome da capital da Coroa do Górgona, conhecida em Anuire como Sentinela da Batalha. Esta fortaleza de obsidiana e ferro fica na província florestada entre dois vulcões; suas torres e torres pontiagudas parecem subir tão alto no céu avermelhado quanto os vulcões próximos.

◆ **Mercadorias:** O Górgona não negocia com ninguém. O que ele deseja, ele pega. Ele usa o Ancoradouro Sinistro no Braço Dauren como seu principal acesso marítimo.

Aliados: Esta abominação controla o reino de Kiergard em Brechtür, além de Mur-Kilad e Marka-zor. Embora cada um mantenha um governante nominal, nenhum pode agir com verdadeira autonomia. E, além desses três, nenhum reino lidará com o Górgona.

Inimigos: Qualquer pessoa que não seja um vassalo ou servo do Górgona é seu inimigo. Qualquer reino que não esteja sob seu controle direto se torna um inimigo. Consequentemente, quase todos os Anuire são inimigos declarados do Górgona. No entanto, quase nenhum reino age de bom grado contra o mais antigo dos awnsheghlien. Eles temem seus tumultos periódicos, e continuam relutantes em unir forças para esmagá-lo - o último grupo de regentes que tentou tirar a vida do Górgona desapareceu.

Condições Especiais: As pessoas dizem que o Górgona conhece todos os passos que invadem seu domínio. As pessoas também dizem que ele voa e come crianças pequenas, então esse rumor pode não ser verdade. No entanto, qualquer um que viajasse para a Coroa do Górgona deveria se lembrar de que ninguém em cinco séculos ofereceu ao awnshegh nem mesmo um pequeno desafio.

tuarhivel

Alinhamento: Neutro? (Em última análise, o Mestre terá que decidir o alinhamento de Tuarhivel.).

Status: Recomendado. (Este é um bom exemplo de um domínio élfico.)

Províncias/Propriedades: O príncipe elfo Fhileraene governa as sete províncias de Tuarhivel.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Avallaigh (2/6)	FD (1) Fh (0)	-	MB (2)	Fh (5)
Bhindraith (2/6)	Fh (1)	-	MB (2) Fh (0)	Fh (4)
Bracthindyr (4/5)	FD (2) Fh (2)	-	AD (2) Fh (2)	Fh (4)
Cwmbheir (6/5)	Fh (4) FD (2)	-	AD (3) MB (2) Fh (0)	Fh (5)
Cymryr (3/5)	Fh (2)	-	-	Fh (5)
Dhoneaghmiere (3/5)	Fh (2)	-	-	Fh (5)
Llyrandor (2/6)	Fh (2)	-	-	Fh (6)

Abreviações: FD=Fhiele Dhoesone (Dhoesone); MB=Mheallie Bireon (Companhia Mercante Coroa de Pedra, Fonte do Mae-sil, Comércio das Terras do Norte); Fh=Fhileraene (Tuarhivel); AD=Adaere Doneim (Importações e Exportações do Norte).

- ◆ **Lei:** O príncipe de Tuarhivel e sua meia-irmã, a baronesa de Dhoesone, controlam a maior parte da lei aqui.
- ◆ **Templos:** Os elfos de Tuarhivel não têm templos, pois sua raça não adora deuses.
- ◆ **Guildas:** Mheallie Bireon de Cariele e Adaere Doneim de Dhoesone são os únicos dois humanos corajosos o suficiente - ou gananciosos o suficiente - para negociar no domínio dos elfos.
- ◆ **Fontes:** O príncipe domina a magia de Tuarhivel, mas graciosamente permite que os magos elfos que habitam seu reino tenham a oportunidade de sugar o que precisam para suas próprias magias.



Regência Gerada/Acumulada: 69/67 PR.

Tesouro: 34 BO.

Exército: O exército de Tuarhivel é composto completamente de elfos, da seguinte forma:

- ◆ 2 unidades de elfos arqueiros.
- ◆ 3 unidades de cavalaria élfica.

Este exército poderia repelir os avanços provisórios do Górgona, mas provavelmente não resistiria a uma invasão completa. O príncipe gostaria de remediar essa fraqueza, então os elfos de Tuarhivel permanecem em constante alerta. O reino pode reunir mais três unidades de elfos arqueiros e duas unidades de cavalaria élfica apenas um movimento de guerra após um ataque.

Regente: O governante do último domínio elfo em Ael-vinnwode é Fhileraene, Príncipe de Tuarhivel (ME; G7/M7; Re, grande, 55; N). A mãe do príncipe, a rainha Ibelcoris, era neta do guerreiro elfo Rhuobhe. Alguns disseram que Fhileraene se parece muito com seu bisavô, mas resta saber se o príncipe herdou mais do que a aparência de Ruibhe. A linhagem de Fhileraene contém o sangue de Reynir e Azrai, mas o sangue do antigo deus druida é um pouco mais forte.

Fhileraene parece um enigma para todos ao seu redor. Embora ele entretenha comerciantes de terras humanas, ele também corteja os elfos mais cheios de ódio. Ele ama a vida, uma qualidade que normalmente se associa aos elfos, mas ele também entra em humores de raiva negra. Embora suave e bonito, seu comportamento esconde

linhas de feiura e ódio apenas abaixo da superfície. Apenas sua meia-irmã, a baronesa de Dhoesone, conhece seus pensamentos, e ela não os compartilha com ninguém.

- ◆ **Tenentes:** Os conselheiros da velha rainha desempenham apenas papéis menores na corte de Tuarhievel; o príncipe procura realizar quase tudo sozinho. As tarefas que ele não consegue completar, ele atribui à sua companheira de infância, Llytha Damaan, uma maga de poder não pequeno e uma ladra de habilidade igual (M6/L6). A língua melada deste diplomata talentoso pode influenciar até mesmo o elfo mais teimoso.

PNJs importantes: Os nobres elfos desempenham um papel essencial no reino. Sanguíneos ou não, eles vêm ao Conselho da Lua para oferecer orientação e receber reparação por suas queixas. A família mais influente, a Casa Tuarlachim, também procura exterminar todos os humanos em Aelvinnwode. A matriarca da casa Rhuan-dice Tuarlachim (FE; G9; Re, maior, 30; N) parece particularmente veemente em suas exigências.

Descrição: Tuarhievel, o último reino dos elfos em Aelvinnwode, continua sendo um lugar de floresta escura e beleza sombria, quase igual ao Erebbannien em seu apelo. As ondulações de sua paisagem montanhosa trazem à mente um mar de árvores.

No entanto, o perigo espera entre essas árvores por aqueles que perdem o caminho designado; inúmeras clareiras de fadas podem atrair os humanos para sua perdição. O mundo natural domina Tuarhievel, tornando-o um lugar de grande magia. Mesmo o humano mais maçante pode sentir o poder místico aqui - um poder que apenas os tolos desafiariam.

- ◆ **Capital:** Tuarhievel gira em torno do Trono de Espinhos, uma única planta cuidadosamente cuidada e moldada em uma cadeira confortável - para aqueles considerados dignos. Diz-se que o Trono de Espinhos perfurará qualquer pessoa considerada inadequada para se sentar nele. Na primavera e no verão, rosas brancas e vermelhas florescem dentro de suas gavinhas amadeiradas, enquanto o outono e o inverno a encontram nua. O trono fica sob um dossel de folhas, em uma clareira de carvalhos projetada para se assemelhar a um grande salão. Esta, a capital de Philerane, fica na província de Cwmbheir.
- ◆ **Mercadorias:** Armas e armaduras de fabricação élfica sempre parecem populares fora de Tuarhievel - e também caras. Instrumentos musicais, esculturas em madeira e estátuas constituem as principais exportações do reino. Os comerciantes podem chegar a Cwmbheir por estradas de Sonnelind em Dhoesone ou Caerlinien no centro de Cariele. Os comerciantes que deixam a estrada tornam-se alvos principais para o capricho do povo justo.

Aliados: Os aliados de Tuarhievel incluem Dhoesone e Sielwode. O primeiro ganha a lealdade do príncipe porque sua meia-irmã mais nova governa lá. Os dois uniram seus reinos, permitindo que o comércio de e para Dhoesone fluísse livremente em Tuarhievel. Ainda assim, a maioria dos humanos teme a ira dos elfos e evita se envolver nos assuntos deste reino.

O Sielwode, como o único outro reino elfo em Anuire (além de Rhuobhe), é um aliado natural.

Embora os dois países tenham se separado por um tempo quando Tuarhievel abriu suas fronteiras para os humanos, as relações se normalizaram com a ascensão de Philerane ao Trono do Espinho - e com a probabilidade de que as fronteiras mais uma vez fossem fechadas para a maioria dos humanos.

Inimigos: Naturalmente, compartilhar uma fronteira com a Coroa do Górgona significa que Philerane deve se sentir fortemente sobre o awnshegh de uma forma ou de outra. Como uma vítima do passado da ira do Górgona, Tuarhievel vê a abominação como seu inimigo mais terrível. O príncipe jurou encontrar uma maneira de destruir o awnshegh antes que ele volte a invadir o reino dos elfos.

Condições Especiais: O gheallie Sidhe, ou Caçada dos Elfos, ainda acontece em partes de Tuarhievel. Embora o príncipe tenha declarado seu descontentamento oficial com os envolvidos, a Caçada continua a ocorrer durante as noites mais escuras. Ocasionalmente, caravanas humanas desaparecem no caminho para o Trono de Espinhos. Mesmo os rastreadores élficos que o príncipe nomeia para conduzir buscas não têm sorte em encontrá-los - embora possam ter ordens para falhar.

Por causa da angústia decorrente de assassinatos humanos, alguns dizem que o Mundo das Sombras se aproxima em partes de Tuarhievel. Na escuridão pesada e arborizada, fantasmas e espectros se erguem de onde foram mortos, em busca dos elfos responsáveis por suas mortes. Da mesma forma, os mortos élficos caminham novamente para causar estragos nos humanos que despojaram essas terras. A maioria dos elfos e comerciantes se trancam com segurança nessas noites - raramente se tem a oportunidade de ignorar o perigo do Mundo das Sombras uma segunda vez.

cariele

Alinhamento: Neutro. (As guildas do Norte basicamente administram este reino, e o administram para obter lucro - não importa em quem eles tenham que pisar para obtê-lo.)

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Mhellivene (5/2)	MB (3)	IRS (5)	MB (2)	IRS (3)
	EG (2)	EH (0)		
Beiradamontanha (3/4)	MB (2)	IRS (3)	MB (3)	SO (0)
	EG (1)	EH (0)		
Vaudorrio (5/2)	MB (3)	IRS (5)	MB (5)	DD (0)
	EG (2)	CA (0)		SO (0)

Abreviações: MB=Mheallie Bireon (Companhia Mercante Coroa de Pedra, Fonte do Maesil, Comércio das Terras do Norte); IRS=Igreja Reformada Setentrional de Sarimie (Larra Nielems); DD=Daeric Dhoesone; EG=Entier Gladanil (Cariele); EH= Égide de Haelyn (Antia Maricoere); SO=Sem Olhos; CA=Bosque de Carvalho de Aeríc (Günther Brandt).

Regente: Entier Gladanil (MA; G5; An, menor, 20; NM) subiu recentemente ao trono do Condado de Cariele. Os moradores locais dizem que seu pai nunca ajustou a lei o suficiente para atender aos interesses das guildas, ou intercedeu por essas guildas quando outros reinos fecharam suas fronteiras para eles. Entier aprendeu sua lição; ele permite às guildas muita margem de manobra e assina o que quer que os mestres da guilda coloquem à sua frente. Este almofadinha de vontade fraca gasta a maior parte da renda de seu reino construindo seu castelo e seu guarda-roupa.

◆ **Tenentes:** Os únicos tenentes em Cariele são os nomeados pelas guildas.

Províncias: A capital do reino, Caerlinien, embora tecnicamente em Vaudorrio, fica na interseção de todas as três províncias, no centro morto de Cariele.

PNJs importantes: A ladra Mheallie Bireon (FA; L8; Br, maior, 37; NM) continua sendo o verdadeiro poder por trás do trono. Embora três guildas operem em Cariele (uma para cada província), cada uma delas se reporta a Bireon. Ela controla todos

eles como uma grande aranha lida com sua teia, contraindo um fio aqui e ali para manter a teia em constante movimento. Ela é a líder da guilda mais implacável de Anuire, sem exceção - talvez seja

por isso que ela está no topo de sua profissão. Atualmente, ela está tentando superar sua competição em Dhoesone, mas pela primeira vez em sua vida ela enfrenta uma séria oposição dos mestres de guilda Bannier Andien, Storm Holtson, Adaere Doneim e Gaelin Thuried.

Não há muita necessidade de magia em Cariele, o reino do comércio. O fato de que a maior parte da magia da terra desapareceu com a floresta desencoraja os magos de se mudarem para cá.

Os templos de Aeríc e Haelyn costumavam dominar este domínio, mas eles caíram em favor dos templos de Sarimie. As pessoas aprenderam a parar de colocar sua fé em ideais, preferindo um deus que exemplifica mais atividades físicas. A Igreja Reformada Setentrional de Sarimie, dirigida pela sacerdotisa Larra Nielems (FA; Sa8, Sarimie; Br, maior, 32; NM), é a fé dominante de Cariele.

Descrição: Com apenas uma pequena lacuna montanhosa nas Montanhas Coroa de Pedra conectando o reino ao resto de Anuire, Cariele quase salvou as terras do Norte da conquista. Somente por mar ou através dessa lacuna nas Coroas de Pedra o exército anuireano poderia passar para as Marcas.

Nesta passagem estreita da montanha, todo o segundo exército anuireano encontrou sua morte, enquanto uma emboscada élfica chovia uma morte de pontas afiadas sobre as tropas. Mesmo assim, outro destacamento anuireano conseguiu alcançar os picos com vista para o desfiladeiro, mas não antes de sofrer perdas adicionais. Desde então, as forças anuireanas observaram a lacuna com um olho de falcão. A memória da emboscada vive tanto na memória humana quanto na dos elfos. Os humanos chamam a passagem da montanha de Mhellivene, ou "os Portões da Perdição", enquanto os elfos a chamam de Toriendor Cuach-limyr: "Passagem dos Tolos".

Cariele já foi um país lindo, com árvores imponentes erguendo-se acima da terra. Agora, sob o governo de Gladanil e Bireon, as províncias foram despojadas e retiradas de seus recursos. Estradas atravessam a terra, e tocos de árvores pontilham a paisagem até onde a vista alcança em Vaudorrio. Onde as peles costumavam fornecer a maior parte da renda do domínio, agora o comércio de madeira prospera em todo o condado. Os membros das guildas plantaram árvores de crescimento rápido para futuras colheitas, o que começou a trazer os animais de volta provisoriamente.

Os ventos em Cariele sopram fortes e frios do Estuário do Tael e do Norte, explodindo a face norte das Coroas de Pedra. Aqueles que vivem aqui se tornaram duros e resistentes, lutando contra os ventos e trabalhando com seus machados nas florestas o dia todo. Esses moradores parecem não se importar com ninguém além de si mesmos e não podem ser incomodados por estranhos. Em troca, os Carieleanos descobrem que recebem pouco interesse do resto de Anuire.

os cinco picos

Alinhamento: Caótico e mau. (Não há como dizer em que direção o vento soprará nos Cinco Picos de um dia para o outro, graças a seus governantes notoriamente inconstantes.)

Status: Não disponível para PJs.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
O Desfiladeiro (3/4)	-	-	-	SO
Terras Alagadas (3/6)	-	-	-	SO
Helmshaven (3/4)	-	VCP	-	SO
Puinol (3/4)	-	VCP	-	SO
Sufhanie (3/2)	-	-	-	SO
Thasbyrn (3/4)	-	TOC	-	SO
Torain (3/4)	-	-	-	SO

Abreviações: SO=Sem Olhos; VCP=Vos dos Cinco Picos (desconhecido); TOC=Templo Oculto de Cuiraécen (Linnias Baccaere).

* Os níveis de fortificações são desconhecidos.

Regente: Os Cinco Picos não têm um único regente. As províncias na verdade permanecem reinos separados, cada um controlado por bandidos, goblins ou orogs. Eles lutam uns com os outros continuamente, um microcosmo do próprio Anuire. Os governantes parecem mudar semanalmente, enquanto os inferiores trabalham sua traição e as várias tribos perdem membros em batalha. Nesta constante mudança de poder, as linhagens não têm nada a ver com quem governa.

◆ **Tenentes:** Cada província dos Cinco Picos tem sua própria hierarquia, que pode ou não incluir tenentes. Os chefes dos bandidos humanos geralmente têm pelo menos um único tenente de confiança. As tribos de goblins muitas vezes não o fazem, pois cresceram desconfiando dos outros de sua raça. Os Orog seguem um único chefe sem questionar até que chegue a hora de desafiá-lo.

Províncias: Existem sete divisões dentro dos Cinco Picos: Nenhum regente gostaria de governar todo o domínio.

PNJs importantes: O Sem Olhos (?; M9; Vo, maior, 35; CM) é dito que ele controla toda a magia deste reino. Os Cinco Picos certamente parecem uma fonte mágica potente, embora os habitantes do domínio tenham pouca tolerância para portadores de magia. Ainda assim, o Sem Olhos mantém uma torre escondida no Desfiladeiro.

Embora os habitantes tenham tentado desalojá-lo (ou ela?) muitas vezes, nenhum foi bem-sucedido.

Às vezes, um representante de uma das tribos vem ao Sem Olhos em busca de ajuda contra um inimigo ou outro. O mago geralmente ajudará - por um preço. Mas cuidado ao lidar com esse mago sombrio: gritos de partir o coração daqueles em dívida com o Sem Olhos foram ouvidos vindo da torre do mago, iluminados por flashes de luz sombria e misteriosa. Bandos de goblins que procuram ajuda aqui muitas vezes desaparecem completamente depois de alguns meses. Claramente, visitar o Sem Olhos continua sendo um último recurso.

Alguns se lembram de um templo para Cuiraécen nos Cinco Picos; as pessoas também pensam que os deuses de Vos dominam aqui. Na verdade, a fundação religiosa do domínio provavelmente equivale a nada mais do que alguns sacerdotes esperando converter os bandidos - uma tentativa condenada ao fracasso.

Descrição: Os Cinco Picos contêm alguns dos terrenos mais acidentados de Anuire, incluindo cinco das montanhas mais proibidas da região. Situado ao longo da cordilheira entre os Costureiros e as Coroas de Pedra, este reino é o local de desova original dos goblins e rãs que tanto atormentavam os anões e elfos da antiga Cerialia. Hoje, as criaturas abrigam mais intenções malignas do que a maioria poderia imaginar. Embora nenhum awnsheghlien viva nos Cinco Picos, os viajantes ainda correm muitos riscos. Além dos bandidos, goblins e orogs, rumores povoam o domínio com grifos e tribos gigantes também. Muitos avistaram o dragão Ruína da Vida pousando nos picos deste reino.

Essas montanhas possuem pouca vegetação preciosa: o pouco que há, os bandos locais se alimentaram de lenha, pastagem ou armas. Como a maioria considera esses picos o último refúgio de um canalha em Anuire - e o lugar onde goblins inquietos vão para escapar da tirania do rei goblin - poucos residentes respeitam a lei ou outras pessoas. A autopreservação requer amigos, portanto, eles formam bandos cujos membros matam à vista para conseguir o que querem.

markazor, mur-kilad

Alinhamento: Ordeiro e mau.
Status: Não disponível para PJs.

Markazor *

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Brushfire (2/3)	Go RF	MDA TAM	Go	Go
Forte do Anão (4/1)	Go RF	MDA TAM	Go	Go
Mortelfo (3/2)	Go RF	MDA TAM	Go	Go
Perilbosque (3/2)	Go RF	MDA TAM	Go	Go
Rionascente (3/2)	Go RF	MDA TAM	Go	Go
Colinas Estilhaçadas (4/1)	Go RF	MDA TAM	Go	Go
Colinas de Sutren (1/4)	Go RF	MDA TAM	Go	Go

Mur-Kilad *

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Pedra Esmagadora (5/4)	Go GoT	FMM DA	Go	Go MP
Pedra Caída (3/6)	Go GoT	FMM DA	Go	Go MP

Abreviações: Go=o Górgona; MDA=Mão de Azrai (Mão de Azrai); RF=Razzik Fanggrabber (Markazor); TAM=Templo Aprovado de Markazor (desconhecido); FM=Forja de Moradin (Ruarch Martelo de Rocha); GoT=Godar Thurinson (Mur-Kilad); MP=Mago do Pico.

* Os níveis de fortificações são desconhecidos.

Regente: Os regentes desses dois estados fantoches, embora inimigos mortais, não parecem tão diferentes.

O primeiro, Godar Thurinson de Mur-Kilad (MD; Ma6; Vo, maculado, 5; LM) é um anão tempestuoso com nada além de desprezo por não anões. Razzik Fanggrabber (FG; G4; Az, maculado, 2; LM), Rainha de Markazor, cresceu até a idade adulta ensinada a considerar todos os outros como

inimigos de sangue dos goblins. Seu mestre, o Górgona, lhes deu ordens estritas para trabalharem juntos para produzir o exército mais feroz que Cerília já viu. Os dois, portanto, uniram suas forças sob pena de morte, e agora anões e goblins treinam lado a lado.

◆ **Tenentes:** Vários goblins e anões subordinados gostariam de entrar em posições de liderança; o Górgona sempre tem substitutos para os antigos líderes preparados e esperando.

Províncias: Markazor abrange sete províncias, enquanto Mur-Kilad tem apenas duas. Anuireanos os chamam de estados fantoches por um bom motivo: O Górgona controla a colocação de todos os recursos e exércitos.

PNJs importantes: O único PNJ significativo nesses reinos é o Górgona. Nenhum comércio ocorre entre nenhum dos reinos e o resto de Anuire; tudo o que eles produzem vai diretamente para a Coroa do Górgona, em troca do qual eles recebem permissão para invadir caravanas por comida.

Um mago escondido em Mur-Kilad usa as montanhas para alimentar magia estranha, mas ninguém sabe se este Mago de Pico (FA; M8; An, maior, 32; N) trabalha a favor ou contra o Górgona.

Descrição: A terra em Markazor e Mur-Kilad é dura e áspera. Esses domínios sofreram muito com os esforços de mineração de goblins e anões para a fabricação de armas para os exércitos do Górgona. As árvores foram colhidas, os rios poluídos e as montanhas escavadas. Ainda assim, a população vasculha a terra em busca de mais recursos. Os estados fantoches não têm cidades, apenas pequenas cidades situadas para melhor servir ao esforço de guerra do Górgona, movendo-se à medida que a estratégia da abominação muda. Aqueles que vivem nessas cidades temporárias sempre se sentem deslocados.

Tanto os goblins quanto os anões parecem mal-humorados, ressentidos com o poder do Górgona sobre eles. Só porque eles vivem juntos não significa que eles gostam um do outro - na verdade, cada raça passou a odiar a outra ainda mais ao longo do tempo. As brasas dessa animosidade permanecem depositadas, mas não será preciso muito para trazer a chama à tona. Como a penalidade por lutar dentro das fileiras é a morte, os dois povos vivem em paz por enquanto. No entanto, seu ressentimento transparece em suas relações com os outros. Ambas as raças sempre parecem ativamente hostis aos visitantes, prontas para entrar em uma briga com pouca provocação.

Os anões originalmente escolheram seu reino infestado de monstros para que pudessem proteger toda a terra das incursões de anões. A chegada do Górgona mudou tudo isso, e os orogs agora vagam pela área, intimidando por capricho.

thurazor

Alinhamento: Ordeiro e mau.

Status: Não disponível para PJs.

Província*	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Baía Sangrenta (2/5)	TG	TrG	AD	SO TA
Colinas Esmagadoras (3/4)	TG	TrG	GTh	TA
Pico da Perdição (2/6)	TG	TrG	AD	SO TA
Madeira Caída (4/3)	TG	TrG	AD	SO
	AD	TOC	GTh	
Mergarrote (4/3)	TG	TrG	AD	SO
	GTh	TOC	GTh	
Libertação da Tempestade (3/4)	TG	TrG	AD	SO
			GTh	

Abreviações: TG=Tie 'skar Graecher (Thurazor); TrG=Triunfo dos Goblins (Kral Tivo-Toes); AD=Adaere Doneim (Importações e Exportações do Norte); SO=Sem Olhos (Sem Olhos); TA=To-rele Anviras; GTh=Gaelin Thurid (Mercadores da Alta Anuire); TOC=Templo Oculto de Cuiraécen (Linnias Baccaere).

* Os níveis de fortificações são desconhecidos.

Regente: Sua Eminentíssima Alteza, Tie 'skar Graecher (MG; G7; Az, menor, 24; LM), governa o reino de Thurazor. Ele a arrancou do governante diante dele e espera que ela seja tirada violentamente dele por um de seus próprios soldados - mas ele tem alguns truques na manga para qualquer possível usurpador. Graecher é um velho rei goblin astuto.

◆ **Tenentes:** Graecher mantém o xamã Kral Two-Toes (MG; Sa6; Az, maculado, 10; LM) com ele para dispensar justiça e manter o povo alinhado com as ameaças da ira divina. O Rei de Thurazor não confia em Kral, mas permite que o xamã tenha rédea solta, como herdeiros para manter o favor com os goblins mais fanáticos. Ele também envia este tenente para lidar com assuntos menores do Reino de tempos em tempos.

Províncias: As seis províncias de Thurazor foram pouco exploradas pelos anuireanos, apesar da madeira nobre e das fontes mágicas disponíveis.

PNJs importantes: Embora Graecher não perceba, as guildas de Cariele e Dhoesone querem garantir que o reino funcione sem problemas, para proteger suas receitas. Neste assunto, as guildas trabalham juntas, embora qualquer domínio com uma presença de guilda deva esperar alguma punhalada pelas costas.

Kral sabe que os santuários dos deuses humanos estão escondidos no reino. Os templos, ficando mais

fortes o tempo todo, atendem aos goblins cansados do constante derramamento de sangue e ódio que o deus goblin prega. O xamã não tem ideia da localização desses templos, mas acha que está se aproximando. Quando ele finalmente os encontrar, ele sacrificará os goblins pagãos com abandono.

Descrição: Sem dúvida, Thurazor é o mais civilizado de todos os reinos goblins em Anuire. Embora os habitantes explorem suas terras, o domínio parece estar em melhores condições do que os outros reinos. Os goblins tentam manter seu ambiente - eles até tentam substituir as árvores que cortaram e cobrir as minas que cavaram, uma vez que extraíram os minerais. A preocupação dos goblins com o ambiente é algo que nenhum Ceriliano jamais esperaria.

Claro, essa consideração não significa que os moradores de Thurazor se afastaram de seus maus caminhos - longe disso. É só que seu rei desviou sua atenção da guerra e da carnificina para outros campos, como o comércio, que o beneficiam mais.

Seus súditos entendem essa manipulação real, mas parecem ter medo de contrariá-la - Graecher paga bem seus executores. Então, os goblins aqui trabalham, minerando e florestando, enquanto os mais violentos escapam para os Cinco Picos ou Dhoesone para formar companhias mercenárias.

Este padrão convém ao Rei de Thurazor. Isso não apenas livra seu reino de trabalhadores pobres, mas também remove aqueles com maior probabilidade de ameaçar seu trono. As chances são boas de que eles sejam mortos em uma guerra estrangeira ou outra, e Graecher não terá que se preocupar com eles nunca mais. Se muitos de seu povo começarem a se tornar violentos, o rei imagina que ele sempre pode começar uma guerra com um de seus vizinhos, então pedir paz quando suficientes encenqueiros tiverem caído no caminho.

Sua atitude caprichosa em relação aos tratados dificulta as relações com Thurazor. Os vizinhos do domínio aprenderam que podem confiar nos goblins para manter um acordo enquanto for conveniente para o rei goblin. É um crédito para a astúcia de Graecher e sua capacidade de inspirar confiança de que ele continua a reescrever tratados com seus vizinhos, enquanto faz suas ofertas parecerem inestimáveis.

Os goblins de Thurazor se tornaram lenhadores, desistindo de sua tradição montanhosa e se adaptando à floresta. Embora eles nunca se tornem tão talentosos quanto os elfos em se mover pelas florestas, eles podem rastejar pela floresta sem fazer barulho indevido. Os melhores deles partem para se tornarem batedores e espiões para os reinos humanos; alguns até estudam com guardas humanos!

outros domínios

Muitos domínios de sacerdotes, ladrões e magos nas Marcas do Norte podem ser caracterizados por uma coisa: ganância. Embora as principais redes de templos e guildas da região ganhem riqueza às custas dos outros, o mago mais poderoso tempera sua fome de poder com o pensamento racional. Os anuireanos têm tão pouca informação sobre muitos domínios do Norte que os pontos fortes de várias propriedades aqui muitas vezes permanecem desconhecidos.

templos

Os dois templos mais influentes do Norte são o Bosque de Carvalho de Aeríc e a Igreja Reformada Setentrional de Sarímie, embora alguns templos para outros deuses estejam espalhados pela terra. Além disso, como a maioria dos domínios do Norte está sob controle não humano, poucos templos humanos têm qualquer influência aqui.

igreja reformada setentrional de sarímie

Alinhamento: Neutro.

Status: Não disponível para PJs.

Resumo: A Igreja Reformada Setentrional de Sarímie concentra seu poder em cidades e vilas maiores: os centros de riqueza do Norte. Alguns templos menores aparecem em todo o campo.

Fortificação	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Templo	5	Melivieno (5/2)	Cariele/Gladanil
Templo	3	Beiradamontanha(5/4)	Cariele/Gladanil
Templo	5	Vaudorrio (5/2)	Cariele/Gladanil
Templo	0	Sidhuire (2/5)	Dhoesone/ Dhoesone
Templo	1	Ruidewash (2/5)	Dhoesone/ Dhoesone
Templo	3	Sonnellind (4/3)	Dhoesone/ Dhoesone
Templo	2	Tradebhein (2/5)	Dhoesone/ Dhoesone
Templo	3	Nolien (3/2)	Dhoesone/ Dhoesone

Regência Gerada/Acumulada: 25/21 PR.

Tesouro: 30 BO.

Regente: A Prelada Larra Nielems (FA; Sa8, Sarímie: Br, maior, 32; NM) governa a Igreja Reformada

Setentrional. Ela vê isso como uma organização que gera dinheiro.

Descrição: A Igreja Reformada Setentrional é a igreja dominante de Cariele e, de fato, da maioria das Marcas Setentrionais.

Outros templos das Marcas do Norte (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Forja de Moradin (Ruarch Martelo de Rocha)	Mur-Kilad (desc)
◆ Égide de Haelyn*+ (Antia Maricoere)	Cariele (0)
◆ O Bosque de Carvalho de Aeríc* (Günther Brandt)	Dhoesone (5) Cariele (0)
◆ Bastião da Verdade de Haelyn (James Ardannt)	Dhoesone (8)
◆ A Mão de Azrai (A Mão de Azrai)	Coroa do Górgona (desc) Markazor (desc) Mur-Kilad (desc)
◆ Templo Oculto de Cuiráécen** (Linnias Baccaere)	Cinco Picos (desc) Thurazor (desc)
◆ Vos dos Cinco Picos (desconhecido)	Cinco Picos (desc)
◆ + Templo Aprovado de Markazor(desconhecido)	Markazor (desconhecido)
◆ * Triunfo dos Goblins(Kral Dois-Dedos)	Thurazor (desconhecido)
* Também encontrado nas Terras Centrais.	
** Também encontrado na Costa Oeste.	
+ Também encontrado nas Marcas Orientais.	

guildas

No mundo cruel das guildas do Norte, os três que Mheallie Bireon controla continuam sendo os gigantes nítidos.

companhia mercante coroa de pedra fonte do maesil comércio das terras do norte

Alinhamento: Neutro e mal.

Status: Não disponível para PJs.

Resumo: Este empreendimento gigante está forçando outras guildas do Norte a encontrar pastagens verdes em outras regiões.

Fort.	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Lei	3	Melivieno (5/2)	Cariele/Gladanil
Guilda	5	Melivieno (5/2)	Cariele/Gladanil
Lei	2	Beiradamontanha (3/4)	Cariele/Gladanil
Guilda	3	Beiradamontanha (3/4)	Cariele/Gladanil

Lei	3	Vaudorrio (5/2)	Cariele/Gladanil
Guilda	5	Vaudorrio (5/2)	Cariele/Gladanil
Guilda	3	Alaroine (5/0)	Alamie/Alam
Guilda	3	Deseirain (3/2)	Alamie/Alam
Guilda	2	Hildon (2/3)	Alamic/Alam
Guilda	1	Nortmoor (1/4)	Alamie/Alam
Guilda	1	Sorelies (1/4)	Alamic/Alam
Lei	1	Sonnelind (4/3)	Dhoesone/Dhoesone
Guilda	2	Sonnelind (4/3)	Dhoesone/Dhoesone
Lei	0	Tradebhein (2/5)	Dhoesone/Dhoesone
Guilda	2	Tradebhein (2/5)	Dhoesone/Dhoesone
Guilda	2	Avallaigh (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Guilda	2	Bhindraith (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Guilda	2	Cwmbheir (6/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Guilda	3	Alamsreft (3/2)	Tuornen/Flaertes
Guilda	0	Haesrien (5/0)	Tuornen/Flaertes
Guilda	3	Monsedge (3/2)	Tuornen/Flaertes
Guilda	2	Ghonallison (2/3)	Tuornen/Flaertes

Regência Gerada/Acumulada: 40/22 PR.

Tesouro: 60 BO.

Regente: Mheallie Bireon (FA; L8; Br, maior, 37; NM) controla todas as três guildas associadas, e ela não se curva a ninguém. Depois de subir dos acampamentos florestais de Caricle, ela jurou ser dona de tudo um dia.

Descrição: Não há nível em que esta regente mercante não se incline para espremer outro policial, e ela contratou muitos bandidos para impor sua vontade. As outras guildas do Norte têm que jogar do jeito que ela faz, ou eles se encontram fora do negócio.

Outras guildas das Marcas do Norte (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Príncipe de Tuarhieval (Fhilaraene)	Tuarhieval (2)
◆ Importações e Exportações do Norte (Adaere Doneim)	Dhoesone (7) Tuarhieval (5) Thurazor (desconhecido)
◆ Mercadores da Alta Anuire* (Gaelin Thuried)**	Dhoesone (2)) Thurazor (desconhecido)
◆ Andien e Filhos** (Bannier Andien)*	Dhoesone (3)
◆ Mercadores Stjordvik (Storm Holtson)	Dhoesone (6)
◆ O Górgona	Mur-Kilad (desconhecido) Markazor (desconhecido)

* Também encontrado nas Terras Centrais.

** Também encontrado na Costa Oeste.

fontes

Poucos magos do Norte se aproximam da extensão do poder desfrutado por Fhilaraene, Príncipe de Tuarhieval. O único mago que chega perto é o Sem Olhos dos Cinco Picos.

fhilaraene

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Resumo: As propriedades mágicas, de guilda e legais de Filaraene listadas aqui compõem Tuarhieval.y.

Fort.	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Lei	2	Llyrandor (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Fonte	6	Llyrandor (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Lei	2	Gymryr (3/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Fonte	5	Gymryr (3/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Lei	2	Dhoneaghamiere (3/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Fonte	5	Dhoneaghamiere (3/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Lei	2	Braethindyr (4/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Guilda	2	Braethindyt (4/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Fonte	4	Braethindyr (4/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Lei	0	Avallaigh (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Fonte	5	Avallaigh (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Lei	1	Bhindraith (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Fonte	4	Bhindraith (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Guilda	0	Bhindraith (2/6)	Tuarhieval/Fhilaraene
Lei	4	Cwmbheir (6/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Fonte	5	Cwmbheir (6/5)	Tuarhieval/Fhilaraene
Guilda	0	Cwmbheir (6/5)	Tuarhieval/Fhilaraene

Regência Gerada/Acumulada: 69/67 PR.

Tesouro: 34 BO.

Regente: O príncipe é descrito em detalhes no verbebe Tuarhieval nas páginas 54 e 55.

Descrição: Fhilaraene, um dos magos mais fortes de Anuire, não dá a outros reinos motivos para temer. Mas, à medida que a facção anti-humana em sua corte cresce, os reinos vizinhos podem se arrepender de sua proximidade.

Outras magos das Marcas do Norte (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ O Sem Olhos	Cariele(0) Cinco Picos (desconhecido) Thurazor (desconhecido)
◆ Clumine Dhoesone	Dhoesone (20)
◆ Daeric Dhoesone	Dhoesone (29) Caricle (0)
◆ O Górgona	Coroa do Górgona (72) Markazor (desconhecido) Mur-Kilad (desconhecido)
◆ Pico do Mago	Mur-Kilad (desconhecido)
◆ Torele Anvira**	Thurazor (desconhecido)

** Também encontrado na Costa Oeste.

Os viajantes que tentam descrever sua visita às Marcas Orientais geralmente não podem fazer o trabalho sem usar a palavra diversidade. O imprevisível geralmente também aparece.

Ao norte, nas Marcas, fica o Sielwode, uma floresta selvagem nunca temperada pela mão do homem. Manadas maciças cuidadas por um par de pastores pastam na parte central da região leste. Cavalos selvagens correm pelas planícies do sul, que gradualmente dão lugar a zonas úmidas, onde um viajante pode se encontrar atolado em pântanos e areias movediças antes de perceber o que aconteceu. O espesso dossel de folhas impede que a luz atinja o solo encharcado, e tempestades ferozes ocasionalmente açoitam a terra, quebrando o que não dobrará.

Essas terras orientais, posicionadas nas margens do Golfo de Coerany, formam uma ponte entre Anuire e o resto de Cerília. Eles mantêm as poucas rotas terrestres conhecidas para Brechtür e Khinasi, embora atravessar as passagens apresente mais riscos do que a maioria dos comerciantes gostaria de suportar: o Sielwode bloqueia a passagem para Brechtür, e as terras da Químera abrangem a passagem para os Khinasi. Não é difícil entender por que os comerciantes anuireanos foram para as águas. Também não é difícil ver por que o resto de Anuire deixou as Marcas Orientais principalmente por conta própria.

Alguns dizem que as Marcas Orientais parecem as menos "anuireanas" de todas as terras de Anuire. Talvez seja por causa da influência khinasi vindo do leste, ou simplesmente porque os regentes orientais tendem a não exibir as táticas de apunhalar pelas costas tão favorecidas pelos outros governantes da terra. Os regentes desta área parecem mais inclinados à não-agressão e à diplomacia, em vez de força bruta e enormes armamentos.

As pessoas do Oriente ecoam essa atitude. Eles parecem até temerários, difíceis de provocar e geralmente agem de forma amigável com os estranhos.

Claro, isso não quer dizer que eles deixaram outros os empurram; é só que eles permanecem agradáveis enquanto recusam os ditames de um estranho. Esses individualistas, embora menos robustos do que o povo das Marcas do Norte, são civilizados e mais inclinados artisticamente do que

outros Anuireanos.

Apesar do fato de que a área oferece pouca madeira ou pedra preciosa, os maiores

artesãos da história da terra vieram das Marcas Orientais.

A principal indústria do Oriente é a criação e venda de cavalos e gado. Garanhões do reino de Coerany obtêm preços altos em Anuire; cavalos treinados pelo próprio cajado do regente trazem ainda mais. Naturalmente, es-

ses cavalos tornam-se alvos principais para ataques de elfos ou bandidos humanos, e os pastores coeranianos permanecem pressionados para manter os invasores à distância. Alguns pastores darão suas vidas para proteger seus meios de subsistência - dezenas morrem a cada ano em escaramuças com ladrões de cavalos.

Os pântanos do Oriente são mal mapeados e pouco conhecidos. Os principais pântanos da área são apenas três: o Ruína da Esperança em Elinie, as Terras Submersas na fronteira de Osoerde e Coerany e o Fimdalma em Osoerde. Alguns dizem que as bruxas chamam esses pântanos de lar, atraindo as pessoas para consumi-los e seus espíritos. Outros acham que o lendário dragão Sangueturfo constitui o verdadeiro perigo dos pântanos, embora ninguém tenha visto o réptil por anos. Independentemente disso, todos os orientais consideram os pântanos locais de perigo e mau presságio para evitar a todo custo.

as marcas orientais hoje em dia

◆ Bem, nem todos os habitantes locais evitam os pântanos. Alguns indivíduos destemidos vivem se aventurando lá para coletar ervas raras e madeira, tão escassas nas planícies orientais. Criminosos fugitivos às vezes acham preferível aprender a viver dos pântanos do que balançar do poste da forca. Outros ainda trabalham como guias e batedores, levando caçadores e caçadores de tesouros para os pântanos em busca de grandes animais ou riquezas.

- ◆ As maiores ameaças no Oriente vêm da Quimera que vive nas proximidades e dos invasores Khinasi. Os impulsos expansionistas de Ghoere tornam esse domínio a oeste uma ameaça sempre presente também. Finalmente, os elfos ainda carregam a gheallie Sidhe da segurança de sua terra natal em Sielwode.
- ◆ Os elfos, enquanto isso, têm que lidar com os goblins de Markazor e os anões de Mur-Kilad, que ficam cada vez mais ousados a cada temporada que passa. Os cavaleiros élficos não podem esperar manter todos esses exércitos sob controle. Algumas pessoas sussurram que as forças dos goblins quase trocaram o coração da Sielwode para que os maravilhosos semi-humanos

da terra possam conseguir até mesmo apoio humano em breve.

- ◆ Os reinos anões do Oriente também enfrentam seus próprios perigos. Os anões de Baruk-Azhik mantêm sua antiga vigília dos orog abaixo dos Picos de Ferro, trabalhando cada vez mais para conter os humanoides brutais sob a terra, então eles não podem ameaçar os habitantes da superfície. Todos os anos, os orogs montam outra expedição para alcançar o mundo acima, e ultimamente sua força crescente tem sobrecarregado os anões indevidamente. Em breve, eles podem não ser capazes de continuar suportando suas perdas anuais surpreendentes



1 cm = 32 km

baruk-azhik

Alinhamento: Ordeiro e bom

Status: Recomendado. (Este é um bom exemplo de um domínio anão.)

Províncias/Propriedades: Quatro das cinco províncias de Baruk-Azhik são governadas por thanes; a quinta permanece sob a alçada do próprio grão-thane

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Retiro de Bran (4/1)	GB (4)	FM (4)	DW (2) EL (2)	-
Lamento do Penhasco (4/1)	GB (4)	FM (4)	DW (2) EL (2)	-
Vitória da Terra (3/6)	GB (3)	FM (3)	DW (3)	-
o Promontório (3/6)	GB (3)	FM (3)	DW (3)	-
Rachapedra (5/4)	GB (5)	FM (5)	ML (3) DW (2)	-

Abreviações: GB= Grimm Barbacinza (Baruk-Azhik); MF=Forja de Moradin (Ruarch Martelo de Rocha); DW=Diirk Watershold (Guilda Real de Baruk-Azhik); EL=Elamien Lamier (Guilda Mercante dos Pontos do Leste); ML=Moerele Lannaman (Transportadores do Maesil).

- ◆ **Lei:** A lei de todo o reino reside no grão-thane Grimm Barbacinza.
- ◆ **Templos:** A Forja de Moradin é a única religião reconhecida de Baruk-Azhik. Anões não adoram deuses humanos e não toleram sacerdotes que tentam convertê-los.
- ◆ **Guildas:** Diirk Watershold (MD; L10; An, menor, 29; NB) de Baruk-Azhik detém a maior parte do comércio aqui. Moerele Lannaman de Mhoried e Flamien Lamier de Elinie lutam pelas terras restantes.
- ◆ **Fontes:** Nenhum mago extrai energia daqui.

Regência Gerada/Acumulada: 38/35 PR.

Tesouro: 40 BO.

Exército: Naturalmente, Baruk-Azhik se protege com um exército de anões. Os anões insistem em receber algum pagamento por seus serviços- eles têm casas para morar e forjam onde poderiam estar trabalhando, afinal, mas concordam em aceitar apenas um mínimo pagamento. A maioria das unidades realmente se concentra em manter a segurança ao redor dos túneis de Orog e não necessariamente se preparou para uma invasão de fora. O exército de Baruk-Azhik contém:

- ◆ 4 unidades de guardas anões.
- ◆ 4 unidades de besteiros anões.
- ◆ Mais duas unidades de

cada tipo ficam disponíveis um movimento de guerra após a guerra ser declarada, pois os anões deixarão seus trabalhos em massa para defender suas amadas terras.

Regente: O grão-thane de Baruk-Azhik, Grimm Barbacinza (MD; G/Sa 7/8; An, maior, 38; OB), parece um anão severo, cuja principal preocupação na vida é o genocídio dos orogs sob os Picos de Ferro. Ele age de forma amigável com amigos comprovados da causa anã e apoia os empreendimentos de seu povo com entusiasmo, mas encontra poucas razões para procurar companheiros fora de sua própria raça.

Ele não desdenha dos humanos, mas quer que eles provem seu valor antes de confiar neles com qualquer tarefa ou tesouro de valor. De fato,



ele conhece alguns humanos excelentes em seu tempo, e parte da missão que ele dá a seus grupos comerciais é explorar humanos prováveis para recrutamento futuro para as fortalezas de Baruk-Azhik.

- ◆ **Tenentes:** Barbacinza tem quatro tenentes, cada um com o título honorário "thane" e o poder de tomar decisões pelo reino. Os thanes também lideram um clã, então eles devem responder ao povo, bem como ao seu grão-thane. Cadathane governa a província de seu clã, deixando o regente livre para responder às suas mais sérias

PNJs importantes: Um amigo próximo de Grimm Barbacinza, Diirk Watershold ("Isso é 'Dirk' com dois is?") é o anão com maior probabilidade de encontrar pessoas de

fora. Como chefe da guilda comercial de Baruk-Azhik, ele lida com anuireanos que lutam contra os elementos (e a terra) para negociar com os anões.

Este sujeito jocoso pode avaliar friamente o valor de uma pessoa com um olhar. Diirk não é apenas um mercador, mas um ladino da mais alta qualidade. Ele lidera as defesas internas de Baruk-Azhik, enquanto sua rede de espionagem se estende até Coeranys e Osoerde. Grimm Barbacinza confia nos relatórios de Diirk e em sua boa vontade.

Descrição: Como se poderia esperar de um rei anão, Baruk-Azhik é um país montanhoso, picos cobertos de neve e desfiladeiros traiçoeiros marcam este domínio, desafiando qualquer um que o atravesse. O ar parece fresco e rarefeito na parte superior das montanhas, e o vento pode gelar um viajante até os ossos. Os rios correm pelas ravinas, esculpindo seu caminho através da rocha como fizeram por milênios.

Os álamos resistentes se agarram à terra e os arbustos cobrem toda a paisagem. Os Picos de Ferro protegem a vizinha Khinasi do pior do clima de Anuire - o que significa que Baruk-Azhik é agredido ainda pior. O uivo dos ventos, como espíritos perdidos nessas cordilheiras, faz os moradores locais sussurrarem que aqueles que perdem suas vidas nas montanhas devem habitar o vento para sempre.

Os anões pouco fizeram para estragar a superfície externa das montanhas - em vez disso, eles se concentram na construção de fortalezas internas. Cada província tem uma dessas fortalezas, a casa de um único clã. Embora os penhascos do lado de fora possam ficar agitados e golpeados pelo vento, os interiores de cada clã são verdadeiramente maravilhosos.

Embora a maioria das pessoas conheça os anões como mestres da pedra, eles não têm ideia de como a raça consumou sua arte nessas fortalezas. Grandes blocos de pedra se mantêm unidos com apenas uma rachadura para marcar sua união. Os tetos e pilares das áreas comuns brilham, tão bem polidos que a própria rocha parece brilhar. Os alojamentos e as áreas do templo são lugares que os humanos, por mais confiáveis que sejam, podem nunca ver. Mesmo assim, colocar os olhos em qualquer sala além do salão de entrada da propriedade de um clã é uma honra maior do que a maioria dos anuireanos já desfrutou.

◆ **Capital:** A capital de Baruk-Azhik, Alegria de Pedra, está localizada em Rachapedra, a província que governa pessoalmente. Todas as questões de justiça que os thanes não podem decidir vêm antes de Barbacinza aqui. Este acordo se tornou o centro de comércio do domínio.

◆ **Mercadorias:** Todos os itens de fabricação anã permanecem sempre avidamente procurados por aqueles que valorizam o verdadeiro artesanato. No entanto, os bens dos anões deixam o reino apenas com pouca frequência, pois os anões tendem a negociar apenas entre si. No entanto, as rotas comerciais levam a Ruorven em Coeranys e Shieldhaven em Mhoried, e uma estrada secreta atravessa o Sielwode até sua capital, Siellaghriod. Outras rotas comerciais incluem uma para Moriel e outra para Ilien.

Aliados: Baruk-Azhik não tem verdadeiros aliados. Embora eles eventualmente possam precisar de tais amigos para ajudar em sua guerra contra os sapos, os anões são muito orgulhosos para pedir alianças humanas. Os humanos, por sua vez, negociam com os anões de bom grado, mas temem ofender os anões oferecendo ajuda.

Inimigos: Exceto pelos orogs dentro das montanhas, os anões de Baruk-Azhik não têm inimigos mortais. Quase um inimigo tão grande quanto os orogs são os anões de Mur-Kilad, sob o domínio do Górgona. Um anão Baruk-Azhik atacará um anão Mur-Kilad à vista, esforçando-se para derrotar o outro de volta à terra de onde veio, para que o Mur-Kiladan não ofenda a terra com sua vida. Naturalmente, os anões Mur-Kilad se sentem cautelosos ao entrar em batalha envolvendo outros anões.

Condições Especiais: Os orogs sob os Picos de Ferro ficam cada vez mais poderosos a cada ano que passa. Cada anão perdido se torna uma vitória para os orogs, enquanto um orog perdido parece pouco motivo de preocupação para os governantes do orog. A população de Baruk-Azhik diminui constantemente a cada ano, enquanto as rãs continuam crescendo. Grimm Barbacinza começou a pensar que os anões só podem resolver o problema dos orogs varrendo as cavernas subterrâneas das bestas com força. Embora essa tática signifique severas perdas anãs, também acabaria com a ameaça dos anões - pelo menos por enquanto.

o quimaeron

Alinhamento: Caótico e mal.

Status: Não disponível para PJs.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Bamiere (1/4)	CdL (1)	-	-	Qu (4)
Careine (2/6)	CdL (1)	AF (1)	CdL (2)	Qu (5)
Hamein (1/5)	CdL (1)	BA (1)	CdL (1)	TIM (4)
Lyssan (2/7)	CdL (2)	BA (1)	CdL (2)	Qu (7)
		AF (1)		
Mhowe (2/4)	CdL (2)	-	CdL (2)	TIM (4)
Ruorkhe (1/6)	CdL (1)	-	CdL (1)	Qu (6)
Salviene (1/5)	CdL (1)	-	-	Qu (5)

Abreviações: CdL=Conselho de Líderes; Qu=a Quimera; AF=A Fortaleza (Tugacre Issimane); BA=Bênção da Água (Phisaid Uriene); TIM=Três Irmãos Magos.

Regente: Embora leve o nome da Quimera, este domínio é governado apenas por um conselho frouxo de líderes de cidades e aldeias, que se reúne de vez em quando na capital nominal, Lyssan. Todos eles se curvam à Quimera, que se diz ter sido uma feiticeira meio-elfa um dia.

◆ **Tenentes:** O Conselho de Líderes emprega policiais e outros assessores.

Províncias: As sete províncias da Quimaeron refletem a população muito pequena do domínio. A Quimera passa a maior parte do tempo em Ruorkhe.

A ação da regra não tem efeito aqui: não há como atrair pessoas para a casa de uma abominação. Somente aqueles que não têm para onde fugir permanecem.

PNJs importantes: Rumores afirmam que um templo para Nesirie se esconde nos altos picos das montanhas, bem como um templo para Cuiraécen, mas ninguém sabe quais sacerdotes solitários poderiam mantê-los.

O poder mágico permeia o Chimaeron, e magos chamados Três Irmãos decidiram tentar controlá-lo. Infelizmente, eles ignoram o fato de que dezenas de magos tentaram antes deles, e nenhum viveu para se gabar de suas proezas mágicas. Ainda assim, os irmãos continuam a aprender as fontes da terra e não parecem muito assustados com a Quimera, que controla a maioria deles.



Descrição: Os Picos de Ferro atravessam o Quimaeron e dominam sua paisagem. Alguns dizem que as rãs vivem nessas montanhas, mas a maioria das pessoas assume que elas morreram ou se mudaram.

As montanhas de Quimaeron parecem menos duras do que as da cadeia Coroa de Pedra, mas ainda muito difíceis de atravessar sem treinamento adequado ou um guia. Os passes não são confiáveis, pois as neves fecham durante boa parte do ano. Para os exércitos, as montanhas são praticamente intransitáveis, e os vizinhos Coerany e Baruk-Azhik não aceitariam tropas marchando por suas terras para manter os passes abertos. Além disso, é do melhor interesse de ambos os vizinhos garantir que as passagens da montanha permaneçam fechadas - seu isolamento das terras de Quimaeron permite que eles permaneçam reinos de fronteira, como desejam, em vez de se tornarem o centro de rotas comerciais movimentadas.

Embora não seja propriamente uma parte de Anuire, os governantes sábios se lembram de tomar cuidado com Quimaeron. Não só abriga um awnshegh cruel, mas também serve como um refúgio para canalhas. Várias pequenas cidades surgiram entre suas províncias, cada uma distribuindo sua própria marca de justiça - os piores criminosos se veem alimentados pela Quimera ou eleitos para o cargo.

coerany's

Alinhamento: Caótico e bom. (Coerany's não interfere no funcionamento de outros reinos, e espera o mesmo em troca. Infelizmente, isso não funciona.)

Status: Recomendado.

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Bogsend (3/2)	EC (1)	VPA (1)	GH (3)	2Pa (2)
Caudraight (4/1)	EC (2)	EH (2)	DW (2)	-
		VPA (2)	GH (2)	
Sombraprofunda (3/2)	EC (2)	VPA (2)	DW (3)	TIM (2)
Duornil (2/3)	EC	VPA (1)	DW (2)	TIM (3)
Mistil (2/3)	EC (1)	VPA (2)	DW (2)	TIM (3)
Ranien (2/3)	EC (1)	VPA (1)	EL (2)	TIM (3)
Ruorven (4/1)	EC (3)	VPA (3)	DW (2)	-
		EH (1)	EL (2)	

EC=Eluvie Cariele; VPA=Vida e Proteção de Avanalae (Medhlorie Haensen); GH=Ghorien Hiriele (Mercadores das Terras Altas); 2Pa=Segundo Mago do Pântano; HA=Égide de Haelyn (Antia Maricoere); DW= Diirk Watershold (Guilda Real de Baruk-Azhik); TIM=Três Irmãos Magos; EL=Elamien Lamier (Guilda Mercante dos Pontos do Leste).

Regente: Eluvie Cariele (FA; G2; Ma, menor, 23; CB) é a governante de Coerany's. Embora sua tataravó tenha fundado o domínio que leva seu nome, o clã Gladanil que governa lá retirou sua família daquela terra gradualmente, até que nenhum deles permaneça.

Cariele, uma mulher independente, exige pouco de seu povo e espera pouco em troca. No entanto, ela sente uma profunda responsabilidade pelo bem-estar dos cidadãos e se esforça para mantê-los livres. Ela não controla quase nada da lei de sua terra, embora use suas propriedades legais (e o ouro de suas rotas comerciais) para forçar aqueles que adotariam a lei para seus próprios fins.

◆ **Tenentes:** Medhlorie Haensen (FA: Sa2, Avanalae; An, maior, 36; OB), o Alto Hierofante da Vida e Proteção de Avanalae, serve como assessor e conselheiro pessoal de Cariele e ajuda a contribuir com a regência para manter os moradores desta terra livres. Como a regente, ela se sente dedicada a Coerany's e deseja pouco mais do que sua liberdade de Osoerde e Ghoere, que procuram explorá-la.

O Capitão da Guarda é um sujeito chamado Aedric Bherenstae, um cavaleiro e espadachim consumado. Ele carrega inúmeras cicatrizes obtidas protegendo sua regente de atentados passados contra a vida dela, o que parece colocar sua lealdade fora de questão - exceto que alguém apreendeu sua esposa e filho. O aprisionador os liberará apenas se Aedric se afastar. Obviamente, o capitão precisa encontrar uma maneira de sair dessa situação o mais rápido possível.

Províncias: As sete províncias de Coerany's permanecem escassamente povoadas, uma vez que a maioria das pessoas fugiu do ambiente chuvoso do reino, buscando climas mais ensolarados.

PNJs importantes: Várias guildas estabeleceram interesses comerciais em Coerany's, mas ainda não se mostraram à altura da tarefa de conquistar um governante hostil à sua presença. Apenas a guilda de Baruk-Azhik, controlada por Diirk Watershold, permanece totalmente bem-vinda em Coerany's - e isso só porque ele vem aqui irregularmente. Ainda assim, Watershold e Caricle têm um entendimento, e o anão traz mais do que ouro quando chega aqui - ele também contribui com a regência do reino em troca de favores desconhecidos.

Os Três Irmãos Magos que buscam conquistar a magia de Quimeron também possuem algumas fontes em Cocrany's, embora se afastem das Terras Submersas na fronteira de Oserde. Se eles fazem isso por respeito ou medo do que está dentro, ninguém sabe.

Descrição: O vasto e ondulado país de Coerany's termina no sudeste, no golfo que leva seu nome. O terreno do reino varia entre grama e pântano, tornando-se um território privilegiado para a criação de cavalos e gado.

Aqueles que cuidam dos rebanhos itinerantes são conhecidos como terrandantes. Esses guardas, treinados desde o nascimento para conhecer os animais de Coerany's, são os únicos responsáveis pelos animais errantes das planícies. Eles protegem os animais de perigos humanos e naturais. Os Terrandantes colhem o maior respeito em Coerany's, pois seu trabalho mantém o dinheiro fluindo para o domínio.

Tempestades vindas das montanhas de Baruk-Azhik e estrondo pelas Terras Centrais encontram em Coerany's seu destino final. É raro quando um dia inteiro permanece limpo, então toda esta terra permanece bem irrigada constantemente. Os pântanos e brejos excessivamente comuns tornam a coleta de turfa um trabalho normal.

Os habitantes de Coerany's se encontram felizes e livres. O reino é a ideia deles de paraíso, e eles o defenderão conforme necessário. Essas pessoas apaixonadas e dedicadas vivem suas vidas com alegria.

A capital, Ruorven, fica ao longo do rio que brota do pântano de Elinien. Qualquer coisa boa de Elinie: descer o rio chegar a Ruorven primeiro, permitindo que Coerany's os taxasse se necessário.

osoerde

Alinhamento: Ordeiro e mau sob o governo de Jaison Raenech, caótico e bom sob o de William Moergen.

Status: Não disponível para PJs. (Osoerde é um excelente reino vilão.)

Província	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Algael (273)	JR (2)	CIH (2)	DW (2)	MP (3)
Brothendar (3/2)	JR(3)	IAT (3)	GH (3)	MP (2)
Ghalliere (2/3)	JR (1)	CIH (2)	GH (2)	2Pa (3)
Gullport (372)	JR (3)	IAT (2)	-	2Pa (2)
Moergen (2/3)	WM (2)	CIH (2)	DW (2)	2Pa (3)
Moriel (4/1)	JR (3)	IAT (3)	GH (2)	2Pa (1)
	WM (1)	VIV (1)	DW (1)	
Fimdalma (2/6)	JR (1)	-	DW (2)	MP(6)
Terras Submersas (2/6)	WM (2)	IAT (2)	-	2Pa (6)

Abreviações: JR=Jaison Raenech (Osoerde); CIH=Coração Inexpugnável de Haelya (Hubaere Armindin); DW=Diirk Watershold (Guilda Real de Baruk-Azhik); MP=Mago do Pântano; IAT=Igreja do Auge da Tempestade (Wincae Rachech); GH=Ghorien Hiricle (Mercadores das Terras Altas); 2Pa=Segundo Mago do Pântano; WM=William Moergen; VIV=Verdadeira Igreja de Vosgaard (desconhecido).

Regente: O governante legítimo de Osoerde é William Moergen (MA; G5; An, maior, 35; CB). No entanto, o tenente mais confiável de seu falecido pai, Jaison Raenech (MA; G7; Br, maior, 36; LM), usurpou o trono. O autodenominado duque despojou o antigo regente de seu poder, deixando Moergen desprovido da bênção de seu pai e fugindo de caçadores de recompensas após a recompensa por sua morte.

O duque cruel se deleita em causar dor e demonstrar seu próprio poder. Este homem arrogante e zombeteiro se orgulha excessivamente de seu rosto sombrio e bonito. Ele mantém suas alianças em segredo, mas todos sabem que seus inimigos incluem Coerany e Aerenwe, que desprezam o que ele fez.

Embora jovem, William Moergen tem olhos com sabedoria que desmente sua idade. Ele fugiu quando ainda era adolescente para evitar a lâmina do carrasco,

e agora ele tenta construir um exército para tirar o duque do poder. Sua juventude leva a esperar uma certa ingenuidade dele; ele usa essa suposição para levar seus inimigos às suas garras. Ainda assim, o duque se mostrou muito astuto para cair nas armadilhas de Moergen, quase como se o usurpador soubesse deles de antemão.

◆ **Tenentes:** Terence Gryphon lidera os homens do duque em sua busca pelo legítimo duque fugitivo.

Este homem duro e capaz parece tão indigno de confiança quanto seu mestre. O núcleo da ambição dentro dele alimenta seu desejo de destruir Jaison Raenech assim que ele capturar e executar Moergen.

William Moergen viaja com um pequeno grupo de companheiros. Esses companheiros herdeiros e plebeus resistentes desfrutam da confiança implícita do herdeiro. Cada um salvou sua vida de uma forma ou de outra ao longo dos anos. Com eles, ele está lentamente ganhando poder para retomar seu trono.

Províncias: As oito províncias de Osoerde são governadas a partir da capital Moriel, localizada na província de Moriel. De sua posição no centro do reino, o duque pode cavalgar sem demora para responder às necessidades de seu povo - e infligir punição.

PNJs Importantes: Dois magos tomaram os pântanos de Osoerde. Embora pouco se saiba sobre esses dois, a maioria das pessoas os ouviu chamados de inimigos mortais, um serve ao duque ilegal, enquanto o outro ajuda Moergen em sua busca para se tornar regente.

Descrição: Exceto por seus pântanos do sul, Osoerde é uma terra de colinas suaves e campos de trigo dourado - o terreno tem pouca variedade. A planície rural sobe do golfo oriental em direção às Terras Centrais. Bovinos e cavalos correm aqui, alguns mansos e outros selvagens.

Hoje em dia, o duque cria castelos ao longo das fronteiras do reino. Ele diz que quer defender a terra, mas qualquer um que o conheça percebe que ele pretende que os fortes forneçam um ponto de partida para seus exércitos varrerem Anuire.

As leis de Osoerde sob Raenech parecem duras e irracionais para os habitantes locais, mas eles se esforçam muito para obedecê-las. Aqueles que não cumprem todas as obrigações da lei sofrem infalivelmente punições severas. Os dois castigos favoritos do duque hoje em dia são empalamento e crucificação. A visão de um camponês pregado em uma árvore impede que alguns viajantes entrem no domínio; também mantém a atividade da guilda no reino a um mínimo aceitável.

Obviamente, as pessoas se sentem menos felizes sob o governo de Jaison Raenech. Por outro lado, Raenech prometeu que aqueles que se rebelarem verão suas famílias e amigos morrerem lentamente diante de seus olhos. Ele também ofereceu uma recompensa substancial a qualquer um que denuncie cidadãos que se rebelam. Esses dois fatores mantêm a população intimidada.

No entanto, William Moergen continua a viajar entre o povo, falando as mesmas palavras que o duque usurpador proibiu o resto deles de pronunciar. O verdadeiro duque evitou armadilhas preparadas para ele e manteve um ou dois passos à frente dos homens de Raenech, mas eles não será capaz de fazer isso para sempre. Sem ajuda, ele logo encontrará sua morte.

o sielwode

Alinhamento: Neutro. (O governante dos Sielwode se preocupa apenas com a natureza e, como regra, não se envolve na política dos humanos.)

Status: Recomendado. (O Sielwode é um exemplo de um reino élfico.)

Província*	Lei	Templos	Guildas	Fontes
Annydwr (2/6)	Is	-	-	Is
Cu Haellyrd (3/6)	Is	-	-	Is
Fhyllalien (6/5)	Is	-	-	Is
Chyllwn (2/6)	Is	-	-	Is
Hoehnaen (3/6)	Is	-	-	Is
Iseare (4/5)	Is	-	-	Is
Llewhoellen (3/6)	Is	-	-	Is
Tuar Llyrien (2/6)	Is	-	-	Is
Ywrndor (2/6)	Is	-	-	Is

Abreviações: Is=Isaelie (Sielwode).

* Os níveis de fortificações são desconhecidos.

Regente: A Rainha Esmeralda Isaclic (FE; M13; Vo, maior, 42; N) vigia a Corte das Fadas de Sielwode. Embora ela se sinta neutra em relação aos humanos e seus reinos, ela sabe que deve punir duramente a invasão humana, para que os homens não acreditem que podem invadir terras dos elfos à vontade.

Isaelie ocupou o trono por mais de cem anos e, nesse tempo, observou as terras humanas lentamente se fundirem de reinos abertamente beligerantes em sua forma atual. Ela sabe que, apesar dos perigos escondidos em suas terras, os humanos acabarão voltando seus olhares para a Sielwode. Os elfos não serão capazes de resistir a eles por muito tempo,

Esta triste rainha sente o destino de seu povo pesadamente sobre seus ombros. Ela pode agir de forma selvagem às vezes, não querendo aceitar a imensa capacidade de destruição dos humanos. Nesses momentos, é provável que ela ordene a destruição de todos os assentamentos humanos dentro de 160 quilômetros. No entanto, ela permanece profundamente impressionada com qualquer tipo de beleza, seja humana ou élfica, natural ou criada. Assim, ela deu à luz vários filhos meio-elfos de ligações com belos homens humanos.

◆ **Tenentes:** No Sielwode, Corwin Rhysdiordan pode fazer qualquer coisa. Este elfo alto, de cabelos escuros e olhos brilhantes aguarda apenas o comando de sua

rainha antes de agir. Se alguém pode convencê-la de um curso de ação, ele pode. Rhys-diordan, uma ranger de 7º nível, tem vários amigos humanos; provavelmente seu conselho mantém a rainha quieta durante alguns de seus humores anti-humanos.

Províncias: As nove províncias do Sielwode permanecem inexploradas pelos humanos - aqueles com a temeridade de tentar descobrir que a própria terra se volta contra eles. A capital da Corte das Fadas é Siel-lagbriod, ou "o Coração do Escudo". Em seu centro fica o Palácio de Cristal, um edifício erguido do centro da terra pela tradição dos governantes do passado. Neste lugar de grandeza, uma única vela segurada da maneira certa pode iluminar todo o edifício.

PNJs importantes: Um emissário de Rhuobhe Matador de Homens atualmente reside no Palácio de Cristal. Adara Cuamhyrcha procura a Rainha Esmeralda como aliada e, talvez, esposa de seu mestre. Ela parece tão fanática por humanos quanto Rhuobhe, mas ele pode não tê-la corrompido completamente.

Descrição: Sielwode não é lugar para humanos. Como em Tuarhievel, a floresta parece escura e sombria, mas a aura de ameaça aqui é palpável. Onde Tuarhievel tem pouca malícia específica para os humanos, a natureza dos Sielwode os repele. Fadas esvoaçantes e ents em movimento lento desdenham o contato com os humanos e querem apenas expulsá-los da floresta ou atraí-los para o perigo. A terra, embora não seja má, despertou e aprendeu o ódio pela humanidade.

Os pântanos ficam em clareiras ao longo do perímetro da terra, protegidos por árvores até que um viajante esteja quase sobre eles. Os incautos podem se encontrar no fundo da areia movediça antes que percebam. Sebes de espinhos se erguem entre as árvores, impedindo aqueles que não conhecem o caminho de entrar na floresta. Flores balançam nas árvores, vomitando um narcótico nos rostos daqueles que passam muito perto, algumas vítimas nunca acordam desse sono.

Mas nem tudo em Sielwode representa perigo. Alguns vales possuem tal beleza que fazem um humano morrer pela mera visão. Carvalhos se aglomeram em torno de fontes cristalinas, enquanto rosas florescem em videiras que envolvem troncos de árvores.

outros domínios

As guildas, templos e magos do Oriente parecem mais gentis do que seus irmãos do Oeste e do Norte, refletindo a relaxada natureza amigável da maioria dos orientais.

templos

Na verdade, apenas um templo de qualquer tamanho faz sua morada permanente nas Marcas Orientais: a Forja de Moradin, com sua base em Baruk-Azhik. Dos outros templos ativos na área, a maioria não catalogou seu poder e exerce muito pouca influência em Anuire.

forja de moradin

Alinhamento: Ordeiro e bom.

Status: Recomendado.

Resumo: Quase todos os anões desta região prestam homenagem a Moradin através deste, seu templo principal.

Fortificação	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Templo	4	Retiro de Bran (4/1)	Baruk-Azhik/Barbacinza
Templo	5	Rachapedra (5/4)	Baruk-Azhik/Barbacinza
Templo	4	Penhascos dos Lamento (4/1)	Baruk-Azhik/Barbacinza
Templo	3	O Promontório (3/6)	Baruk-Azhik/Barbacinza
Templo	3	Vitória da Terra (3/6)	Baruk-Azhik/Barbacinza
Templo	?	Pedra Esmagadora (5/4)	Mur-Kilad/Thurinson
Templo	?	Pedra Caída (3/6)	Mur-Kilad/Thurinson

Regência Gerada/Acumulada: 29/42 PR.

Tesouro: 28 GB. Boa parte do dinheiro que o templo arrecada vai para alimentar o tesouro de Baruk-Azhik.

Regente: Ruarch Martelo de Pedra (MD; Sa11, Moradin; An, maior, 41; OB) é o Sumo Sacerdote da Forja de Moradin. Ele ocupa esse cargo há 200 anos, tendo herdado de sua mãe. O intenso

Ruarch sempre separa o melhor para as nações anãs, de acordo com a vontade de Moradin, embora ele tenda a desconfiar instintivamente daqueles que não siga Moradin.

Descrição: Anuireanos sabem muito pouco sobre a religião dos anões, incluindo a Forja de Moradin. Suas igrejas são

mantidas até as cidades-fortaleza dos anões, embora os santuários localizados em terras anãs forneçam consolo para aqueles que sabem onde procurar. A Forja de Moradin também tem participações em Mur-Kilad. O Sumo Sacerdote Ruarch acredita em converter os anões lá (e, assim, salvá-los) antes que os exércitos do Grimm Barbacinza os matem. Esses templos permanecem bem escondidos, ainda mais do que a maioria dos templos anões, pois o Górgona não quer nenhum pensamento independente nas terras que controla.

Outros templos das Marcas Orientais (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

◆ Coração Inexpugnável de Haelyn** (Hubaere Armiendin)	Osoerde (6)
◆ Igreja do Auge da Tempestade (Wincae Rachech)	Osoerde (10)
◆ A Verdadeira Igreja de Vosgaard (desconhecido)	Osoerde (1)
◆ Vida e Proteção de Avanae* (Medhlorie Haensen)	Cocranys (12)
◆ Bênção da Água (Nesiric) (Phisaid Uriene)	Quimeron (2)
◆ A Fortaleza (Cuiraécen) (lugaere Issimane)	Quimeron (2)
◆ Égide de Haelyn*+ (Antia Maricoere)	Cocranys (4)

* Também encontrado nas Terras Centrais.

** Também encontrado na Costa Sul.

+ Também encontrado nas Marcas do Norte.

guildas

Apenas uma guilda baseia suas operações nas Marcas Orientais: a Guilda Real de Baruk-Azhik:

a guilda real de baruk-azhik

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Resumo: Os membros da Guilda Real estão entre os melhores espões de Anuire.

Fort.	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Guilda	2	Moergen (2/3)	Osoerde/Racnoch
Guilda	1	Moriel (4/1)	Osoerde/Raenech
Guilda	2	Algae (2/3)	Osoerde/Raenech
Guilda	2	Fimdalma (2/6)	Osoerde/Raenech
Guilda	3	Sombraprofunda (3/2)	Coerany/Cariele
Guilda	2	Duorni! (2/3)	Coerany/Cariele
Guilda	2	Caudraight (4/1)	Coerany/Cariele
Guilda	2	Mistil (2/3)	Coerany/Cariele
Guilda	2	Ruserven (4/1)	Coerany/Cariele

Guilda	2	Retiro de Bran (4/1)	Baruk-Azhik/Barbacinza
Guilda	2	Penhasco do Lamento (4/1)	Baruk-Azhik/Barbacinza
Guilda	3	O Promontório (3/6)	Baruk-Azhik/Barbacinza
Guilda	3	Vitória da Terra (3/6)	Baruk-Azhik/Barbacinza

Regência Gerada/Acumulada: 31/45 PR.

Tesouro: 33 BO. A guilda devolve grande parte de suas receitas ao reino.

Regente: Diirk Watershold (MD; L10; An, minor, 29; NB) controla a Guilda Real e, portanto, a intrincada rede de espionagem de Baruk-Azhik. Ele permanece absolutamente dedicado ao reino anão.

Descrição: A Guilda Real espalha suas gavinhas pelas Marcas Orientais, com propriedades em três reinos. Suas operações envolvem mineração, transporte terrestre e expedições a Khinasi. Os principais adversários de Diirk Watershold são Ghorien Hiriele e Elamien Lamier.

Os agentes da guilda espionam em cada reino onde possuem propriedades, e Watershold relata o que descobrem a Grimm Barba Cinzenta.

Outras guildas das Marcas Orientais (incluindo suas propriedades totais em cada domínio:

- ◆ Guilda Comercial dos Pontos do Leste * (Elamien Lamier) Baruk-Azhik (4) Loerany 4
- ◆ Transportadores do Maesil* (Moerele Lannaman) Baruk-Azhik (3)
- ◆ Mercadores das Terras Altas * (Ghorien Hiriele) Osperde (7) Coerany 5
- ◆ Conselho dos Líderes Químeron (8)

* Também encontrado nas Terras Centrais.

fontes

Uma série de magos chama o Oriente de seu, porque a terra permanece praticamente subdesenvolvida.

o segundo mago do pântano

Alinhamento: Neutro.

Status: Recomendado.

Resumo: O Segundo Mago do Pântano concentra propriedades em dois reinos: Osoerde e Elinie.

Fort.	Nível	Província (Class.)	Domínio/Senhor
Fonte	3	Moergen (2/3)	Osoerde/Raenech
Fonte	6	Terras Submersas (2/6)	Osoerde/Raenech
Fonte	2	Gulfport (3/2)	Osoerde/Raenech
Fonte	3	Ghalliere (2/3)	Osoerde/Racnech
Fonte	1	Moriel (4/1)	Osoerde/Racnoch

Fonte	3	Mholien (2/3)	Elinie/Daouta
Fonte	3	Soileite (2/3)	Elinic/Daouta
Fonte	5	Ruína da Esperança (2/6)	Elinic/Daouta

Regência Gerada/Acumulada: 26/9 PR.

Tesouro: 3 BO. O Segundo Mago do Pântano ganha mais ouro a cada terceiro turno do domínio com 30 de regência.

Regente: Tudo o que todos sabem sobre esse mago é que ele (ou ela) se aliou a William Moergen, filho usurpado do antigo governante de Osoerde.

Descrição: O Segundo Mago do Pântano parecia aparecer do nada e tomou o nome em zombaria do Mago do Pântano servindo Jaison Raenech, Duque de Osoerde. Há muita especulação de que este mago é na verdade a velha Duriene Peracain (FA; M10; Vo, maculado, 15; NB), a maga da corte do pai de Moergen. No entanto, Raenech afirma que tirou a vida de Duriene com sua própria espada.

O Segundo Mago do Pântano parece gostar de usar táticas de guerrilha para restaurar William Moergen ao trono de Osoerde antes que o duque esmague o espírito da população. O mago conjura feitiços para ajudar os moradores doentes e esconder aqueles que quebram a lei de Raenech. Ai dos homens de Raenech que se apresentam como simpatizantes de Moergen na presença deste mago; eles acabam como um monte de cinzas deixadas do lado de fora da porta do primeiro Mago do Pântano.

Outros magos das Marcas Orientais (incluindo suas propriedades totais em cada domínio):

- ◆ Três Irmãos Magos Coerany 11
- ◆ O (primeiro) Mago do Pântano Chimacron para Osoerde 11
- ◆ A Rainha Esmeralda, Isaclic O Sielwode (desconhecido)
- ◆ A Químera Químeron 27

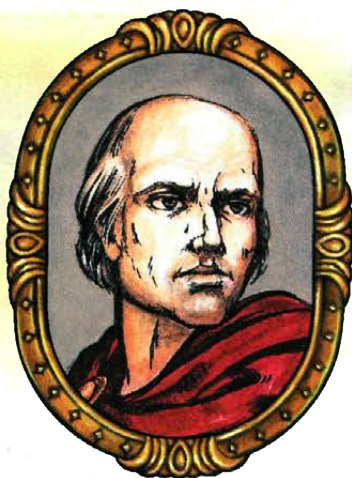
Personagens jogadores em uma campanha de BIRTHRIGHT provavelmente encontrarão personagens de sangue comuns e reais, de todas as raças conhecidas por Anuire. Aqui está uma amostra de alguns dos personagens não-jogadores mais importantes e únicos do país. As listagens de personagens regentes incluem apenas o equipamento que eles geralmente carregam: suponha que eles tenham acesso aos vastos tesouros de seus reinos para outros itens.

caliedhe dosiere

Camareiro Imperial de Anuire, um Guerreiro/Adivinhador Anuireano de classe dupla de 12º/16º nível

F: 10
D: 14
C: 13
I: 19
S: 17
Ca: 15

AL: OB
CA: 0
PV: 67
MV: 9
THACO: 9
#AT: 1
Dano: 1d6



Linhagem: Anduiras, grandioso, 64.

Habilidades de Linhagem: Resistência (maior), detectar mentira, aura divina (maior), senso aprimorado (maior).

Equipamento: Caliedhe Dosiere geralmente carrega apenas uma espada larga +4 chamada Thronegard e o anel de sinete com o Selo Imperial de Anuire. Na mão direita, ele usa um anel do cargo, que também atua como um anel de proteção +4. Seus pulsos carregam braceiras de proteção CA +4.

Descrição/História: Caliedhe Dosiere, um homem de meia-idade de estatura média, tem uma franja de cabelos escuros delineando sua cabeça, acentuando seus olhos afiados de águia. Sua boca parece firme e forte, suas mãos capazes e

seguras. Ele raramente é visto sem suas vestes cerimoniais, e ele sempre usa o Sinete Imperial de Anuire em uma corrente de prata em volta do pescoço. (Ele mesmo não pode colocar o anel de

sinete.) O quieto e educado Dosiere nunca levanta a voz. Como o Camareiro de um Império extinto, ele continuará a vigiar o Trono de Ferro até que um verdadeiro rei retorne. Adepto tanto da espada quanto da vasilha de vidência, Dosiere usa ambos conforme a necessidade.

Este homem, que ajudou incansavelmente a reconstruir a terra, rejeita Darien Avan e Aeris Boeruine, os dois principais candidatos ao Trono. Ele vê que os dois se preocupam mais com a glória pessoal do que com o bem do Império, então, em vez de ajudar qualquer um, o Chamberlain joga Boeruine e Avan um contra o outro, esperando que algum dia um verdadeiro rei surja dos descendentes de Anuire.

Os inimigos do Camareiro sussurram que Caliedhe não é outro senão seu suposto ancestral, Traederic Dosiere, de alguma forma concedido imortalidade na batalha do Monte Deismaar. Nos últimos mil anos, dizem eles, ele faz questão de desaparecer por alguns meses de cada vez, para voltar como seu filho, sobrinho ou algum outro parente. Esse padrão levou os governantes de Anuire a acreditar que a família Dosiere permanece sempre pronta para produzir um novo Camareiro, caso o antigo caia.

Dosiere prefere que os nobres continuem a colocar sua fé em sua família, e ele confia o segredo de sua suposta longevidade a poucos. O Camareiro afirma publicamente que é descendente de Traederic Dosiere e carrega a linhagem desse ancestral. Mas imortal? Nem sonhando. Por que, ele pergunta aos nobres suspeitos, ele não teria aspirado ao Trono de Ferro pelo menos uma vez se realmente pudesse viver para sempre? Afinal, quem melhor do que o Camareiro Imperial para manobrar para essa posição de poder supremo?

A família Dosiere está espalhada por Anuire.

Alguns vivem nas colinas de Dhoesone, outros ha-

bitam casas de campo perto das ruínas de Diemed, enquanto outros

ainda servem como Guardiões de Mhoried. Todos os Dosieres estudam as histórias antigas, registram eventos anuireanos atuais e estão prontos para ajudar o Camareiro, caso ele peça ajuda - o que ele faz, às vezes. Eles compartilham um legado orgulhoso, seja ou não o Camareiro imortal.

personalidades

aeric boeruine

Arquiduque de Boeruine, um Guerreiro Ansireax de 12º nível

F: 17
D: 15
C: 15
I: 15
S: 13
Ca: 16

AL: ON
CA: -3
PV: 100
MV: 12
THACO: 9
#AT: 3/2
Dano: 2d4+8



Linhagem: Anduiras, maior, 60.

Habilidades de Linhagem: Marca de Linhagem (traço de cabelo vermelho), sabedoria de batalha, aura divina (maior), resistência de Anduiras (grandiosa).

Equipamento: O arquiduque normalmente carrega a Bandeira do Rei, uma espada bastarda +4, e usa uma armadura de placas de campo +4.

Descrição/História: Durão, de meia-idade, Aeric Boeruine vem de uma linhagem de poder, mas sua crueldade e hostilidade tornaram seu caminho para o Trono de Ferro mais difícil do que ele gostaria.

Criado como nobreza, Boeruine nunca questionou seu direito ao poder. Em vez disso, ele aprendeu a confiar nesse direito e lutará para garantir que a nobreza permaneça nobre - afinal, um camponês nunca pode aprender os caminhos da classe dominante. Essa atitude do arquiduque explica por que o Camareiro se opõe firmemente à sua tentativa de conquistar o Trono.

O arquiduque realmente acredita que as leis fornecem a solução para todos os problemas do Império - e suas leis seriam melhores para Anuire, é claro. Se necessário, ele invadirá outros reinos para implementar suas leis, mas ele sabe que deve pisar com cuidado - se regentes suficientes se opuserem a ele, ele perderá sua chance no Trono de Ferro.

darien avan

Príncipe de Avanil, um Guerreiro Anuireano de 9º nível

F: 15
D: 18
C: 13
I: 16
S: 12
Ca: 17

AL: ON
CA: -3
PV: 75
MV: 12
THACO: 12
#AT: 3/2
Dano: 1d8+6



Linhagem: Anduiras, grandioso, 70.

Habilidades de Linhagem: afinidade animal (maior), marca de sangue (marca de nascimento de dragão no rosto), persuasão (maior), controle elementar (grandioso), regeneração (grandioso).

Equipamento: Avan prefere lutar no estilo Brecht, com duas armas e armadura leve. Sua espada longa +4 é chamada de Mordedora de Escamas, e sua espada curta +3 é Caçadora de Corações. Ele usa uma cota de malha élfica +5.

Descrição/História: Darien Avan, criado à vista da Cidade de Anuire, acreditou durante toda a sua vida que um dia reuniria o Império destruído. Seu pai o enviou para estudar em Mhoried, onde se tornou adepto da esgrima; em Ghoere, onde dominou a estratégia militar; e em Coeranys, onde aprendeu a usar a política para manipular as pessoas.

Agora, em sua meia-idade, Avan finalmente tem seu sonho à vista. Embora ele não se atreva a tomar a Cidade de Anuire à força, ele já tem algum controle sobre ela. Seus armamentos permanecem prontos para atacar Bocruine ou se defender dela, e quase todo o povo comum o apoia; Avan os corteja tão descaradamente quanto seus regentes.

shaemes lavalier

Ranger Anuireano de 7º nível

F: 18/54
D: 16
C: 14
I: 13
S: 13
Ca: 9

AL: CB
CA: 4
PV: 47
MV: 24
THACO: 14 (7 com
lança e
Força)
#AT: 3/2
Dano: 1d6+8



Linhagem: Reynir, menor, 20.

Habilidades de Linhagem: afinidade animal (maior).

Equipamento: Shaemes usa botas de velocidade e armadura de couro +2 - mas seu bem mais precioso é sua lança tighmaevril +5, chamada Ceifadora de Corações

Descrição/História: Shaemes nasceu em Ghoere, mas foi criado em Mhoried, onde aprendeu os caminhos da floresta. Guardião do Mhor por um tempo, ele decidiu viajar quando seu serviço terminou.

Primeiro, ele viajou para Ghoere para visitar seu pai. Enquanto ele estava lá, um nobre mesquinho e seu séquito decidiram que a fazenda Lavalier não havia pago impostos suficientes e decidiram cobrar um tributo. Dando-lhe uma lança transmitida de geração em geração, o pai de Shaemes disse-lhe para ensinar uma lição ao baronete.

Os retentores estavam incendiando as dependências da fazenda quando Shaemes abriu caminho até o nobre. Enquanto ele dirigia a lança através do coração do barão, ele viu a força vital brilhante fluir do homem moribundo

para dentro de si mesmo! A infusão de sangue nobre despertou uma linhagem contaminada em Shaemes - ele sabia que a lança era poderosa além da imaginação. Encontrando seu pai morto na casa, morto pela rale do nobre, ele deixou a fazenda em chamas para trás.

Agora ele viaja Anuire, matando outros regentes impróprios.

teodor profiev

Paladino de 5º nível Vos paladino de Haelyn

F: 18/26
D: 15
C: 15
I: 12
S: 14
Ca: 17

AL: OB
CA: 3
PV: 62
MV: 12
THACO: 13 (9 com
espada e
Força)
#AT: 3/2
Dano: 1d10+6



Linhagem: Azrai, maior, 24.

Habilidades de Linhagem: Prontidão (menor), resistência de Azrai (maior).

Equipamento: Teodor carrega uma espada de duas mãos +3 que ele chama de Perdição de Awnshegh, usa uma cota de malha +2 e tem um arco curto com 20 flechas +2.

Descrição/História: O pálido de cabelos negros Teodor Profiev é uma verdadeira raridade entre os Vos: um paladino de um deus que seu povo não adora. Ele dedicou sua vida a matar awnsheghlien, e suas viagens o levaram através de Cerilia até Anuire. Só Teodor sabe suas razões para caçar awnsheghlien, e ele é caracteristicamente silencioso sobre o assunto. Talvez ele tenha visto sua família ser massacrada por uma abominação itinerante, ou talvez ele simplesmente queira expressar seu ódio por sua própria linhagem de Azrai. (Alguns chamam Profiev de descendente direto do Corvo.) Independentemente disso, ele sempre se mostra um inimigo terrível.

O paladino não é tolo o suficiente para enfrentar um awnshegh tão poderoso quanto a Aranha ou o Elfo agora, mas ele está aumentando seu poder. Um dia, ele buscará awnsheghlien anteriormente fora de seu alcance - e aí deles então.

mestre da guilda kolien

Ladino meio-elfo de 5º nível de Brechtür

F: 13
D: 18
C: 12
I: 16
S: 12
Ca: 16

AL: NM
CA: 1
PV: 22
MV: 12
THACO: 18
#AT: 1
Dano: 1d6+4



Linhagem: Brenna, maior, 30.

Habilidades de Linhagem: forma de sombra (ótimo).

Equipamento: Mestre da Guilda Kalien utiliza braceiras de defesa CA +4 e uma espada curta +4 que ele chama de Diplomata.

Descrição/História: Mestre da Guilda Kalien nasceu em algum lugar em Brechtür - ele nunca diz exatamente onde. Kalien tende a desencorajar qualquer um de se intrometer em seu passado de forma muito próxima - forçosa e permanente. A maioria das pessoas sabe que ele estava cansado da vida nas terras de Brecht, mas não têm certeza se ele saiu por vontade própria ou de outra pessoa.

Kalien veio para Endier cerca de 30 anos atrás. Logo depois, o Barão de Endier sofreu um pequeno acidente e adotou Kalier o título de "Mestre da Guilda", pois seus herdeiros do barão começaram a morrer então, terrível coincidência e apesar dos melhores esforços de Kalien para protegê-los. Finalmente: o governo do baronato não poderia ser de ninguém além de Mestre da Guilda Kalien. O velho barão morreu logo depois, e Kalien começou a reconstruir Endier de acordo com seus planos.

No espaço de 20 anos, o domínio se tornou um paraíso para os mercadores. Como uma cidade mercantil, logo rivalizará com Ilien ou com a própria Cidade de Anuire. A maior parte do lucro flui para os bolsos de Kalien, e ele o usa para garantir a lealdade de seu povo - e para cuidar bem de si mesmo também (evidenciado pelo penteado preciso de seu cabelo escuro e sua seleção de chapéus caros). Tão astuto quanto uma serpente, o meio-elfo tem um rosto parecido com uma cobra para combinar. Não se pode confiar neste mercador de olhos azuis, e ele pode dizer a um inimigo quando vê um. Ele se desfaz de inimigos por quaisquer meios à mão.

o mago

Mago humano de 10º nível de origem desconhecida

F: 8
D: 18
C: 12
I: 18
S: 12
Ca: 8

AL: CM
CA: 3
PV: 22
MV: 12
THACO: 11
#AT: 1
Dano: 1d6+2



Linhagem: Vorynn, grandioso, 45.

Habilidades de Linhagem: Viajar (grandioso), alterar características (maior), sentidos aprimorados (maior).

Equipamento: O Mago carrega um cajado chamado Calamidade. Ele canaliza sua magia, permite que ela ataque com um bônus de +2 e pode ter outras habilidades. Ela usa braceiras de defesa CA +4.

Descrição/História: Ninguém sabe muito sobre a figura misteriosa conhecida como Mago. Ela vagueia por Anuire, causando estragos onde quer que vá, ela explora as linhas ley de outros magos, de alguma forma lançando magias do reino sem um domínio conhecido próprio. Ela pode ter uma fonte secreta escondida nas selvas de Anuire, mas poucos podem adivinhar onde. As pessoas sabem que ela viaja para partes aleatórias de Anuire por três meses do ano/ e sua aparência imprevisível sempre parece sinalizar desastres e catástrofes

o grande amor do Mago pela destruição a leva a incríveis níveis de comportamento caótico. Esta misteriosa mulher loira parece sem idade - alguns dizem que ela teve uma mão na queda de vários reinos ao longo da história. Muitos especulam que o Mago é na verdade o Sem Olhos dos Cinco Pícos, mas eles não oferecer nenhuma prova. Embora os dois pareçam compartilhar certas características, o domínio do Sem Olhos continua a funcionar mesmo enquanto o Mago viaja.

tie'skar graecher

Rei de Thurazor, um guerreiro goblin de 7º nível

F: 15
D: 10
C: 14
I: 15
S: 8
Ca: 12

AL: OM
CA: 3
PV: 43
MV: 9
THACO: 14
#AT: 2
Dano: 1d6+2/1d6+3



Linhagem: Azrai, maior, 22.

Habilidades de Linhagem: Sentido de veneno, medo.

Equipamento: Tie'skar mostra um apego absurdo ao seu velho glaive, uma espada curta enferrujada +2 que ele chama de Esquartejador.

Descrição/História: O Rei de Thurazor é muito mais astuto do que aparenta. Embora Graecher esteja avançando em anos, nenhuma de suas faculdades diminuiu, e ele parece sempre pronto para enfrentar outro desafiante ao seu trono. Por esta razão, ele cultiva o aspecto de um velho rei senil, na esperança de atrair os mais tolos de seus súditos para ações das quais se arrependerão mais tarde.

Tie'skar Graecher se ergueu das fileiras mais baixas da nobreza goblin usando a astúcia e a brutalidade que marcariam seu reinado posterior. Ele assassinou vários de seus rivais, organizou acidentes para os outros e, eventualmente, envenenou o velho rei antes que aquele velho goblin astuto pudesse se tornar cauteloso com o perigo que Graecher apresentava. Os herdeiros do velho rei tiveram mortes semelhantes, que continuaram até que todos os nobres goblins tivessem medo de assumir a coroa, e Graecher pudesse assumi-la com impunidade. Embora ninguém pudesse provar que ele havia assassinado até o topo, todos certamente suspeitavam disso - e lhe concederam o respeito devido a um verdadeiro rei.

nadia vasily

Sacerdotisa Vos de 5º nível de Kriesha

F: 14
D: 14
C: 12
I: 14
S: 16
Ca: 16

AL: OM
CA: 3
PV: 43
MV: 9
THACO: 16
#AT: 1
Dano: 1D6+4



Linhagem: Azrai, maior, 22.

Habilidades de Linhagem: viagem de Azrai (grandiosa).

Equipamento: Nadia usa cota de malha +2 e carrega uma maça +3 que possui poderes estranhos.

Descrição/História: A bela Nadia Vasily sempre se veste inteiramente de branco e preto, o que destaca seus cabelos negros e sua pele pálida como a neve. Ela viaja por Anuire em busca de algo, deixando a morte fria em seu rastro quando não consegue encontrar o que precisa.

Diz-se que Nadia procura matar Teodor Profiev. Os contos difundidos nas tavernas do Norte dizem que ele desprezou seu noivo e rejeitou Kriesha, sua deusa, para seguir Haelyn, e que ela agora o caça para fazê-lo pagar por isso. Também é dito que ela foi enviada pelo Corvo awnshegh para controlar este filho destrutivo de Azrai." para trazê-lo de volta para que ele pudesse se tornar o segundo em comando do Corvo e perceber sua natureza plena.

Os homens não parecem resistir a seus encantos, embora ela esteja claramente desinteressada nelas. Todos eles parecem pensar que eles serão os únicos a domá-la e trazê-la sob controle; seus cadáveres geralmente são encontrados com lábios azuis e horror gravado em suas feições gélidas.

Nadia é fria e hostil, e até mesmo suas palavras parecem carregar uma explosão de ar ártico. Ela tende a evitar áreas povoadas e, portanto, sua fama permanece principalmente nas áreas rurais.

kalilah bint daouda

Paladina de 5º nível Khinasi paladino de Avani

F: 14
D: 13
C: 13
I: 13
S: 16
Ca: 18

AL: ON
CA: 4
PV: 35
MV: 12
THACO: 16
#AT: 1
Dano: 1d8



Linhagem: Basaia, maior, 37.

Habilidades de Linhagem: Sentidos aprimorados (maior), afinidade animal (maior).

Equipamento: Kalilah não carrega nenhum equipamento fora do comum - ela está determinada a fazer ou encontrar o seu próprio, em vez de tê-lo presenteado a ela.

Descrição/História: Kalilah é a terceira filha do Patriarca de Elinic. Ela é incrivelmente bonita, um fato que ela aprecia e usa para sua melhor vantagem. Ela não tem problemas em convencer seus inimigos de que isso significa que ela é inofensiva - até que ela vira a mesa sobre eles inesperadamente.

Como filha do patriarca, ela sente que é sua responsabilidade mostrar ao pai que está apta para o trono, e sabe exatamente o que pode fazer para conquistá-lo. Assim, ela tornou sua missão rastrear o Mago e levar o mago maligno à justiça. Ela não é muito obstinada nesta perseguição, mas não gosta de ter que se desviar dela. Ainda assim, ela ajudará os necessitados, e ela já aumentou sua força de linhagem matando alguns awnsheghlien inferiores rebeldes.

Ela raramente é encontrada em Elinie - sua busca pelo Mago a levou por toda Anuire, e ela ainda está muito atrás de seu alvo. Ela pode ser encontrada em quase qualquer lugar onde haja um mago abusando da magia - e ela declarou sua intenção de fazer uma visita ao misterioso Sem Olhos.

grimm barbacinza

Grão-thane de Baruk-Azbik, um guerreiro/sacerdote anão de 7º/8º nível de Moradin

F: 18/96
D: 10
C: 18
I: 14
S: 17
Ca: 14

AL: OB
CA: 0
PV: 47
MV: 6
THACO: 14
#AT: 3/2
Dano: 1d10+3



Linhagem: Anduiras, maior, 60.

Habilidades de Linhagem: Luta (maior), coragem (grandiosa).

Equipamento: A posse mais valiosa de Grimm é seu machado de batalha de duas mãos +3 chamado Ruína de Orog. Contra um orog de sangue, ele age como uma arma tighmaevril.

Descrição/História: Ao contrário da maioria dos anões Cerilianos, Grimm Barbacinza usa sua barba longa. Ele também é incomum em sua aparência severa, sugerindo uma tragédia incalculável.

O rosto do anão esconde uma crença que ele nunca compartilhará: Seu reino está condenado. Só ele conhece o verdadeiro poder dos orogs contidos sob os Picos de Ferro, e teme desesperadamente por seu povo. Barbacinza sente que será o último regente anão de Baruk-Azhik.

No entanto, ele ainda é um anão e, portanto, permanece relativamente destemido pela tarefa à sua frente. Se destruir os orogs exigir a morte de todos os anões em Baruk-Azhik, Grimm Barbacinza sabe que seu povo pagaria de bom grado esse preço. Infelizmente, ele se sente bastante certo de que a aniquilação dos orogs dos Picos de Ferro exigiria mais do que apenas a força de seu povo.



Uma aventura de BIRTHRIGHT se afasta radicalmente de uma aventura regular de AD&D. Os Mestres não devem apenas se preocupar com as ações dos jogadores, eles também devem se concentrar nas ações de reinos opostos, eventos aleatórios e os efeitos da regra dos PJs de seus próprios domínios - e então descobrir como atrair personagens jogadores para uma aventura de sua escolha, em vez de permitir que o grupo vá em missões pessoais. Requer um toque delicado e uma direção sutil dos jogadores.

Primeiro, os Mestres devem apresentar eventos certos para levar os PJs para onde eles querem que eles vão.

Não adianta ter um evento aleatório que desvia totalmente a atenção dos PJs da aventura que o Mestre planejou tão cuidadosamente. A menos que os Mestres possam descobrir uma maneira de tecer o evento aleatório no enredo, eles devem se sentir à vontade

para alterar as jogadas de dados.

É melhor, em uma campanha de BIRTHRIGHT, focar cada aventura em torno de um único centro de ação: digamos, um único reino governado por um regente PJ. Os outros personagens podem incluir descendentes, indivíduos sem sangue, conselheiros regentes do regente PJ principal, ou mesmo diplomatas ou parentes do personagem regente principal. As aventuras futuras podem se concentrar em outros domínios, mas cada um deve se concentrar em apenas um único reino por uma questão de simplicidade. Controlar vários centros de ação ao mesmo tempo sobrecarregará até mesmo os melhores Narradores.

Se o Mestre permitir que os personagens do jogador controlem regentes de vários reinos, os jogadores podem querer manter um grupo de personagens, cada um tenente ou amigo do regente de outro personagem, ou interpretar um ranger ou bardo. Dessa forma, todos podem ficar com a ação em vez de esperar que a aventura de alguém acabe. Embora o personagem de um jogador nem sempre possa se tornar o centro das atenções, ainda há muitas oportunidades para entusiasmo.

filosofia da aventura

Dizem que o tempo não espera por ninguém. Então cabe aos PJs alcançá-los. Todos os regentes têm seus próprios planos de ação, e a maioria deles não se importa com as sutilezas de esperar que os personagens dos jogadores reajam - a menos que seus planos dependam da decisão de um regente PJ. Pense nas campanhas de BIRTHRIGHT como quatro dimensões - o tempo permanece tão importante para a aventura quanto o local dos eventos e as pessoas envolvidas.

Um Mestre não deve tornar seu cenário um escravo de turnos de domínio ou usar turnos de domínio como uma alternativa às aventuras. Embora o uso criterioso de ações ou a intervenção do tenente possam resolver um problema, não é tão empolgante quanto cuidar do problema pessoalmente. É claro. Os Mestres têm que fazer seu julgamento aqui - os regentes não podem atender a todas as

coisas em si. Uma ponte é destruída? Ação de Personagem - os regentes não querem passar aventuras reconstruindo pontes. O fogo destrói uma aldeia? Ação do personagem - a menos que o inimigo do PJ tenha começado o incêndio. bandidos. Monstros? Corrupção governamental? Isso soa como opções de aventura, embora os regentes possam optar por deixar seus tenentes lidarem com esses assuntos.

Por outro lado, uma aventura não precisa surgir de todos os eventos que ocorrem no domínio do rei de um PJ. Em vez de mergulhar em uma aventura completa, tente interpretar a resposta do regente aos eventos. A diplomacia, a negociação e a consulta com os tenentes oferecem excelentes oportunidades de interpretação de papéis a curto prazo.

Ainda assim, eventos sinistros como ameaças de morte ou uma rixa de sangue entre dois regentes são possibilidades de aventura definitivas. No mínimo, eles devem deixar um personagem jogador curioso. Como a maioria das ações tem possibilidades de aventura inerentes, o Mestre terá que orientar os PJs em uma direção que os leve a escolher uma ação ou uma aventura - o que quer que a campanha exija.

Portanto, ao iniciar uma campanha BIRTHRIGHT, lembre-se de que nem todos os eventos podem ser respondidos com uma aventura. Mas nem todos os eventos devem ser respondidos com uma ação regente. O Mestre

aventura: assuntos familiares

deve encontrar o equilíbrio apropriado entre ações e aventuras e, em seguida, guiar os PJs para a escolha certa. Como mencionado anteriormente, requer um toque delicado.

o turno de domínio

Toda aventura de BIRTHRIGHT ocorre dentro da estrutura do turno do domínio.

Eventos de turno de domínio - como coletar regência e ouro, manter negociações e outros detalhes do dia-a-dia de administrar um reino - acontecem antes, durante e depois das aventuras dos PJs.

No entanto, não deixe que esses detalhes se tornem o foco da campanha. Só porque os jogadores controlam reis não significa que eles só querem administrar reinos. Os heróis aprendem os segredos de Cerília através de aventuras, não nos turnos de domínio.

A estrutura de turno do domínio divide cada aventura em rodadas de ação. Eventos que acontecem na primeira rodada de ação levam a consequências na segunda, embora alguns eventos, como guerras, possam durar várias rodadas de ação - até mesmo turnos de domínio. Dentro das rodadas de ação, o Narrador pode mostrar um enredo se concretizando e ilustrar a interação sutil dos personagens na política.

formato da aventura

Primero, tenha algumas coisas em mente ao ler o seguinte cenário, chamado "Assuntos de Família" e outras aventuras de BIRTHRIGHT.

◆ Antes de jogar, leia toda a aventura.

- ◆ Sempre leia o texto em *itálico* em voz alta para os jogadores.
- ◆ As aventuras BIRTHRIGHT devem permanecer flexíveis o suficiente para que os Mestres se estabeleçam em praticamente qualquer domínio. Portanto, as referências a lugares e pessoas específicos são propositalmente vagas, então elas podem se aplicar a qualquer domínio que o Mestre escolher.

antecedentes

Quem são os principais personagens e domínios em "Assuntos de Família"? O plano de fundo na próxima página começa com duas colunas de listas: à esquerda, os reinos de PJs utilizáveis e, à direita, seus inimigos correspondentes. Escolha o par mais adequado para uma campanha em particular.

Os Mestres não devem se preocupar se o antagonista listado não mostrou inimizade com seu reino de PJs

anteriormente em suas campanhas. O antagonista óbvio pode ser controlado por outro inimigo mais sinistro.

Nos bastidores, conspiradores como Ghoere, Avani e o Górgona podem abrigar tramas covardes contra os heróis. Às vezes, até mesmo governantes benignos sacrificam PJs para atrair o inimigo real para uma armadilha. Em campanhas de BIRTHRIGHT, a conclusão aparente nem sempre é verdadeira.

Em seguida, o plano de fundo menciona quantos níveis de experiência total os personagens devem ter entre eles e indica os tipos de PJs mais apropriados para "Assuntos de Família".

Finalmente, o plano de fundo fornece alguns outros detalhes curtos relacionados à aventura para os Mestres. Claro, os Mestres devem detalhar a geografia e a atmosfera de suas configurações de domínio escolhidas por conta própria.

- ◆ **Motivações e Interesses:** O que os antagonistas esperam realizar em sua trama?
- ◆ **Premissa:** O que aconteceu para que essa aventura ocorresse? qual é o ponto disso?
- ◆ **Início:** Como o Mestre pode trazer os personagens para a aventura?

as rodadas de ação

Esta curta aventura ocorre durante apenas um turno de domínio, que contém três rodadas de ação. (Veja a Carta 2, "Resumo do Turno do Domínio", para uma recapitulação da sequência adequada de eventos.)

Seguindo a seção de antecedentes, os leitores podem encontrar um resumo dos eventos que devem ocorrer durante a primeira rodada de ação deste cenário. As rodadas de ação abrangem eventos de ação regente e eventos de aventura.

Após o resumo, vem uma seção chamada "Ações Regentes", onde os Mestres aprendem o que os PNJs decidiram fazer nesta rodada. Esta seção também descreve eventos aleatórios que os PJs podem enfrentar e descreve algumas de suas opções. Muitas vezes, uma aventura surge diretamente de tal evento.

Os detalhes da aventura começam na próxima seção. Essas "partes" de aventura ("Parte I", "Parte II", etc.) compõem a maior parte deste capítulo. Embora este livro coloque a parte de aventura de cada rodada de ação após a seção "Ações Regentes", lembre-se de que as aventuras podem ocorrer a qualquer momento durante uma rodada de ação.

Após as "Ações Regentes" e "Parte I" da aventura, a segunda rodada de ação começa. Suas "Ações Regentes" e "Parte II" que acompanham avançam o enredo da aventura até o ponto em que a terceira e última rodada de ação começa.

antecedentes

Esta aventura usa Osoerde como o inimigo padrão. Se um jogador comandar um reino de PJ abaixo, o Mestre deve mudar as referências de Osoerde para o antagonista apropriado.

O Reino do PJ:

1. Cariele, Talinie, Tuornen ou Alamie
2. Dhoesone
3. Elinie, Coerany, Roesone ou Aerenwe.
4. Ilien, Diemed, Brosengae ou Taeghas.

O Antagonista:

1. Um clã de bandidos dos Cinco Picos.
2. Cariele.
3. Osoerde.
4. Mieres.

Níveis Totais: 6 a 12.

Personagens: Pelo menos um personagem deve ser regente, embora a aventura possa funcionar sem um reino de PJs. Nesse caso, os personagens jogadores devem trabalhar para um regente PNJ.

notas para o mestre

Esta aventura apresenta os Mestres e os jogadores à campanha BIRTHRIGHT. Lida com uma ameaça externa, uma ameaça interna e as dificuldades que às vezes acompanham a realeza. Governar raramente é fácil e, às vezes, pequenos problemas se transformam em grandes.

O Mestre deve se familiarizar com as cartas de guerra, já que "Assuntos de Família" contém uma guerra. Além disso, algumas magias de reino estão em andamento aqui, então o Mestre deve permitir que um mago PJ selecione dissipar magia de reino ou usar vidência em troca.

motivações e interesses

Normalmente, o antagonista tem motivos para não gostar dos personagens e quer vê-los sofrer. Ou ele pode simplesmente querer expandir sua terra, e os heróis ficaram no caminho. Se os PJs fizeram algum inimigo antes desta aventura começar, aqui está uma oportunidade para um deles tentar vingar o insulto passado. Caso contrário, os heróis simplesmente tropeçaram no caminho de alguém ganancioso.

O antagonista principal procura reunir seus exércitos e colocá-los na fronteira do reino dos PJs. O mago do inimigo (ou companheiro de mago) quer se apropriar das fontes de um personagem jogador. Reinos não envolvidos ficam longe dos interesses dos PJs neste turno do domínio.

premissa

Duas das principais famílias nobres do reino do regente anunciam sua intenção de se unirem em casamento. Esses dois clãs, os Peliens e os Bellaens, têm muita influência sobre a opinião pública no reino e, embora tenham brigado no passado, eles corrigiram suas diferenças. Eles agora parecem prontos para selar seu acordo pacífico com o casamento de Aeric Pelien e Leira Bellaen. Até que esteja selado, ambos os lados se sentem nervosos. Nenhum deles prevê qualquer dificuldade, porém, e todos estão se preparando para dar um suspiro de alívio. No entanto, algo está prestes a sair errado.

Embora o resto da família Pelien respeite seu regente (PJ), Hadrien Pelien (o herdeiro) tem planos contra o reino. Suas possíveis razões:

- ◆ A noiva de Hadrien vive na terra do inimigo; o regente inimigo sabe disso e mantém sua segurança sobre a cabeça do herdeiro.
- ◆ O inimigo ofereceu a Hadrien uma grande quantidade de dinheiro para trair o regente PJ.
- ◆ O herdeiro Pelien não deseja ver seu próprio irmão casado com uma Bellaen.

início

Se um regente estiver entre o grupo: Naturalmente, as duas famílias enviam um convite ao rei. Se o regente aceita, o casamento acontece como a aventura descreve. Se os heróis não forem regentes: O governante do reino onde eles vivem pede que eles participem do casamento em seu lugar. Talvez este regente seja parente de um dos PJs ou de alguma forma os conheça por seus feitos ou por recomendação de outro regente.

Se todos os aventureiros governarem seus próprios domínios: Cada herói pode ter alguma associação individual com uma das famílias envolvidas no casamento. Embora isso seja a maneira mais difícil de administrar uma campanha, todos os PJs regentes ainda podem se unir - desde que trabalhem juntos.

Os Mestres podem permitir que os PJs se aventurem como uma ação livre dentro do turno do domínio, já que nenhuma dessas partes de aventura ocupa o tempo de um mês inteiro.

primeira rodada de ação

Nesta rodada de ação:

- ◆ A aventura começa. Os regentes PJ (ou regentes) ascenderam aos seus tronos apenas recentemente e governam felizes.
- ◆ Um exército inimigo começa a se reunir nas fronteiras do reino do personagem do jogador.
- ◆ O regente PJ recebe um convite para o casamento, unindo as famílias Pelien e Bellaen.
- ◆ O plano do casamento dá terrivelmente errado na noite anterior à cerimônia, e a briga latente irrompe em violência total.

ações regentes

A maioria dos domínios ao redor do reino do PJ continua a se comportar como sempre, mas desta vez eles não se envolverão nos assuntos dos personagens. Talvez eles tenham se distraído com ações secretas uns contra os outros, ou podem estar planejando esquemas futuros.

Um reino, no entanto, tornou o domínio do PJ sua prioridade. Nesta primeira ação, o inimigo começa a reunir tropas em uma de suas próprias províncias mais próximas da fronteira do reino do PJ. Se contatado, o Duque de Osoerde, Jaison Raenech, simplesmente afirma que suas tropas precisavam de treinamento; eles simplesmente estavam naquela área. Ele envia mensagens de tranquilidade, dizendo ao regente PJ para não se preocupar com a presença dessas unidades.

Um mago fazendo sua casa em Osoerde também realiza uma ação para conjurar dissipar magia de reino na província onde o casamento será realizado. O mago gasta tanta regência quanto necessário para se certificar de que ele destruiu quaisquer magias defensivas ao redor da província. Se chegar a isso, o regente inimigo também doa tanta regência quanto necessário para garantir que a magia seja bem-sucedida.

Se os aventureiros não tiverem nenhum mago capaz de conjurar demagogo, um verdadeiro mago (aquele que pode conjurar magias de reino) chamado Trevor Ciesen oferece seus serviços à coroa. (Os Mestres devem dar a ele qualquer magia que pareça apropriada.) Os PJs realmente não têm tempo para aprender sobre essa figura misteriosa: eles podem aceitar sua oferta de ajuda ou ignorá-la.

Se eles investigarem esse mago em algum momento no futuro, descobrirão que seu envolvimento decorre de uma rivalidade de longa data contra o mago de Osoerde. Ele não se importa com os heróis (ou o reino do PC) de uma forma ou de outra - ele só quer desacreditar ou destruir seu rival mágico. No entanto, o mago exige que o regente vire o controle da província que faz fronteira com Osoerde ou pague 4 BO por seus problemas. Se o regente não capitular, Trevor ainda concorda em ajudar - mas com as consequências mostradas na terceira rodada de ação.

Também neste momento, o regente PJ recebe um convite para participar da celebração de casamento de uma semana para os herdeiros Pelien e Bellaen. O convite diz:

A honra de sua presença é solicitada no Salão do Rio no Festival de Haelyn neste ano 551 de Michaeline. Com o casamento de nossos filhos, Leira Bellaen e Aeric Pelien, também celebramos a união de nossas duas casas. Não poderíamos pensar em nenhum presente melhor do que sua bênção.

O regente pode recusar, o que provavelmente irritaria ambas as famílias importantes: o nível de lealdade de suas províncias cai um nível. Se os personagens jogadores não quiserem comparecer, seus conselheiros da corte os informam que seria do seu interesse comparecer e ajudar a manter a paz entre as províncias. Obviamente, os heróis podem simplesmente mandar um enviado com um presente - mas eles devem querer se aventurar, não gastar ações de personagem.



parte I: o casamento

Uma vez atraídos para a aventura, os personagens dos jogadores devem viajar até Salão do Rio, lar da família Pelien. Se o regente do reino não controlar mais da metade da lei da província que detém o Salão, e se os PJs viajarem em um grupo de menos de 15, eles se encontrarão cercados por um grupo de bandidos que procuram tomar parte da riqueza que vai para o Salão do Rio para si.

Bandido, Anuireano, G1 (20): CA 7; MV 12; PV 7; THACO 20; #AT 1 (espada longa) ou 2 (arco curto); Dano 1d8 (espada longa) ou 1d6 (arco curto); Tam. M; ML média (9); Int média (8-10); AL NM; XP 35.

Os bandidos ficam à espreita ao longo da estrada, usando o terreno existente como cobertura. Qualquer pessoa que preste atenção moderada à área circundante percebe que há algo errado. Quando o grupo tiver viajado entre os bandidos, ou quando alguém parar, os bandidos saltam de seus lugares, prontos para atacar. O líder, um camponês marcado que projeta um leve ar de autoridade, avança e diz:

"Abaixem suas armas e levantem seus braços! A gente não quer machucar ninguém, mas a gente vai se não colaborarem. A gente quer suas coisas, não seu sangue. É moleza."

Se os heróis não fizerem o que o bandido instrui, os outros 19 bandoleiros disparam suas flechas. Se mais da metade deles morrer no ataque, eles fogem. Eles não esperavam muita resistência - pelo menos, não de pessoas ricas óbvias como os PJs.

O covil dos bandidos fica não muito longe daqui, mas não contém nada de interesse para os personagens do jogador - apenas mercadorias e alimentos de alguns comerciantes. O grupo pode querer garantir que eles sejam devolvidos aos seus donos - ou talvez não. (Os regentes deveriam ter mais em mente do que garantir que um pequeno comerciante recupere 100 PO em bens roubados.)

De qualquer forma, o restante da viagem para Salão do Rio prossegue sem muito incidente.

Camponeses se alinham na estrada para ver o regente ou os designados do regente. Esta é a maior emoção que eles tiveram por algum tempo, vendo notáveis de toda a terra passarem por essas estradas para chegar ao casamento. Se os aventureiros fizerem uma pausa para cumprimentar os camponeses e falar gentilmente com eles, a notícia da humildade do regente se espalha por toda a província, e seu nível de lealdade sobe um nível.

salão do rio: mansão pelien

Antes da aventura, o Mestre deve ler sobre castelos medievais e base do Salão do Rio em torno de um castelo cujo estilo se adapte à natureza da província escolhida para este cenário.

Quando os personagens jogadores chegarem a Salão do Rio, leia o seguinte:

Vocês fazem uma curva final e as paredes de uma grande propriedade se estende diante de vocês. Fica perto de um dos rios menores do reino - o balbucio deste riacho enche o ar quando você se aproxima.

Salão do Rio, um edifício de mármore branco de três andares, se estende por seus consideráveis terrenos, cercado por muros altos que protegem o solo dos caçadores furtivos.

No entanto, a mansão parece obviamente indefensável contra o cerco. O próprio salão parece bem fortificado, o que se poderia esperar, considerando os frequentes incidentes de banditismo nesta província.

À direita da mansão encontra-se um jardim com estátuas colocadas artisticamente entre a vegetação e as flores. Parece que um labirinto se esconde mais fundo no jardim, embora as altas paredes de sebe escondam grande parte da área.

O caminho que leva à mansão está cheio de carruagens e montarias; os pajens correm para cá e para lá, levando os cavalos para os enormes estábulos à esquerda da casa. Ao se aproximar, uma equipe de pajens se apressa, se curva e ajuda você a desmontar. Uma vez que eles descarregaram suas posses, eles levam seus cavalos para longe.

Um jovem, certamente não mais velho do que seus vinte e poucos anos, dá um passo à frente para cumprimentá-la. Ele esboça um arco e diz: "Meus senhores e senhoras, dou-lhes as boas-vindas ao Salão do Rio e lhes desejo uma boa estadia. Eu sou Hadrien Pelien, segundo filho do barão, e estou aqui para atender às suas necessidades."

Hadrien exibe seu rosto em uma expressão cuidadosamente diplomática. Se questionado sobre sua aparente falta de alegria na cerimônia que se aproxima, ele não diz nada e indica claramente que consideraria uma violação da etiqueta prosseguir com o assunto. No entanto, se os PJs questionarem outros membros da família mais tarde, eles descobrem que Hadrien não se sente nada feliz em ver seu irmão mais velho se casar com a família Bellaen. No entanto, todos asseguram aos heróis que, apesar de seus sentimentos, Hadrien nunca faria nada para comprometer essa aliança entre os dois. Ninguém sabe do poder que Osoerde tem sobre o jovem.

De qualquer forma, Hadrien mostra aos personagens jogadores seus quartos e se oferece para guiá-los pela propriedade de Salão do Rio. Durante esta excursão, os PJs observam as defesas suficientes do salão. Além disso, muitos guardas têm o dever de garantir que nada dê errado durante a celebração. Eles ficam em pares, observando os corredores principais e as entradas estratégicas do prédio.

Guarda, Anuireano, G1 (variável): CA 5; MV 12; PV 7; THACO 19; #AT 1; Dano 2d4 (espada larga); Tam M; ML elite (13); Int Média(8-10); AL N; XP 35.

cronograma de eventos

Se os personagens dos jogadores pensarem em perguntar, o camareiro da família Pelien terá prazer em fornecer uma programação dos eventos planejados da semana. Embora as famílias não exijam que os convidados participem de nenhuma dessas atividades, parece muito ruim que os PJs não participem delas. (As páginas a seguir oferecem alguns detalhes sobre os eventos que acontecem todos os dias.)

Dias Um a Três: Chegada dos convidados e atividades como almoços, caça às raposas e diversões semelhantes. (A lista de convidados inclui muitos notáveis do reino.)

Dias Quatro e Cinco: Concursos e banquetes.

Dia Seis: A cerimônia de casamento.

Dia Sete: A partida dos convidados.

dias um ao três: chegada

Quando os PJs chegam ao Salão do Rio para a semana de cerimônias, bem mais de 200 pessoas já vieram ver este casamento, a maioria delas altamente colocadas no reino. Muitos convidados exigem um pouco do tempo dos heróis, sejam eles o grupo do regente ou apenas seus representantes. Encontrar tempo para cuidar de seus pedidos ocupa a maior parte dos três primeiros dias da



reunião. Os personagens realmente não têm escolha; eles se encontrarão encurralados aonde quer que vão.

Aqui está uma lista de coisas que os outros hóspedes podem querer falar com seu regente, embora os Mestres sejam encorajados a pensar mais:

- ◆ Reduzir os impostos para os ricos.
- ◆ Aumento das tarifas comerciais.
- ◆ A possibilidade de guerra com Osoerde.
- ◆ Possíveis casamentos com a família do regente.
- ◆ Os incidentes crescentes de banditismo no reino.
- ◆ As invasões do templo de Haelyn sobre os proprietários de terras locais.

Os heróis podem pensar em perguntar sobre a fonte da disputa entre os Peliens e Bellaens. Ela tem suas raízes em uma disputa comercial de séculos atrás, mas tem crescido a proporções monstruosas ultimamente. O casamento deveria aliviar essa má vontade.

Caso contrário, os três dias passam sem incidentes. Cada um dos convidados que chegam presta seus respeitos à família da noiva e do noivo, bem como aos personagens do jogador.

dias quatro e cinco: os concursos

Agora que todos os convidados chegaram, as verdadeiras festividades podem começar. Esta se torna uma oportunidade perfeita para os PJs se misturarem entre os notáveis do reino e aprenderem detalhes da política local. Embora os nobres pareçam aparentemente amigáveis, significados sutis estão logo abaixo da superfície de suas gentilezas.

Promessas são feitas, alianças são forjadas, inimizades são descartadas e novos inimigos são feitos.

Durante esses dias, os hóspedes desfrutam de testes de habilidade e força, bem como de jogos mais descontraindo.

Os anfitriões planejaram uma justa e convidaram todos os PJs guerreiros para participar. O melhor no duelo de justa aqui é Halar Bjordensen (CA 3, PV 55), um guerreiro Rjurik que passou grande parte de sua

vida no exército do reino. Este guerreiro de 7º nível sem linhagem não se curvará diante de ninguém, a menos que seja derrotado.

Uma justa é conduzida como um combate normal, mas 75% do dano é temporário (2d4 horas). Halar se especializou na lança, permitindo-lhe benefícios especiais. (Veja LdJ1, O Manual Completo do Guerreiro, ou descarte a opção de especialização.)

Participante típico, G1: CA 4; MV 12; PV 6; THACO 20; #AT 1; Dano 1d8 (75% é temporário); Tam M; ML médio (10); Int médio (8-10); AL N; XP 35.

Há também duelos para aqueles que não têm habilidade com um cavalo, bem como concursos de arco e flecha e corridas. O vencedor de cada um recebe um troféu de platina no valor de 200 PO. Um evento acontece todas as tardes.

Alguém na festa de casamento que se sinta menos feliz com o governo do regente PJ pode "inadvertidamente" quase causar a morte do governante nessas competições. Talvez um competidor na competição de justa use uma lança perigosamente afiada, ou uma das lâminas nos duelos possam ser reais, em vez da lâmina embotada de duelo. Talvez uma flecha se desvie misteriosamente do curso nos jogos de arco e flecha. Todo tipo de coisa pode dar errado, e o barão Pelien se desculpa supremamente por cada acidente, dando garantias para a segurança do herói, mas parecendo mais nervoso a cada vez.

No quarto e quinto dias, os anfitriões organizam banquetes suntuosos: exibições pródigas de riqueza. Eles não pouparam despesas para este casamento, então querem ter certeza de que todos saibam disso. Ambas as famílias esperam que seus esforços convençam a todos que colocaram o feudo para descansar.

Novamente, os vários nobres presentes na função se aproximam dos personagens dos jogadores para buscar favores e dispensas especiais. Eles formulam seus pedidos com mais cuidado agora, trabalhando-os casualmente em conversas e esperando que os PJs peguem as pistas. Além disso, vários convidados comentam sobre a amizade obviamente tensa entre as duas famílias e expressam dúvidas de que o casamento durará por muito tempo.

dia seis: o assassino

Antes do amanhecer da manhã do casamento, o regente PJ (ou o herói mais intimamente ligado ao regente) dorme pacificamente quando um homem entra na sala através de um painel secreto. É Terem, servo do irmão do barão, Jonathan Pelien. Ele usa uma máscara e roupas muito simples para proteger sua identidade. A menos que o personagem tenha um guarda-costas na sala, ele tem apenas uma chance de sobreviver a este encontro:

Terem deve falhar em sua jogada de mover-se silenciosamente. Se ele falhar, então o painel range, ele arranha

os pés no chão ou trai sua presença de alguma outra forma. O herói então pode fazer um teste de Sabedoria ou Inteligência (o que for maior) para reconhecer o perigo. Uma rolagem surpresa bem-sucedida com uma penalidade de -4 permite que o personagem pule para fora da cama antes que Terem faça seu ataque. Observe que alguém deitado na cama (dormindo ou não) não recebe um bônus de Destreza em sua Classe de Armadura.

Se Terem se mover silenciosamente, o PJ pode fazer apenas um único teste de Inteligência ou Sabedoria, este com uma penalidade de -4 (afinal, ele está dormindo). Se falhar neste teste, Terem corta a garganta: Esse é o preço do poder. Um Mestre gentil pode dar ao personagem do jogador a chance de ouvir Terem se certificar de que a porta esteja fechada e trancada.

Terem, Brecht homem, L2: CA 9; MV 12; PV 8; THACO 20; #AT 2; Dano 1d6+2; AECAdaga de veneno +2; Tam M; ML médio (10); AL N; XP 120. F 11, D 15, C 12, I 10, S 12, Ca 10.

Personalidade: Silenciosa, despretensiosa, competente.
Equipamento Especial: Adaga de veneno +2. Se Terem acertar um 20 natural, a adaga injeta veneno na vítima.
Habilidades de Ladino: FB 15%, AF 30%, A/DA 25%, MS 30%, ES 35%, OR 15%, EM 60%, DL 0%.

Terem luta até que fique claro que ele falhou em sua missão, momento em que ele foge. Se ele não puder fugir, ele vira a adaga para si mesmo antes que alguém possa contê-lo. Caso contrário, ele serpenteia pelo labirinto de passagens secretas que prendem a mansão até que ele perca toda a perseguição.

Terem já visitou a futura noiva, cujo corpo será descoberto pela manhã. Se o PJ escolher seguir o assassino pelo labirinto, ele encontra uma trilha sangrenta que leva aos aposentos de Leira Bellaen e descobre sua morte. No entanto, leva quase até o amanhecer para o barão acordar os guardas e enviá-los para as passagens. Os personagens do jogador poderiam investigar os túneis secretos em muito menos tempo.

Se Terem lutar com o PJ por cinco rodadas, os guardas ouvem a confissão e vêm bater na porta. Eles podem romper em duas rodadas, permitindo assim que Terem aja ininterruptamente por seis rodadas. Se ele não puder cumprir sua tarefa na quinta rodada, ele foge.

Terem foi selecionado para esta missão por Hadrien, que não só queria remover a Bellaen, mas também incriminar seu tio, para que ele sozinho pudesse controlar os negócios da família. O mestre Osoerdeano de Hadrien

o instruiu a providenciar a morte do PJ também. (A desordem resultante no reino do personagem do jogador praticamente convidaria a invasão.)

É certo que a família acusará Jonathan de ordenar que seu servo cometa o (s) crime(s), e o irmão do barão não tem como provar o contrário. No entanto, Hadrien não percebe as consequências de suas ações. Ele descobrirá na segunda rodada de ação que Osoerde não o deixará isso barato.

dia sete: a disputa

A manhã do casamento amanhece clara e brilhante. O vento sopra suavemente do oeste, uma promessa de bom tempo para os próximos dias. Enquanto os numerosos convidados se preparam para a cerimônia, um tom surge dos aposentos de Bellaen. Os PJs, como regentes ou emissários do regente, podem correr para ver o que está acontecendo.

O que está acontecendo é que não haverá casamento. Uma criada acaba de encontrar a noiva com a garganta cortada, e o caos está prestes a acontecer.

Os Bellaens imediatamente culpam os Peliens pelo assassinato de sua filha. A família do noivo, por outro lado, procura descobrir a verdade das coisas, na esperança de salvar essa aliança. Eles vasculham a casa e, se os PJs não tiverem despachado o assassino, localizam Terem manchado de sangue escondido em uma adega.

Jonathan Pelien protesta sua inocência no assunto, é claro, assim como Terem. O criado afirma que alguém o forçou a matar, mas quando ele tenta nomear aquele que o coagiu, o sangue escorre de sua boca, nariz e olhos. Ele morre em instantes, seu espírito trancado onde ninguém pode questioná-lo, mesmo através de uma magia falar com mortos. O mago inimigo mantém o espírito do servo leal em um cristal em Osoerde - Hadrien o trocou por uma chance de destruir a aliança proposta.

Os Bellaens exigem a cabeça de Jonathan em troca - e mesmo que consigam, a disputa entre as duas famílias ficará mais forte do que nunca. Os Bellaen arrumam seus pertences e reúnem seus servos para sair imediatamente, parando apenas o tempo suficiente para registrar uma reclamação formal com os PJs. Os servos das duas famílias mal são impedidos de atacar um ao outro, e os mais impetuosos organizam duelos.

Claramente, essa situação não vai se acalmar tão cedo.

Os personagens dos jogadores podem tentar resolver o assunto aqui, mas os Bellaens não ouvirão a razão. Eles decidiram que Jonathan Pelien se opôs

secretamente ao casamento e à aliança, terminando ambos da maneira mais ofensiva. Os Peliens, enquanto isso, se perguntam se os Bellaens sacrificariam de bom grado um dos seus para compensar a família do noivo. Se os PJs insistirem em manter as duas famílias juntas para mediar essa disputa, mais derramamento de sangue fluirá imediatamente, ao contrário de alguma data futura.

As tensões parecem estar nas alturas em toda a província. Conforme os aventureiros se preparam para voltar para casa, eles recebem a notícia de que os exércitos de Osoerde se reuniram na fronteira.

pnjs importantes

Hadrien Pelien, Anuireano, G2: CA 5; MV 12; PV 15; THACO 19; #AT 1; Dano 1d8+2; AE espada longa +2; Tam M (1,70 m); ML elite (13); AL NM; XP 65. S 15, D 13, C 14, I 14, S 9, Ca 10.

Personalidade: Arrogante, exigente, desdenhoso.

Equipamento Especial: Espada Longa +2.

Hadrien, o segundo filho e herdeiro do barão Pelien, é o mais importante dos PNJs aqui. Ele odeia a ideia de sua família se casar com o clã Bellaen, e Osoerde aproveitou essa chance para causar estragos no reino do regente PJ.

Osoerde controla Hadrien, que parece feliz em arruinar o reino para acabar com a aliança proposta - mesmo que ele deva trair Jonathan, seu próprio tio.

Outros Peliens

Brosen Pelien: O barão e patriarca de Pelien.

Personalidade: Covarde, bajulador, vaidoso.

Observações: O barão herdou sua posição de seu pai. Ele também herdou a briga com os Bellaens, mas tem procurado uma maneira de contorná-la há anos. Ele odeia conflitos.

Aeric Pelien: O noivo e o filho mais velho do barão. Seu pai o considerava simples demais para herdar a fortuna de Pelien, o que combina com Aeric.

Personalidade: Ingênua, amigável, tola.

Notas: A família de Aeric o manipula; como ele não é exatamente brilhante, ele faz o que seu pai lhe diz.



Jonathan Peliën: O irmão do barão e principal empresário da família.

Personalidade: Astuta, afável, manipuladora.

Equipamento Especial: Periapto de resistência contra PES.

Notas: Jonathan parece um homem amigável - se alguém não o contrariar ou atrapalhar um dos empreendimentos comerciais dos Peliëns. Então ele se torna uma cobra de sangue frio, pronta para sacrificar qualquer coisa para remover o obstáculo ao crescimento da família. Jonathan organizou o casamento entre as duas famílias - claramente, ele é rápido em esquecer um rancor se isso o beneficiar.

Buess Peliën: Filho mais novo do barão.

Personalidade: Ansiosa para agradar, prestativa.

Notas: Buess ainda não foi manipulado por sua família - eles ainda não viram um uso para ele. Assim, ele é amigável e cordial, disposto a ajudar seu governante de qualquer maneira que puder.

Os Bellaëns

Laera Bellaën: Uma baronesa e matriarca dos Bellaëns.

Personalidade: Astuta, perspicaz, perspicaz.

Equipamento Especial: Adaga +1.

Notas: A baronesa vem de uma longa linhagem de Bellaëns. Ela tem orgulho de sua herança e fará de tudo para impedir que a rixa destrua sua família - incluindo o casamento de sua casa com os odiados Peliëns.

Michael Bellaën: O marido da baronesa.

Personalidade: Amigável, mas cauteloso, e não muito brilhante.

Notas: Michael, primo distante e terceiro marido da baronesa, parece tão vazio quanto os dois primeiros. Ele desfruta do conforto de sua vida nobre e a protegerá de qualquer maneira possível - incluindo mentir para um regente, se necessário.

Leira Bellaën: A noiva, e a segunda filha da baronesa.

Personalidade: Brilhante, cintilante e inocente.

Notas: Leira é uma das poucas pessoas puras neste casamento. Sua mãe a protegeu do mundo toda a sua vida, em preparação para um casamento atraente. Embora totalmente aberta a sugestões de sua família, Leira, no entanto, genuinamente se importa com as pessoas.

Ladie Bellaën: O irmão da Leira, o herdeiro da Bellaën.

Personalidade: Perspicaz e bem-humorado.

Notas: Ladie não se importa com o casamento mais do que Hadrien, mas por razões diferentes - ele não quer ver sua irmã corrompida pelos Peliëns. Fora isso, ele parece um bom homem.

Jarri Bellaën: A filha mais nova da baronesa.

Personalidade: Afiada e rancorosa.

Notas: Jarri segue sua mãe, mas carece de suas boas qualidades e da experiência necessária para manipular bem os outros.

segunda rodada de ação

- N**esta rodada de ação:
- ◆ A disputa continua.
 - ◆ As investigações sobre o assassinato revelam a mão e o agente do inimigo.
 - ◆ Finalmente, o inimigo declara guerra e leva seu exército através da fronteira em território amigo.

ações regentes

Os exércitos do outro lado da fronteira permanecem onde estão; o inimigo tem outros assuntos a tratar nesta rodada - ou assim parece. Os PJs podem vê-lo passar sua vez consertando quaisquer problemas que possam ter criado para ele e dar um suspiro de alívio.

No entanto, o mago do inimigo ainda não terminou. Ele observa os personagens dos jogadores, mantendo sua ação até o final da rodada. Quando os PJs terminarem suas tarefas, o mago conjura uma magia de reino demagogo no inimigo e o força a declarar guerra ao reino dos PJs.

Embora os heróis pudessem ter esperado a guerra, eles provavelmente não a procuraram tão cedo. Osoerde declara guerra como sua ação regente e começa a manobrar suas tropas através da fronteira até o domínio dos PJs. Eles observam consternados enquanto as tropas inimigas marcham pela fronteira e começam a estabelecer uma presença. As unidades pousam em apenas uma única província para concentrar suas forças, em vez de se espalharem.

Se os PJs aceitarem os serviços do mago Trevor na primeira rodada de ação, eles podem responder a este ataque; o mago enigmático conjura a magia demagogo no regente PJ, forçando-o a declarar guerra ao seu inimigo. (Trevor pode ser confiável - desta vez.)

Agora o Mestre olha as cartas de guerra e passa as tropas aplicáveis para o jogador do regente PJ, segurando as outras. Se os heróis não forem regentes, o regente do reino os coloca no comando de seus exércitos.

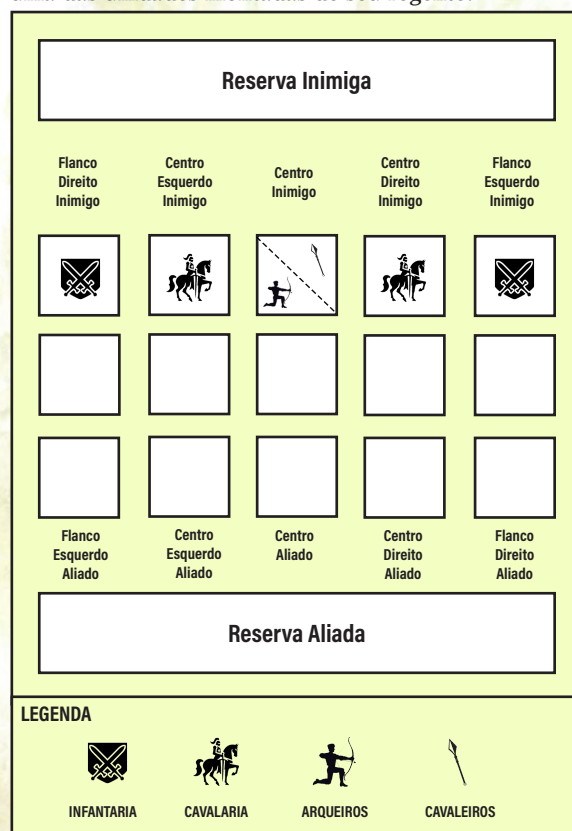
O inimigo tem apenas seis unidades envolvidas na luta. O diagrama nesta página ilustra sua formação inicial. São eles:

- ◆ 2 unidades de infantaria.
- ◆ 2 unidades de cavalaria.
- ◆ 1 unidade de arqueiros.
- ◆ 1 unidade de lanceiros.

Se os PJs comandarem os exércitos do regente, eles verão que a força de seu reino tem exatamente o mesmo complemento que Osoerde. Os heróis podem dividir as unidades entre si ou colocá-las todas sob um único general. Se o inimigo destruir a unidade com a qual está lutando, ele terá 25% de chance de morrer ou ser capturado na batalha. Infelizmente, esses são os riscos de participar da guerra. No entanto, se vitorioso, o grupo ganha 1.500 XP por participar da ação.

Os personagens do jogador também podem comandar pela retaguarda. Embora eles ganhem apenas 300 XP por essa tática, eles têm a certeza de manter suas vidas. Participar da luta permite que os heróis usem suas habilidades de sangue para ajudar a afetar o resultado da batalha.

Se a guerra ocorrer antes da Parte II da aventura, então Hadrien Pelien e Ladie Bellaen comandam cada uma das unidades montadas de seu regente.



A unidade que Hadrien comanda obedece às ordens do PJ até que os heróis comandem as tropas para atacar uma unidade inimiga. Neste ponto, o Mestre assume o controle da carta - a unidade de Hadrien traiu seus companheiros e ataca a unidade aliada mais próxima. A unidade de Ladie permanece fiel até os ataques de Hadrien; então sua unidade se move rapidamente para repelir o traidor.

Caso a unidade de Hadrien não seja usada, ela deserta na primeira oportunidade (sob suas ordens), e Hadrien escapa para a fortaleza inimiga. (Faça a terceira rodada de ação.) Tendo percebido que nunca se safará de seus crimes, ele opta por viver no exílio. No entanto, Osoerde é provavelmente um dos piores lugares para ele fugir.

Se a guerra ocorrer após a Parte II da aventura, Hadrien comanda uma das unidades inimigas, e a unidade que ele costumava comandar, ainda leal ao traidor, se volta contra os PJs. De qualquer forma, os personagens jogadores têm um motim em suas mãos.

Enquanto isso, os Bellaens e Peliens continuam sua disputa, seja ou não o regente ordenou que eles fizessem o contrário. Os Bellaens, convencidos de que os Peliens ordenaram o ataque à sua filha, trabalham incessantemente para destruir o poder de seus inimigos. Eles podem até chegar ao ponto de enviar assassinos para a propriedade dos Peliens, ou mercenários empenhados em incêndios criminosos.

A família do noivo também não fica ociosa; eles caçam e matam quaisquer agentes de Bellaen que encontrem e incendiaram as propriedades de Bellaen. Cada rodada de ação dessa disputa reduz o nível de lealdade de uma província em um nível, pois as pessoas veem que seu regente se mostrou ineficaz contra seus próprios nobres.

O Mestre podem permitir que os heróis corram a batalha e participem da Parte II da aventura, ou podem fazer com que um PJ lutador corra a batalha enquanto o resto dos personagens interpreta a Parte II. Os PNJs também podem presidir a batalha, embora sejam menos propensos a vencer do que os PJs; além disso, os personagens dos jogadores não teriam chance de testemunhar a traição de Hadrien em batalha. De uma forma ou de outra, incentive os PJs a aceitar o desafio da Parte II. Como eles podem completá-lo em questão de dias, os Mestres podem permitir algumas ações nesta rodada de ação.

Os eventos definitivamente parecem conspirar contra os aventureiros neste momento. No entanto, com alguma inteligência e um pouco de sorte, eles podem virar a maré e ganhar a vantagem.





parte II: um traidor entre nós

A essa altura, os personagens dos jogadores devem perceber os problemas imediatos que seu reino enfrenta. O inimigo está invadindo, e alguém do lado dos heróis os traiu para Osoerde. Os aventureiros podem não saber a identidade do traidor ainda, embora tenham suas suspeitas.

Somente se a Parte II da aventura ocorrer após a batalha de fronteira desta rodada de ação, os personagens sabem que Hadrien é o traidor. Claro, eles vão querer descobrir por que e como Osoerde subverteu o herdeiro Pelien.

É fortuito, então, que a primeira semana da rodada de ação traga um mensageiro para a fortaleza do regente. O mensageiro carrega um pequeno pacote para a régua, bem como um bilhete. A embalagem contém um anel de sinete, tão desfigurado que não se pode ler seu símbolo gravado. A nota diz:

Dalien Claw deseja aconselhá-lo em questões de estado. Chegue ao seu destino na Caverna das Esperanças Perdidas no sétimo dia do novo mês para descobrir suas novidades. Traga até cinco companheiros para garantir sua segurança, embora você tenha a palavra dele de que não será prejudicado.

Embora você possa não confiar na Garra, não tem outra opção. Assuntos conspiram dentro do reino do qual você não tem conhecimento.

Todos os personagens do jogador sabem que Dalien Garra é o chefe dos bandoleiros no reino. Ele mal é civilizado, conhecido pelos assassinatos brutais de suas vítimas. No entanto, ele também é amplamente considerado um homem de palavra.

Ainda assim, nenhum governante astuto confiaria totalmente em um bandido. Aqui está uma lista de algumas ações que o regente PJ poderia tomar, com as respostas de Dalien.

- ◆ Os batedores relatam que a Caverna das Esperanças Perdidas abriga cerca de 200 bandidos acampados, bastante bem armados e organizados.

- ◆ Emissários do chefe, a menos que sejam os PJs, são devolvidos ao regente com suas cabeças montadas em postes.
- ◆ Uma demonstração de força rende pouco. As unidades não relatam ninguém na caverna, apesar dos sinais de que ela foi ocupada menos de duas horas antes. Essa evidência sugere que os bandidos saíram quando viram as forças do regente indo em sua direção.
- ◆ Ignore a convocação. Afinal, nenhum bandido dá ordens ao regente! Como resultado dessa ação, nada acontece - exceto que os personagens perdem informações valiosas.
- ◆ Cumprir a solicitação resulta na Parte II da aventura.

Os personagens podem tentar variações em um ou mais desses temas - eles podem enviar uma força de cavaleiros ou batedores para cavalgar à frente ou atrás para protegê-los. No entanto, forças adicionais que os heróis trazem serão simplesmente ocupadas pelos bandidos que lutam para proteger seu líder.

Claramente, é melhor que os próprios personagens respondam à convocação. Se eles escolherem ir, a aventura continua!

no covil do bandido

A Caverna das Esperanças Perdidas, a cerca de duas horas da fronteira com Osoerde, parece perigosamente próxima de um vizinho instável, especialmente se a guerra já ocorreu. A caverna, batizada em homenagem a uma batalha que custou a vida de um ex-governante, fica em uma enorme depressão cercada por colinas. Árvores pontilham as colinas, oferecendo inúmeros esconderijos - personagens de olhos arregalados veem os arqueiros e batedores escondidos entre os galhos.

Ainda assim, os bandidos não confrontam abertamente os heróis que se aproximam da entrada da caverna. Se os PJs se deslocarem até a caverna, eles de repente se encontram cercados pelos arqueiros outrora escondidos, agora com flechas encaixadas e prontas.

Da entrada, os PJs podem ver as luzes de inúmeras fogueiras dentro dos limites da caverna abobadada; formas escuras se movem na frente deles ocasionalmente. Os guardas na entrada da caverna levam os heróis a uma pequena área da caverna seccionada por tapeçarias de aparência rica. Dentro deste espaço fica a única área bem equipada da caverna; uma mesa de madeira fica no rico carpete, uma cama de penas fica no canto e as cortinas escondem a parede de pedra rude. A câmara poderia ser parte de uma mansão.

Os PJs devem ter guardas com eles quando eles entram na caverna, os guarda-costas do chefe bandido saem de esconderijos para bloquear a passagem dos guardas. Se os heróis não chamarem seus guardas, eles tentam passar para a área, e uma briga certamente se segue.

Dalien se apresenta aos heróis e pede que eles se sintam confortáveis. Como ele tem a única cadeira da área, os aventureiros devem se contentar em ficar de pé ou sentados na cama. Uma vez que eles se situaram, o chefe bandido fala.

"Fico feliz que você possa fazer a viagem aqui - para encontrar minhas informações valiosas. Veja, eu sei quem é o traidor em seu reino. Eu vou te dizer como lidar com ele sem muito dano a si mesmo ou ao seu domínio."

Se este encontro ocorrer antes da guerra: O chefe continua a aconselhar o PJ regente.

"Eu não posso te dizer o nome do traidor - o mago de Oserde se certificou disso. Mas sei que descobrirá em breve. Há um ganhador de guerra, e você vai fazer parte disso. Assim como o traidor. Só observe com cuidado, e você o verá. Ele lidera uma unidade montada e está envolvido em uma briga. Você não pode remover ele do comando, no entanto, ou seus homens se amotinarão. Então, observe seus comandantes."

Caso os PJs forcem Dalien a tentar revelar a identidade de Pelien, o chefe morre como Terem.

Se este encontro ocorrer após a guerra: A Garra fornece ao personagem regente algumas informações secretas.

"Desculpe por ter subornado Pelien em nome do duque. Se eu soubesse o problema que isso causaria, nunca teria feito isso. Sou leal ao reino, à minha maneira, e odeio ver o reino sujeito a uma guerra como esta."

"No entanto, para compensar, direi que ele está em uma propriedade do outro lado da fronteira de Osoerde. Acho que você poderia aceitar, estou com uma força de talvez trinta homens. Mais do que isso e você corre o risco de intensificar a guerra."

Dalien conclui: Com um sorriso malicioso e desdentado, o chefe bandido olha para os aventureiros.

- Infelizmente, você não vai fazer parte das coisas por um tempo. - Claro, você não achou que eu deixaria um resgate tão valioso escapar?

Ele desembainha sua espada e assobia para seus guardas, seis dos quais irrompem com espadas prontas. Os heróis podem escolher lutar, fugir, se render ou tentar convencer a Garra de que resgatar o PJ regente é uma má ideia. Dalien não ouvirá a razão, mas ouvirá alguém segurando uma faca em sua garganta.

Se algum personagem pensar em tomar a Garra como refém, o bandido chama seus homens - ele não tem vontade de morrer e acha que pode negociar seu caminho livre. Se os aventureiros não pensarem nessa tática, os homens da Garra continuam chegando até dominarem

os heróis. Eles fazem o seu melhor para subjugar os aventureiros sem matá-los.

Se os personagens dos jogadores derrotarem a Garra e seus homens, eles podem vasculhar a caverna. Atrás de uma tapeçaria está uma passagem que leva mais longe nas colinas. O Mestre pode encher o túnel com armadilhas ou deixá-lo livre; vencer quaisquer perigos produz o tesouro dos PJs no valor de 3 GB.

Dalien Garra , Anuireano, G3; CA 4; MV 12; PV 21; THACO 18 (15 com espada longa, especialização e Força); #AT 3/2; Dano 1d8+3; AE especializado em espada longa +1; Tam M (1,70 m); ML campeão (15); AL N; XP 175.

Notas: Dalien tem uma linhagem maior de Reynir (32 pontos) e o poder de linhagem de alerta.

F 17, D 14, C 12, I 14, S 10, Ca 15.

Personalidade: Aparentemente estúpido, na verdade sutil e ganancioso.

Equipamento Especial: Espada Longa +1 e cota de malha + 1.

Bandoleiro, humano, G1 (200): CA 8 (7 com escudo); MV 12; PV 7; THACO 20; #AT 1 ou 2 (espada ou arco); Dano 1d6 ou 1d6/1d6; Tam M; ML médio (8-10); AL CN; XP 35

terceira rodada de ação

Nesta rodada de ação:

- ◆ A guerra termina., para o bem ou para o mal.
- ◆ Hadrien Pelien está localizado e, depois de uma pequena quantidade de luta, capturado.
- ◆ O regente decide uma questão de justiça envolvendo um certo traidor de Pelien.

ações regentes

As forças de Osoerde, se derrotadas, recuam para casa para lamber suas feridas. Se eles triunfaram, eles começam a celebrar sua vitória solidificando seu domínio sobre a província. Eles não pilham ou saqueiam, preferindo colher os benefícios para seu soberano. Se os aventureiros não removerem as forças do duque Jaison Raenech no próximo turno do reino, ele tenta investir a província em seu próprio reino. Se ele não puder, ele ainda não destrói a província - quase como se esperasse levá-la outra hora.

O mago de Osoerde, tendo feito sua parte nesta batalha, se concentra em sua própria pesquisa agora. Ele não executa nenhuma ação neste turno que afetará o resultado dos eventos.

Quaisquer aliados que os heróis possam ter contatado durante o curso desta briga farão o seu melhor para ajudá-los a realizar as ações que desejam por meio de ofertas de ouro, etc. É claro que essa ajuda sempre vem com um preço; o regente PJ deve pagar de bom grado o que os aliados pedirem em troca de manter seu reino intacto.

Se o regente decidiu voltar na primeira rodada de ação para não dar ao mago Trevor o pagamento que ele pediu, o mago toma o assunto em suas próprias mãos. Embora uma vez aparentemente contente em ajudar o regente a humilhar seu rival, o mago realmente planeja lançar uma legião de mortos e reivindicar a província contestada como sua. Como os PJs não lhe deram nem o ouro nem a terra que ele queria, ele a tomará à força. Os heróis podem desviá-lo de seu terrível esquema simplesmente pagando-lhe pelo valor total de seus serviços (controle da província ou 4 BO). Se não o fizerem, ele tomará a terra de qualquer maneira que puder (embora prefira não precisar).



parte III: uma virada na sorte

Agora que os PJs descobriram a verdadeira natureza de Hadrien Pelien e seu esconderijo, eles podem agir para levá-lo à justiça. Se eles fizeram seu trabalho direito, eles sabem exatamente onde encontrá-lo. O único problema está em chegar até ele sem começar uma nova guerra com Osoerde.

Naturalmente, os heróis podem optar por nem mesmo persegui-lo. No entanto, como um de seus cortesãos apontará se o regente parece improvável que busque Pelien, a inação causaria uma dramática perda de face entre os outros governantes da área - quem permitiria que um traidor escapasse sem punição imediata? No mundo cruel da política anuireana, permitir que uma traição fique impune permanece quase inédito; indica fraqueza e falta de determinação. Assim, os aventureiros devem descobrir uma maneira de recuperar Pelien ou perder uma face significativa e qualquer credibilidade política que possam ter esperado ganhar como regentes.

Hadrien Pelien, por sua vez, refugiou-se na fortaleza de Duiren Haneire, um nobre mesquinho em Osoerde. Por mais obscuros que seja, Haneire não pode ser confiável mais do que sua coleira se estende. Jai-son Raenech, o Duque de Osoerde, reconhece esse fato - é por isso que Haneire comanda apenas uma pequena fortaleza, em vez da maior que sua posição normalmente exigiria. No entanto, Haneire não é um covarde e não renderá Hadrien sem uma batalha campal.

Lembre-se de que a presença das tropas do regente PJ em Osoerde não pode levar a nada além de uma guerra em grande escala - e é duvidoso que os PJs tenham reunido uma força tão poderosa quanto a de Raenech. Apenas uma solução pode realmente manter os reinos longe de outra batalha total: entrar em Osoerde com uma pequena força (talvez 25 a 30 no máximo), tomar a fortaleza e encontrar Pelien. Essa tática também pode fornecer uma chance de humilhar o usurpador Duque de Osoerde Raenech sem realmente oferecer uma motivação para a guerra. Ao mesmo tempo, isso indicaria que os personagens dos jogadores não são heróis com quem se brinca.

a fortaleza de duiren haneire

A fortaleza do nobre Osoerde fica em uma área montanhosa com árvores próximas para esconder inimigos que se aproximam; apenas o terreno pode servir de camuflagem para um grupo que se aproxima. Claro, os homens de Haneire podem detectar um grupo maior muito mais facilmente do que um pequeno, então cada pessoa no grupo dos PJs adiciona uma chance de 2 pontos percentuais de que alguém alerte a fortaleza sobre sua presença antes que os personagens dos jogadores possam chegar às suas muralhas. Se a fortaleza receber um aviso prévio, o trabalho do grupo de caça se torna muito mais difícil; ninguém quer entrar furtivamente em uma propriedade que está pronta para eles. A menos que os PJs arrisquem trazer um exército para Osoerde, sua tarefa se torna quase impossível.

A fortaleza de Duiren Haneire é feita principalmente de madeira. Sua paliçada sobe uns bons 6 metros, com um prédio central de um andar de altura no centro do pátio interno. Uma torre de vigia fica em cada um dos cantos, subindo mais 3 metros acima do resto da muralha.

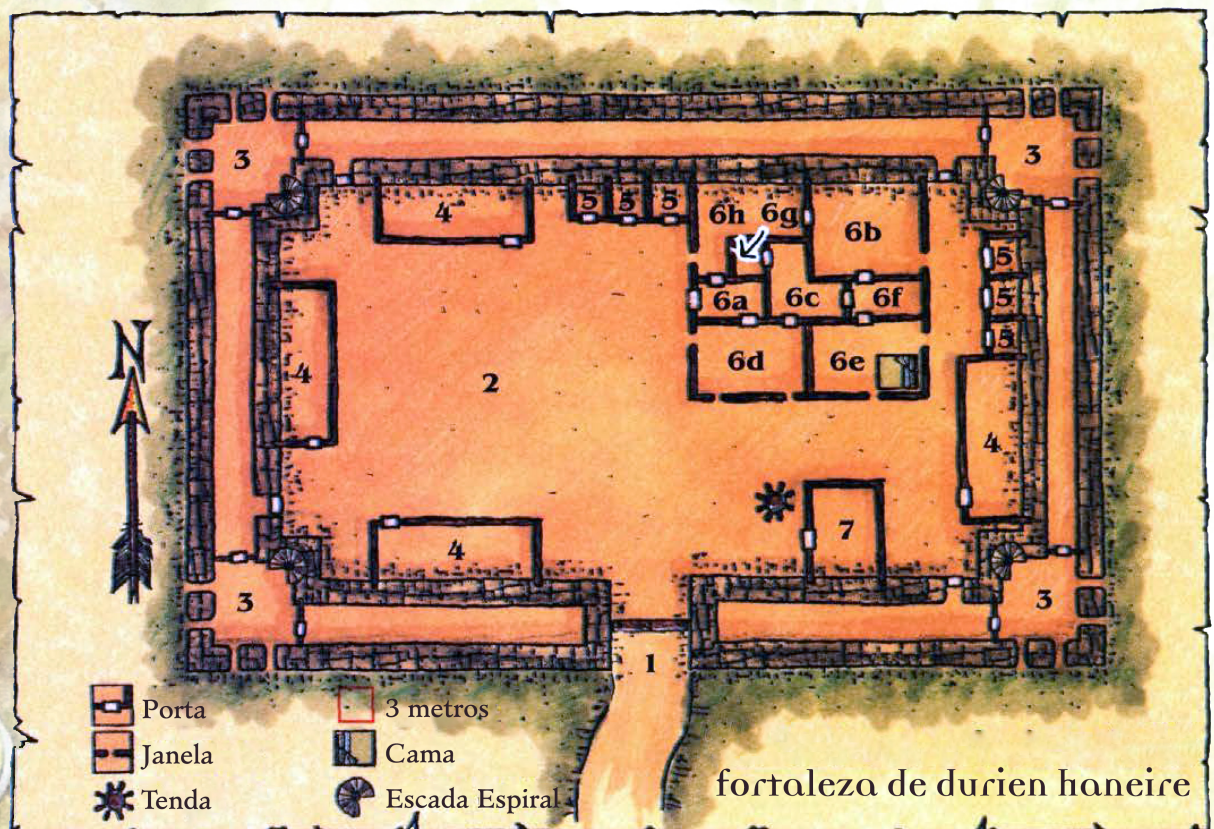
Quartéis e arsenais se alinham na paliçada interna; campos de treinamento lamacentos ocupam o resto do pátio.

A fortaleza fortalece esta província por (1) nível. Pode-se escalar as muralhas com alguma dificuldade, tornando a fortaleza vulnerável a ações furtivas em vez de cerco.

As áreas numeradas descritas abaixo correspondem ao mapa da fortaleza na página 94.

1. **Portões:** Os portões da fortaleza são portas gêmeas construídas de carvalho enrolado, tornando-os pelo menos um pouco resistentes ao ataque - eles podem conter os inimigos por tempo suficiente para que os reforços cheguem de outro lugar do forte. Esses portões podem sofrer 100 pontos de dano antes de ceder. Eles balançam para fora; quatro guardas normalmente ficam por perto para abri-los e fechá-los.

2. **Campo de Reunião e Treinamento:** O local do desfile, cheio de lama e sujeira pisoteada, contém os ratos de pegadas de muitos pés. Alguém se aproximando durante o dia encontraria 50 soldados osoerdeanos treinando aqui. À noite, as lanternas iluminam mal o terreno.
3. **Torres de Vigia:** Essas torres de 9 metros examinam as terras circundantes e o interior do complexo. Dois guardas estão de plantão em cada uma das quatro torres durante o dia, quatro à noite. Um dos dois (ou três dos quatro) mantém seus olhares treinados para fora, enquanto um sempre observa o interior. Haneire armazenou grandes banheiras de água em cada torre para proteger contra qualquer um que tentasse incendiar sua fortaleza.
4. **Quartel:** Um quartel fica ao longo de cada uma das paredes internas do forte; cada um abriga 25 soldados. Todos os beliches têm baú em suas bases. Nenhum dos armários contém nada de valor excepcional, embora os soldados lutem para proteger itens de valor sentimental.
5. **Galpões de Armazenamento:** Ao longo das paliçadas internas norte e leste do forte, pequenos galpões de armazenamento contêm toneladas de água, lados de carne curada, armas, armaduras, banheiras de vários grãos e mercadorias "apropriadas" das caravanas que passam.
6. **Casa de Duiren Haneire:** O edifício central na guarnição atua tanto como posto de operações da fortaleza quanto como a casa do comandante da guarnição. Construída inteiramente de madeira, a casa parece robusta e funcional, em vez de decorativa. Ele oferece proteção contra os elementos e contra invasores, mas parece ter poucas comodidades.
 - a. **Entrada:** Haneire alinhou a área de entrada plana da casa com bancos. Além das portas esculpidas e pisos polidos, a área não possui decoração.
 - b. **Sala de estar/planejamento:** A câmara nordeste da casa tem duas funções. Primeiro, é um lugar de descanso e relaxamento. No entanto, funciona como uma sala de planejamento estratégico para Haneire e seus capitães. Os planos atualmente estão espalhados sobre a mesa aqui. Durante o dia, Haneire e seus capitães podem ser encontrados aqui; à noite, a sala fica vazia.
 - c. e d. **Cozinha e sala de jantar:** A cozinha da casa, embora funcional, permanece mal abastecida. Nada de interessante espera por aqui ou na sala de jantar da fortaleza.



- e. **Quarto:** O quarto, no canto sudeste da casa, é um dos poucos quartos com alguma decoração. Uma cama com dossel domina a câmara, e tapeçarias e retratos estão pendurados na parede. Um alçapão embaixo da cama esconde um baú com 1.500 PO e uma poção de super-heroísmo, que Haneire beberá se um grupo hostil o encontrar aqui. Ele está no quarto apenas à noite.
 - f. **Abóbada:** Os construtores desta fortaleza envolveram esta abóbada em pedra para protegê-la do fogo. A porta de ferro possui nada menos que três fechaduras, cujo meio tem uma armadilha de agulha envenenada (teste de resistência a venenos ou sofrer 20 pontos de dano; um teste de resistência bem-sucedida reduz pela metade o dano). O cofre contém aproximadamente 2 GB e meio de tesouro, além de uma poção voadora e a espada Crimdrach, uma espada curta +2.
 - g. **Alojamento dos Servos:** Uma pequena câmara no centro da casa é o lar de Ruinil, o mordomo, cozinheiro e faxineiro de Haneire. Ruinil (3 PV) serviu os Haneires por toda a sua vida, mas se mostra inútil em uma luta. Ele não mantém nada de interesse em seu quarto.
 - h. **Quarto de hóspedes:** Hadrien Pelien ocupa os quartos de hóspedes. Os heróis o encontram aqui apenas se entrarem furtivamente no forte (uma tarefa difícil). Caso contrário, ele fugiu para se esconder ao som da luta, deixando sua espada e correio para trás em sua pressa.
7. **Ferreiro:** Pilhas de armas quebradas ficam do lado de fora da porta da ferraria, um pequeno prédio no pátio sudeste. Dentro estão 10 espadas recentemente fixadas e 20 pontas de flecha e 15 pontas de lança aguardando novas hastes.

Durante o dia, a maioria dos guardas da fortaleza - 75 deles - manobram no desfile dentro da paliçada, ocasionalmente se aventurando para exercícios nas colinas circundantes. À noite, um contingente de 24 pessoas vigia os portões e as torres, e outro guarda patrulha o terreno. Se alguém disparar um alarme, os outros 75 podem responder de uma vez.

Se os guardas derrotarem os PJs, eles os mantêm amarrados até que convençam Haneire a confiar neles para não tentar escapar. Em poucos dias, uma força dos homens do duque chega para levar os personagens do jogador sob custódia.

A viagem sob guarda para a capital de Osoerde se torna a última chance dos PJs de escapar - se não o fizerem, Jaison Raenech os mata, roubando suas linhagens e seus reinos para si mesmo. Ele até chama o roubo de ato de caridade: é do interesse do reino dos PJs cair sob seu domínio, afirma o duque. No entanto, a fome em seus olhos mostra que ele se preocupa apenas com seus próprios interesses. Não há negociação com ele e

há poucas chances de escapar. Mesmo que os heróis escapem, eles não podem recuperar seus reinos até que despojem Raenech deles ou o matem - o duque tem um domínio muito firme para os PJs retomarem seus reinos legítimos facilmente.

Esperançosamente, os personagens derrotarão a fortaleza de Haneire. Então, eles podem procurar por Hadrien Pelien, que está escondido em um dos galpões de armazenamento. Este militar experiente afirma que não queria atrapalhar os atacantes - sua bravura desapareceu quando viu o problema que a captura o colocaria.

Se os PJs não investigarem imediatamente a fortaleza, Pelien espera em seu quarto algumas horas, então embala suprimentos para sua jornada. Ele rasteja da fortaleza na escuridão e se dirige para a capital de Osoerde. No entanto, ele não percebe que o Duque de Osoerde planeja entregá-lo aos personagens em troca de paz. Raenech não quer uma guerra em grande escala se puder evitá-la simplesmente entregando um traidor que já serviu ao seu propósito.

PNJs importantes

- ◆ **Hadrien Pelien:** (Veja a página 86.)
- ◆ **Duiren Haneire, Anuireano, G2:** CA 4; MV 12; PV 16; THAC0 18; #AT 1 (Lança): Dano 1d6; Tam M (1,70 m); ML elite (13); AL OM; XP 175. F 15, D 12, Co 12, I 14, S 12, Ca 12. *Personalidade:* Gananciosa, ambiciosa, traiçoeira.
- ◆ **Guarda Osoerdeano, G1 (100):** CA 5; MV 12; PV 11; THAC0 19; #AT 1 ou 2 (espada larga ou arco): Dano 1d8+1 ou 1d6/1d6; Tam M: Int médio (8-10); ML médio (8-10); AL OM; XP 35.

conclusão

Se tudo correr bem, os personagens jogadores terão feito três coisas. Primeiro, eles apreendem Hadrien Pelien. Em segundo lugar, eles frustram o mago que trabalha com Osoerde para interromper o fluxo dos eventos. E terceiro, eles repelem uma invasão de suas terras. Se eles alcançarem todos os três objetivos, os Mestres podem usar esta conclusão como está. Caso contrário, alguns ajustes podem ser necessários.

Com Hadrien Pelien sob custódia, o regente deve decidir uma questão de justiça. O traidor deve ser executado? Ou, já que ele é tão popular entre os camponeses de sua província, o regente deveria simplesmente punir Pelien e libertá-lo? Em qualquer caso, o regente certamente enfureceria alguém - ele terá que avaliar qual raiva o machucaria mais. Seus conselheiros não querem aconselhá-lo de uma forma ou de outra (a menos que sejam outros PJs), pois temem fazer a escolha errada. Cabe inteiramente ao regente resolver esse assunto complicado. Aqui estão algumas opções e seus prováveis resultados:

- ◆ Se o regente executar Hadrien Pelien, todos os Peliens desertarão para Osoerde, levando uma classificação de província e um nível de lealdade com eles. Por outro lado, os Bellaen parecem bem satisfeitos com a virada dos acontecimentos.
- ◆ Permitir que Hadrien viva choca e apavora os Bellaens. Embora não desertem, a lealdade de sua província se afasta um nível do regente. Os Peliens então tentam fazer as pazes com os Bellaens, mas os Bellaens não terão nada disso. A disputa continua até que o regente intervenha para fazer com que os dois terminem sua pequena guerra.
- ◆ Se o regente exilar Hadrien, ambos os lados ficam com raiva, mas não furiosos. Os Peliens consideram o exílio uma alternativa melhor do que a execução, embora os Bellaens achem a punição muito leve. Embora essa escolha obviamente pareça melhor no que diz respeito às duas famílias, ela permite que Hadrien viva - e enquanto ele viver, ele odiará o regente e aqueles que interferiram em seu esquema.

Agora, o regente PJ deve decidir o que fazer com a invasão de suas terras.

Se confrontado sobre o assunto, Osoerde afirma que ele caiu sob a influência de seu mago conselheiro. Enquanto ele estava reunindo suas tropas para um exercício de treinamento, ele diz, o mago lançou um feitiço demagogo sobre ele, forçando-o a declarar guerra e invadir. Ele admite que certamente tinha interesse em tomar as terras do PJ, mas afirma que nunca planejou invadir. No entanto, uma vez que o destino foi lançado, ele sentiu que tinha que prosseguir com o assunto até o fim. Embora os personagens do jogador provavelmente não acreditem nesta história, eles não têm como provar que é falsa.

O inimigo, no entanto, oferece um pedido formal de desculpas, juntamente com a promessa de que tal coisa nunca mais acontecerá. Obviamente, as promessas dos reis, levemente feitas, são levemente desconsideradas. Se os aventureiros parecerem abertamente céticos em relação a esse pedido de desculpas, o inimigo também envia 1 BO para mostrar seu remorso por seus atos "não intencionais". Ele não quer que os heróis tentem constantemente frustrar seus planos, e ele espera que o presente demonstre que ele não planeja nenhum mal futuro contra eles. Ele pode estar planejando exatamente isso, mas preferiria que todos voltassem à neutralidade por enquanto.

Naturalmente, os reinos vizinhos assistiram aos eventos para ver como os novos regentes lidam com eles mesmos. Se os aventureiros continuarem contestando a história de Osoerde, um dos principais domínios de Anuire - Boeruine, Ghoere ou Avanil - lhes envia um enviado diplomático. O enviado carrega uma mensagem simples: deixe o assunto para lá. Embora os PJs possam buscar justiça mais secretamente, seria melhor deixar a questão da invasão de Osoerde esfriar por alguns meses. A mensagem não ameaça os heróis, mas transmite claramente um aviso do outro regente: Não crie problemas que você não pode lidar.

Da mesma forma, se os PJs resolverem o assunto com estilo, um dos principais jogadores de Anuire envia uma nota de congratulações, junto com 1 BO, para demonstrar sua aprovação.

Nomenclatura Anuireana

Desde a queda do Império, as pessoas se associaram mais ao seu reino específico do que à maior terra anuireana. Esta referência diz aos jogadores e aos Mestre como identificar os residentes de cada domínio anuireano, bem como o adjetivo correspondente. (Domínios Awnshegh não estão incluídos.)

Domínio	Residente	Residentes no plural	Coisas dessa origem
Aerenwez	Aerenweano	Aerenweanos	Aerenweano
Alamie	Alamieno	Alamienos	Alamieno
Avanil	Avanês	Avanês	Avanês
Baruk-Azhik	anão de Baruk-Azhik	anões de Baruk-Azhik	de Baruk-Azhik
Boeruine	Boeruineano	Boeruineanos	Boeruineano
Brosengae	Brosengano	Brosenganos	Brosengano
Cariele	Carieleano	Carieleanos	Carieleano
Coerany	Coeranio	Coeranianos	Coeranio
Dhosesone	Dhosesoneano	Dhosesoneanos	Dhosesoneano
Diemed	Diemense	Diemenses	Diemense
Elinie	Elinieno	Elinienos	Elinieno
Endier	Endierano	Endieranos	Endierano
Cinco Picos*			
Ghoere	Ghoeranense	Ghoeranenses	Ghoeranense
Ilien	Ilienense	Ilienenses	Ilienense
Markazor	Markazano	Markazano	Markazano
Medoere	Medoereano	Medoereanos	Medoereano
Mhoried	Mhorieno	Mhorienos	Mhorieno
Mieres	Mierense	Mierense	Mierense
Mur-Kilad	Mur-Kiladano	Mur-Kiladanos	Mur-Kiladano
Osoerde	Osoerdeano	Osoerdeanos	Osoerdeano
Rosesone	Rosesoneano	Rosesoneanos	Rosesoneano
O Sielwode	elfo de Sielwode	elfos de Sielwode	de Sielwode
Taeghas	Taeghano	Taeghanos	Taeghano
Talinie	Talinienense	Talinienenses	Talinienense
Tuarhivel	elfo de Tuarhivel	elfos de Tuarhivel	de Tuarhivel
Tuornen	Tuorano	Tuoranos	Tuorano
Thurazor	Thurazano	Thurazanos	Thurazano
Tuarhivel	elfo de Tuarhivel	elfos de Tuarhivel	de Tuarhivel
Tuornen	Tuorano	Tuoranos	Tuorano
Thurazor	Thurazano	Thurazanos	Thurazano

*Os moradores dos Cinco Picos se identificam pela suas províncias

